

ANALISIS USABILITY TERHADAP USER EXPERIENCE PADA APLIKASI SAVEMONEY MENGGUNAKAN METODE USE QUESTIONNAIRE

Yusril Raga Mahendra¹, Syaiful Rahman^{2*}, Arianti³

^{1,2,3}Informatika, STMIK Kharisma Makassar

e-mail: ¹yusrilraga_19@kharisma.ac.id, ²syaifulrahman@kharisma.ac.id,

³arianti@kharisma.ac.id

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisa usability pada aplikasi SaveMoney kepada user experience. SaveMoney adalah aplikasi untuk pemberitahuan pengeluaran dan pemasukan keuangan. Cara pengumpulan datanya memakai studi literatur serta kuisioner dan menggunakan teknik USE Questionnaire yang memiliki empat parameter yaitu usefulness, ease of use, ease of learning, dan satisfaction. Berikutnya menggunakan skala likert untuk mengetahui berapa persen yang didapatkan setiap variabelnya, diantaranya Usefulness memiliki presentase sebanyak 80,08%, Ease Of Use memiliki presentase sebanyak 83,27%, Ease Of Learning memiliki presentase sebanyak 86,67%, dan Satisfaction memiliki presentase sebanyak 85,33% dari beberapa presentase hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel-variabel tersebut mendapat kategori layak. Dan hasil yang diperoleh setelah menghitung semua variabel dengan memakai skala likert diperoleh poin presentase 83,60%, Oleh karena itu, kesimpulannya aplikasi SaveMoney memenuhi kriteria standar USE Questionnaire.

Kata kunci: Usability, User Experience, USE Questionnaire, Skala Likert, SaveMoney

Abstract

This study focuses on evaluating the usability of the SaveMoney application concerning user experience. SaveMoney is designed to notify users about their financial expenses and income. Data collection for this analysis involved literature reviews and questionnaires, employing the USE Questionnaire technique, which assesses four criteria: usefulness, ease of use, ease of learning, and satisfaction. The results, measured with a Likert scale, show that Usefulness received a score of 80.08%, Ease of Use scored 83.27%, Ease of Learning was 86.67%, and Satisfaction was 85.33%. These percentages indicate that the application performs well in these areas. Overall, the average percentage across all variables was 83.60%, suggesting that the SaveMoney application meets the standards of the USE Questionnaire.

Keywords: Usability, User Experience, USE Questionnaire, Scale Likert, SaveMoney

1. Pendahuluan

SaveMoney adalah suatu aplikasi pencatatan keuangan yang dapat memperingatkan status pengeluaran dan pemasukan keuangan. SaveMoney merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh tim DreamerTech2022 dan dapat ditemukan pada link

* Corresponding author : Syaiful Rahman (syaifulrahman@kharisma.ac.id)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dreamer.myapplication1>. SaveMoney adalah aplikasi yang baru, jadi hanya mempunyai beberapa fitur dan masih banyak kekurangan.

Oleh sebab itu, peneliti ingin mencoba meneliti hal ini, agar bisa mengetahui seberapa mudah sistem dapat digunakan oleh pengguna dan menguji sistem kepada pengguna yang langsung masuk ke dalam sistem. Beberapa metode yang digunakan dalam mendapatkan informasi pengguna seperti *Usability testing*, *Persona*, *Survey*, *System Usability Scale*, dan diantaranya yang digunakan penulis adalah *Use Questionnaire*. *Usability Testing* digunakan untuk mengukur kinerja penggunaan, *Persona* digunakan untuk memahami pengguna, *Survey* digunakan untuk mengumpulkan informasi, *System Usability Scale* digunakan untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna dan *Use Questionnaire* digunakan untuk membantu dalam pengukuran kebergunaan. Dan *Use Questionnaire* keunggulannya adalah dapat disebar ke banyak responden dalam waktu singkat. *Use Questionnaire* juga memiliki kekurangan yaitu responden bisa saja memberikan jawaban dengan tidak teliti atau serius.

Usability berasal dari kata *usable* memiliki arti dapat digunakan dengan baik. Suatu barang bisa dikatakan bermanfaat apabila bisa menghilangkan atau mengurangi kekurangan-kekurangan dalam penggunaannya serta berguna dan menyenangkan penggunaannya. Pembahasan tentang antarmuka yang *user-friendly* sering kali diterapkan pada halaman web atau perangkat lunak untuk memastikan bahwa penggunaan menjadi lebih efisien, mudah, dan menyenangkan [1].

Sebuah aplikasi atau program dapat dianggap mudah digunakan jika memiliki antarmuka yang menarik. Pengguna akan memberikan umpan balik positif jika aplikasi tersebut mempermudah proses yang mereka lakukan. Selain itu, pengalaman pengguna (UX) merupakan sistem yang kompleks karena dikendalikan oleh interaksi pengguna dan merupakan tahap penting dalam perancangan sebelum implementasi.[2].

Dalam penelitian ini, metode yang akan peneliti gunakan adalah metode *Use Questionnaire*. Dan metode *Use Questionnaire* terdapat 4 parameter yang digunakan untuk menganalisa yaitu *Usefulness* (kegunaan), *Ease of use* (kemudahan penggunaan), *Ease of learning* (kemudahan mempelajari), *Satisfaction* (kepuasan pengguna) [3].

2. Landasan Teori

2.1 Usability

Kata "*Usability*" berasal dari kata "*usable*," bahwa dapat digunakan dengan baik. Suatu hal dianggap membantu apabila user merasa puas dan jika masalah atau gagal dengan menggunakannya bisa diminimalkan atau dihindari. Tentang konteks bahasa komputer dan manusia, "*usability*" atau "*kegunaan*" merujuk kepada mudahnya akan mengakses informan serta kegunaan suatu situs web atau perangkat lunak yang ramah pengguna. Antarmuka dianggap ramah pengguna jika dapat digunakan secara efektif, mudah, dan menawarkan

pengalaman yang menyenangkan. Kegunaan mencakup betapa mudahnya memakai atau menguasai sebuah produk dan melibatkan kriteria seperti kegunaan, efisiensi, efektivitas, kepuasan, kemudahan belajar, dan aksesibilitas.

2.2 User Experience

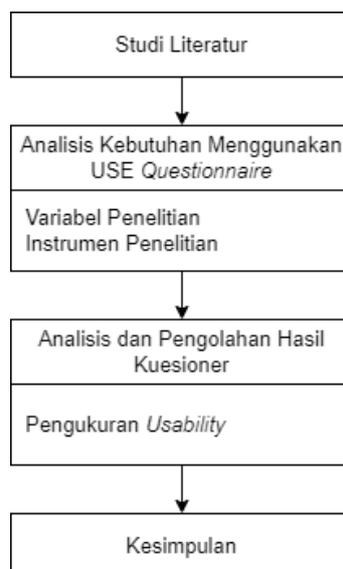
User Experience (UX) merujuk pada pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan sebuah produk atau layanan. UX dapat dianggap sebagai indikator keberhasilan sebuah produk atau layanan berdasarkan persepsi pengguna. Selain itu, UX juga mencakup reaksi atau kesan yang timbul dari interaksi seseorang dengan barang, bentuk, atau jasa. *User Experience* (UX) berkaitan dengan bagaimana perasaan pengguna selama setiap interaksi dengan elemen-elemen yang mereka temui.

2.3 USE Questionnaire

USE Questionnaire ialah sebuah pertanyaan yang memiliki 30 pernyataan dan terbagi dalam 4 parameter, masing-masing mewakili aspek penilaian pengguna terhadap sistem yang digunakan. Dikembangkan oleh Lund, kuesioner ini dirancang agar mengetahui kegunaannya dengan mencakupi beberapa ukuran utama menurut ISO 9241: keefektifan, kegunaan, dan kesenangan. Untuk menilai kenyamanan user, kuesioner ini mengukur empat bentuk: kegunaan (Usefulness), kemudahan penggunaan (Ease of Use), kemudahan belajar (Ease of Learning), dan kepuasan pengguna (Satisfaction).

3. Metodologi Penelitian

3.1 Alur Penelitian



Gambar 1 : Alur penelitian

Penelitian ini dimulai dengan tinjauan pustaka untuk menetapkan kerangka teoritis yang memandu penelitian. Setelah itu, dilakukan analisis kebutuhan, meliputi pedoman penelitian, termasuk variabel dan instrumen. Variabel yang diperiksa adalah kegunaan, kemudahan penggunaan, kemudahan belajar, dan kepuasan. Instrumen penelitian adalah kuesioner yang menampilkan berbagai pernyataan.

Bagian selanjutnya adalah pengukuran usability, di mana hasil yang diberikan responden dihitung agar memperoleh hasil persentase untuk setiap variabel. Berdasarkan hasil tersebut jenis kepatantasan dalam variable telah ditentukan.

3.2 Jenis Data dan Sumber Data

Penelitian ini menekankan pada data kuantitatif. Jenis data utama adalah nilai capaian, yang dinilai melalui kuesioner menggunakan skala Likert. Skala ini bersifat ordinal, dengan angka yang mewakili peringkat. Studi ini melibatkan 30 responden, semua pengguna SaveMoney berusia antara 18 dan 25 tahun. Peserta mengisi kuesioner yang didistribusikan melalui Google Formulir, menampilkan pertanyaan berdasarkan metode USE Questionnaire. [8].

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Cara mengumpulkan data merujuk pada metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi guna menggapai hasil dari penelitian. Penelitian ini, menggunakan kuesioner berdasarkan metode USE Questionnaire. Metode ini merupakan alat yang efektif untuk mengembangkan pertanyaan dalam bentuk kuesioner. *Use Questionnaire* memiliki 4 parameter dan 30 pertanyaan yang terbagi ke dalam parameter-parameter tersebut. Tabel 1 menunjukkan Daftar pertanyaan *Use Questionnaire*.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Pendekatan yang diterapkan untuk memproses data dalam studi adalah sebagai berikut

- a) Metode pengukuran kegunaan atau usability melibatkan perhitungan persentase tanggapan dari peserta memakai cara dibawah agar mendapatkan hasil persentase kelayakan.

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

- b) Cara hitung kuesioner memakai skala likert dilakukan memakai rumus dibawah ini

$$T = \frac{\text{Total gabungan dari akumulasi seluruh variabel}}{\text{Nilai max}} \times 100\%$$

Tabel 1 : Daftar Pernyataan [10]

Kategori	No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
			1	2	3	4	5
<i>Usefulness</i>	1	SaveMoney membuat kegiatan saya lebih efisien					
	2	SaveMoney membantu saya menjadi lebih produktif					
	3	SaveMoney bermanfaat					
	4	SaveMoney memberi saya lebih banyak kontrol atas aktivitas di kehidupan saya					
	5	SaveMoney membuat hal-hal yang ingin saya capai lebih mudah selesai					
	6	SaveMoney menghemat waktu saya ketika saya Menggunakannya					
	7	SaveMoney memenuhi kebutuhan saya					
	8	SaveMoney melakukan hal sesuai dengan harapan saya					
<i>Ease Of Use</i>	9	SaveMoney mudah digunakan					
	10	SaveMoney simpel/ sederhana untuk digunakan					
	11	SaveMoney mudah difahami					
	12	Langkah-langkah penggunaan SaveMoney sangat sederhana					
	13	SaveMoney dapat melakukan penyesuaian fleksibel					
	14	SaveMoney dapat digunakan tanpa upaya (effort) yang terlalu besar					
	15	Saya dapat menggunakan SaveMoney tanpa intruksi tertulis					
	16	Saya tidak melihat adanya ke-tidak-konsistenan pada saat saya menggunakan SaveMoney					
	17	Baik pengguna yang jarang maupun pengguna yang sering akan menyukai SaveMoney					
	18	Saya dapat dengan cepat memperbaiki kesalahan yang saya lakukan saat menggunakan SaveMoney					
	19	Saya selalu berhasil menggunakan SaveMoney setiap saat					
<i>Ease Of Learning</i>	20	Saya belajar menggunakan SaveMoney dengan cepat					
	21	Saya dengan mudah mengingat bagaimana cara menggunakan SaveMoney					
	22	Saya merasa mudah saat menggunakan SaveMoney					
	23	Saya dengan cepat menjadi terampil terhadap SaveMoney					
<i>Satisfaction</i>	24	Saya puas dengan SaveMoney					
	25	Saya akan merekomendasikan SaveMoney kepada teman saya					
	26	SaveMoney menyenangkan saat digunakan					
	27	SaveMoney bekerja sesuai dengan yang saya Inginkan					
	28	Saya terkesan dengan SaveMoney					
	29	Saya merasa perlu memiliki/menggunakan SaveMoney					
	30	Saya senang saat menggunakan SaveMoney					

3.5 Penarikan Kesimpulan

Untuk penelitian ini, berbagai metode digunakan agar bisa mengambil kesimpulan, diantaranya:

- a) Tetapan skor ke semua pernyataan dalam metode USE Questionnaire memakai skala Likert, tercantum pada Tabel 2.

Tabel 2 : Keterangan skor skala likert

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat setuju

- b) Pengukuran kegunaan atau *usability* digunakan agar menentukan skor persentasi kesesuaian, yang kemudian diterjemahkan ke dalam kategori berdasarkan tabel kelayakan yang disediakan di Tabel 3.

Tabel 3 : kategori kelayakan

Nilai (%)	Kategori
< 21	Sangat tidak layak
21 - 40	Tidak layak
41 - 60	Cukup
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat layak

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Karakteristik Responden

Dalam informasi yang terdapat dalam Tabel 4, penelitian ini melibatkan 30 responden, terdiri dari 21 pria (70%) dan 9 wanita (30%). Semua responden adalah pengguna aplikasi SaveMoney yang sudah terdaftar atau memiliki akun.

Tabel 4 : Data jenis kelamin responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase (%)
Laki-Laki	21	70%
Perempuan	9	30%
Total	30	100%

4.2 Hasil Penelitian

Hasil untuk semua responden terhadap kuesioner yang didistribusikan akan dirinci untuk semua variable dalam tabel berikut ini.

Menurut Tabel 5, hasil menunjukkan nilai untuk semua skor pada skala Likert untuk variabel *Usefulness*

Tabel 5 : Variabel *Usefulness*

No	SS	S	N	TS	STS	Skor
U1	12	10	6	2	0	122
U2	7	17	7	0	0	123
U3	19	8	6	3	0	117
U4	6	16	5	2	0	122
U5	8	15	5	1	0	123
U6	12	14	4	2	0	123
U7	8	13	9	1	0	117
U8	10	13	5	4	1	114
Jumlah	86	95	48	10	1	975

Untuk Tabel 6 didapatkan nilai untuk setiap skor pada skala Likert untuk variabel *Ease of Use*

Tabel 6 : Variabel *Ease of Use*

No	SS	S	N	TS	STS	Skor
EU1	15	13	2	0	0	133
EU2	14	10	3	2	1	124
EU3	16	10	2	2	0	130
EU4	15	10	2	2	1	126
EU5	13	13	2	2	0	127
EU6	11	12	6	1	0	123
EU7	13	12	4	1	0	127
EU8	7	15	3	5	0	114
EU9	12	14	2	2	0	126
EU10	11	12	5	1	1	121
EU11	13	10	4	3	0	123
Jumlah	140	131	35	21	3	1.374

Untuk Tabel 7, mendapatkan hasil untuk setiap skor pada skala Likert untuk variabel *Ease of Learning*

Tabel 7 : Variabel *Ease of Learning*

No	SS	S	N	TS	STS	Skor
EL1	12	13	5	0	0	127
EL2	13	12	5	0	0	128
EL3	11	14	5	0	0	126
EL4	15	13	3	0	0	136
Jumlah	51	52	18	0	0	517

Untuk Tabel 8, mendapatkan nilai untuk setiap skor pada skala Likert untuk variabel *Satisfaction*

Tabel 8 : Variabel *Satisfaction*

No	SS	S	N	TS	STS	Skor
S1	15	12	3	0	0	132
S2	12	14	2	2	0	126
S3	13	12	4	1	0	127
S4	12	13	3	2	0	125
S5	14	11	5	0	0	129
S6	15	10	2	3	0	127
S7	17	9	2	1	1	130
Jumlah	98	81	21	9	1	896

pada hasil hitungan tabel 5, 6, 7, dan 8 caranya bisa dilihat pada contoh dibawah dengan pernyataan U1 :

$$\text{Skor} : (12 \times 5) + (10 \times 4) + (6 \times 3) + (2 \times 2) + (0 \times 1) = 122$$

Dengan nilai yang telah didapat, skor akumulasi untuk semua pertanyaan dibandingkan dengan skor maksimal agar mendapat nilai persentase skor pada semua pertanyaan dibawah ini

Tabel 9 : Hasil persentase

Kategori	No	Pertanyaan	Skor Akumulasi	Skor Maksimal	Presentase Skor
Usefulness	1	Aplikasi ini membuat kegiatan saya lebih efisien	122	150	81.33
	2	Aplikasi ini membuat saya lebih produktif	123	150	82.00
	3	Aplikasi ini bermanfaat	117	150	78.00
	4	Aplikasi ini memberi saya lebih banyak control atas aktivitas di kehidupan saya	122	150	81.33
	5	Aplikasi ini membuat hal-hal yang ingin saya capai lebih mudah selesai	123	150	82.00
	6	Aplikasi ini menghemat waktu saya ketika saya menggunakannya	123	150	82.00
	7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya	117	150	78.00
	8	Aplikasi ini melakukan hal sesuai dengan harapan saya	114	150	76.00

Kategori	No	Pertanyaan	Skor Akumulasi	Skor Maksimal	Presentase Skor
Ease Of Use	9	Aplikasi ini mudah digunakan	133	150	88.67
	10	Aplikasi ini simpel/ sederhana untuk digunakan	124	150	82.67
	11	Aplikasi ini mudah dipahami	130	150	86.67
	12	Langkah-langkah penggunaan aplikasi ini sangat sederhana	126	150	84.00
	13	Aplikasi ini dapat melakukan penyesuaian fleksibel	127	150	84.67
	14	Aplikasi ini dapat digunakan tanpa upaya yang terlalu besar	123	150	82.00
	15	Saya dapat menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis	127	150	84.67
	16	Saya tidak melihat adanya ketidakkonsistenan pada saat saya menggunakan aplikasi ini	114	150	76.00
	17	Baik pengguna yang jarang maupun pengguna yang sering akan menyukai aplikasi ini	126	150	84.00
	18	Saya dapat dengan cepat memperbaiki kesalahan yang saya lakukan saat menggunakan aplikasi ini	121	150	80.67
Ease Of Learning	19	Saya selalu berhasil menggunakan aplikasi ini setiap saat	123	150	82.00
	20	Saya belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat	127	150	84.67
	21	Saya dengan mudah mengingat bagaimana cara menggunakan aplikasi ini	128	150	85.33
	22	Saya merasa mudah saat menggunakan aplikasi ini	126	150	84.00
Satisfaction	23	Saya dengan cepat menjadi terampil terhadap aplikasi ini	136	150	90.67
	24	Saya puas dengan aplikasi ini	132	150	88.00
	25	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya	126	150	84.00
	26	Aplikasi ini menyenangkan saat digunakan	127	150	84.67
	27	Aplikasi ini bekerja dengan yang saya inginkan	125	150	83.33
	28	Saya terkesan dengan aplikasi ini	129	150	86.00
	29	Saya merasa memiliki/menggunakan aplikasi ini	127	150	84.67
	30	Saya senang saat menggunakan aplikasi ini	130	150	86.67

Untuk perhitungan yang terdapat pada Tabel 9, bisa diketahui dengan menghitung skor pada pernyataan nomor 1 tersebut :

- Skor akumulasi didapatkan dari nilai skor pada tabel 5, 6, 7, dan 8
- Skor maksimal :

$$SM = \text{jumlah responden} \times \text{skor tertinggi} = 30 \times 5 = 150$$
- Persentase skor :

$$PS = \frac{SA}{SM} \times 100$$

Dan hasil skor pada semua variabel yaitu *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning*, dan *Satisfaction* dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10 : Hasil dari persentase skor pada semua variabel

Variabel	Skor Akumulasi	Skor Maksimal	Presentase Skor	Kategori
<i>Usefulness</i>	961	1200	80.08	Layak
<i>Ease Of Use</i>	1,374	1650	83.27	Sangat Layak
<i>Ease Of Learning</i>	517	600	86.67	Sangat Layak
<i>Satisfaction</i>	896	1050	85.33	Sangat Layak

Hitungan yang tercantum pada Tabel 10 bisa diketahui dengan hitungan pada variabel *Usefulness* berikut :

- Skor akumulasi didapatkan dari menjumlahkan semua skor akumulasi bagian variabel *Usefulness*
- Skor maksimal didapatkan dari menjumlahkan semua skor maksimal bagian variabel *Usefulness*
- Presentase skor :

$$PS = \frac{SA}{SM} \times 100, PS = \frac{961}{1200} \times 100 = 80,08\%$$

4.3 Pembahasan

Data tersebut diolah dengan menambahkan jumlah responden yang memberikan balasan dengan skor yang sama untuk setiap variabel, berdasarkan temuan kuesioner yang dikumpulkan. Selain itu, data diproses memakai rumus $T \times P_n$ [11], yang mengalikan skor Likert dengan akumulasi total semua variabel. Tabel 11 menampilkan hasil pemrosesan ini.

Tabel 11 : Hasil keseluruhan variabel

Skor	Usefulness	Ease of Use	Ease of Learning	Satisfaction	Akumulasi dari seluruh variabel	Akumulasi dari seluruh variabel X total skor	
5	82	144	56	69	351	1755	
4	112	154	55	107	428	1712	
3	38	24	5	30	97	291	
2	8	8	4	4	24	48	
1	0	0	0	0	0	0	
	Total						3806

Cara menghitung hasil maksimum (mx) mengingat ada tiga puluh responden, tiga puluh pertanyaan, dan skor Likert tertinggi lima. Data ini diproses menggunakan rumus berikut.

30, dan jumlah pernyataan yaitu 30, diolah dengan rumus sebagai berikut

$Mx = (\text{nilai tertinggi skor likert}) \times (\text{jumlah responden}) \times (\text{jumlah pernyataan})$

$Mx = 5 \times 30 \times 30$

$Mx = 4500$

Berikutnya agar mendapat hasil persentase secara menyeluruh untuk nilai hitung dari kuesioner memakai skala likert, dapat menggunakan cara dibawah ini

$T = (\text{total gabungan dari akumulasi seluruh variabel} : \text{nilai max}) \times 100\%$

$T = (3.762 : 4.500) \times 100\% = 83.60\%$

Dan akhir dari perhitungan semua variabel memakai skala likert, mendapatkan persentasi hasil sebanyak 83,60%.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisa kegunaan menurut pengalaman pengguna terhadap aplikasi SaveMoney dengan memakai metode USE Questionnaire, disimpulkan sebagai berikut

a) Hasil dari penilaian *usability*, mendapatkan hasil untuk variabel dari USE *Questionnaire* diantaranya

1. Variabel *usefulness* memiliki persentasi nilai sebanyak 80,08% dikategorikan layak.
2. Variabel *ease of use* memiliki persentasi nilai sebanyak 83,27% dikategorikan sangat layak.
3. Variabel *ease of learning* memiliki persentasi nilai sebanyak 86,67% dikategorikan sangat layak.
4. Variabel *satisfaction* memiliki persentasi nilai sebanyak 85,33% dikategorikan sangat layak.

- b) Berdasarkan hasil hitung kuesioner memakai skala Likert, dapat disimpulkan bahwa SaveMoney sangat memenuhi kriteria yang ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Handiwidjojo and L. Emawati, "Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan," *JUISI*, pp. 49-55, 2016.
- [2] Usability Testing pada Aplikasi Android pemesanan test Drive Mobil," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. XIV, 2019.
- [3] A. Kasih and V. I. Delianti, "Analisis Usability Nagari Mobile Banking Menggunakan Metode UsabilityTesting dengan Use Questionnaire," *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, vol. 8, 2020.
- [4] O. Lengkong, M. D. Tumewu and N. T. T. Lumintang, "Analisis Usability Pada Aplikasi M- Commerce Tokopedia Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan USE (Usefulness, Satisfaction, Ease of Use)Questionnaire," *Cogito Smart Journal*, vol. 7, 2021.
- [5] S. N. Jannah, A. Sobandi and S. , "The Measurement of Usability Using USE Questionnaire on the Google Classroom Application as E-learning Media," *Teknodika*, vol. 18, 2020.
- [6] D. R. Rahadi, "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android," *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 6, 2014.
- [7] N. Asnawi, "Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai Elearning Menggunakan USE Questionnaire," *Journal of Computer, information system, & technology management*, vol. 1, 2018.
- [8] Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan. Bandung," *Metod. Penelit. Pendidik. (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, p. 308, 2015.
- [9] S. Rohman, "Analisis Usability Dalam User Experience Menggunakan Use Questionnaire Pada Sistem Informasi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Kantor Kementerian Agama Kabupaten Wonosobo," *J. Ekon. dan Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 13–18, 2021, [Online]. Available: <http://e-journal.polsa.ac.id/index.php/jneti/article/view/157>.
- [10] W.Handiwidjojo and L.Enrawati,"Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) system informasi keuangan studi kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit)." *Juisi*, vol. 02, no. 01, pp. 49-55, 2016,[online]. Available: <https://journal.uc.ac.id/index.php/JUISI/article/view/115>.