

ANALISIS FEEDBACK PADA WEBSITE ROOM MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Oleh:

Fira Mulia¹, Sudirman^{2*}, Renny³

^{1,2,3}Sistem Informasi, STMIK Kharisma Makassar

e-mail: ¹firamulia_19@kharisma.ac.id, ²sudirman@kharisma.ac.id, ³renny@kharisma.ac.id

Abstrak: Efisiensi waktu dan mekanisme registrasi pada pendataan peserta kegiatan menjadi salah satu tantangan yang dihadapi saat ini. Website Room menghadirkan kemudahan untuk melakukan kegiatan registrasi pada sebuah acara dengan akses yang mudah via halaman website <https://room-idn.com/> untuk memastikan kelayakan Website Room, telah dilakukan evaluasi melalui tes usability dengan menggunakan metode system usability scale. Pengujian ini menganalisa feedback langsung yang diberikan oleh user untuk mengetahui apakah user sudah memahami alur dan cara aplikasi ini bekerja. Dari feedback user, dapat dianalisa aspek terkait yang telah memuaskan, yang perlu diperbaiki, ditingkatkan dan dihilangkan serta untuk meningkatkan fitur room dengan lebih cepat, mudah, dan akurat. Dari Hasil penelitian, dihasilkan skor SUS sebesar 69.41 yang mencerminkan kelayakan website Room sebagai halaman website dengan tingkat acceptability ranges pada tingkat marginal high. Website Room memiliki nilai grade scale pengguna terhadap website pada kategori D dan tingkat Adjective Rating terhadap website pada kategori OK. Grade scale ini mencerminkan global aspek usability yakni efektivitas, efisiensi, dan kepuasan yang secara keseluruhan, website room dikategorikan Layak untuk dirilis ke Masyarakat.

Kata kunci: Umpan Balik, Website, Registrasi, Kelayakan, System Usability Scale (SUS).

Abstract: Time efficiency and registration mechanism are challenges that we frequently encountered these days. Website Room makes it easy to register for an event with easy access via the <https://room-idn.com/> website page. To ensure the feasibility of the Website Room, an evaluation has been carried out through usability tests using the usability scale system method. This test analyzes the direct feedback given by the user to find out whether the user has understood the flow and how this application works. From user feedback, it can be analyzed related aspects that have been satisfactory, which need to be improved, improved and eliminated as well as to improve room features more quickly, easily, and accurately. From the results of the study, the resulting SUS score of 69.41 reflects the feasibility of the Room website as a website page with acceptability ranges at a marginally high level. Website Room has a user grade scale value for a category D, and an Adjective Rating level for a website in the OK category. This grades represent global aspects of usability which are efectivity, efficiency, and satisfactionary thus shows the website room is categorized as worthy to be released to the public.

Keywords: Feedback, Website, Registration, Usability, System Usability Scale (SUS).

* Corresponding author : Sudirman (sudirman@kharisma.ac.id)

1. PENDAHULUAN

Kegiatan registrasi adalah hal utama yang menjadi kunci dari sebuah acara formal dan acara informal. Registrasi berperan sebagai pencatat tentang kehadiran seseorang dalam sebuah acara yang nantinya memiliki tujuan untuk memberikan detail mengenai orang yang menghadiri acara tersebut. Kegiatan registrasi diperlukan dalam acara formal dan informal seperti kegiatan seminar, lokakarya, dan kegiatan lainnya yang diadakan oleh semua kalangan, baik instansi pemerintah maupun pihak swasta, organisasi masyarakat, organisasi intra sekolah dan organisasi lainnya yang nantinya membutuhkan data untuk pemberian sertifikat. Agar proses registrasi dapat dilaksanakan dengan mudah, tidak memakan banyak waktu serta untuk menghindari resiko salah informasi dan antrian panjang maka dirancang sebuah layanan dimana pengguna cukup mengisi data dirinya lalu data tersebut akan diubah menjadi sebuah QR Code yang nantinya akan discan saat menghadiri sebuah kegiatan.

Dengan inovasi ini, kegiatan registrasi akan terasa lebih mudah dan cepat, hanya dengan meng-scan QR Code tersebut maka secara otomatis pengguna sudah mengisi daftar hadir pada sebuah kegiatan. Kelebihan lain yang diberikan adalah tersedianya 'room' atau ruangan yang bisa digunakan untuk membuat absensi kegiatan, menampilkan brosur-brosur promosi serta informasi promosi lainnya, tata cara kegiatan dan penjualan tiket untuk acara/seminar yang diselenggarakan. Pihak penyelenggara dapat menikmati efisiensi terkait penghematan waktu dan biaya sehingga tidak diperlukan bekerja sama dengan aplikasi lain. Room juga dapat digunakan oleh beberapa penyelenggara kegiatan di saat bersamaan.

Agar dapat memberikan pelayanan terbaik bagi pengguna website room maka akan dilakukan pengujian terhadap website room, untuk mengetahui tingkat kelayakan pada website sehingga dapat diketahui aspek yang masih belum layak agar dapat diberikan solusi yang tepat. Pengujian ini membutuhkan feedback langsung yang diberikan oleh user. Dengan begitu pengembang dapat mengetahui apakah user sudah memahami alur dan cara aplikasi ini bekerja. Sehingga bisa memberikan rekomendasi tentang apa yang perlu diperbaiki, ditingkatkan dan dihilangkan serta untuk meningkatkan fitur room dengan lebih cepat, akurat dan mudah. Penggunaan feedback bertujuan untuk memudahkan penyampaian informasi kepada tim pengembang agar dapat ditindak lanjuti secara lebih rinci agar dapat menyempurnakannya [1]. Sehingga diperlukan umpan balik dari pemakai sebelum dioperasikan secara resmi maka penulis mengambil sampel dari beberapa rekan mahasiswa dan masyarakat untuk menguji kelayakan dari aplikasi room.

Sistem adalah sebuah metode yang menjadi media penyalur bagi keluhan serta saran yang digunakan oleh pengembang sebagai media untuk menampung seluruh komplain terkait masalah yang sedang dihadapi oleh pengguna terkait kesulitan yang dihadapi, diharapkan dengan menyampaikan komplain maka pengembang dapat dengan mudah melakukan perbaikan dan menindak lanjuti masalah hingga selesai. Dengan menggunakan feedback segala masalah yang dihadapi seputar informasi kinerja atau informasi yang perlu di tindak lanjuti pada posisi saat ini dan memfasilitasi kemampuan website agar dapat meningkatkan kegunaan dan fungsi dari website yang ada. [2]

Dalam pengujian usability testing , pengujian yang dilakukan adalah pengujian penggunaan terhadap sistem atau produk untuk menemukan permasalahan daya guna atau usability. Berdasarkan standar ISO 9421-11 disebutkan bahwa syarat usability yang baik adalah efektif, efisien, dan kepuasan pengguna. Sudah jelas bahwa sebaiknya sebagai pengguna dapat melakukan secara efektif (berpacu pada hasil), efisien (berpacu pada caranya), dan puas (mendapatkan kepuasan).[3] Metode penilaian *System Usability Scale* mengharuskan para peserta untuk memberikan tanggapan terhadap semua sepuluh pernyataan. Jika karena alasan tertentu, peserta yang tidak dapat menanggapi suatu item harus memilih titik pusat skala. Langkah awal dalam penilaian *System Usability Scale* adalah untuk menentukan kontribusi nilai setiap pernyataan yang berkisar dari 1 hingga 5.[4].

Syarat usability yang baik adalah efektif, efisien dan kepuasan pengguna yang dimana efektif (berpacu pada hasil), efisien (berpacu pada caranya), dan puas (mendapatkan kepuasan) [5]. Dalam perkembangannya, dimensi kualitas semula berjumlah sepuluh yang dirangkum menjadi lima dimensi pokok, yaitu : Tangible (bukti langsung), Reliability (keandalan), Responsiveness (daya tanggap), Assurance (jaminan), Emphaty (empati)[6].

Tujuan yang hendak ingin dicapai pada penelitian ialah pembuktian untuk mengetahui tingkat usability pada *website Room* yang diukur dengan menggunakan metode *system usability scale* untuk membuktikan apakah *website Room* sudah layak untuk digunakan.

Artikel terkait dalam penelitian ini terdapat sebanyak empat, yaitu

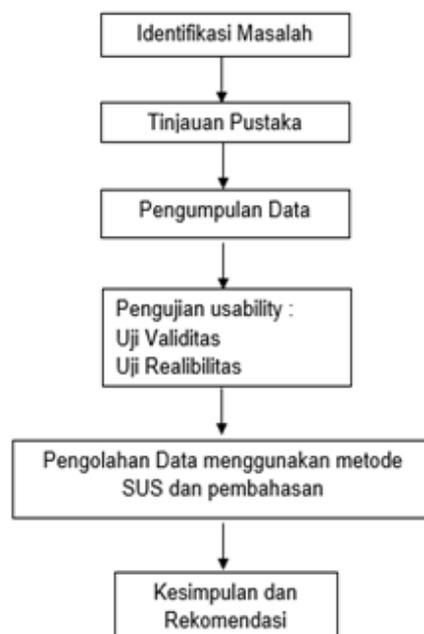
- 1) A. Bangor, P. Kortum, dan J. Miller, "Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale," *J. usabilityStud.*, vol. 4, no. 3, hal. 114–123, 2009. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan kemudahan di mana kata-kata tertulis mungkin disalah artikan karena emosi terlalu sering tidak terlihat karena sifat media komunikasi yang ramping.[7].
- 2) Abdulloh, Rohi. "Easy dan Simple Web Programming. Jakarta: Elex Media Komputindo".(2016). Tujuan dari penelitian ini adalah membahas tentang definisi dari website yang berperan sebagai sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan menggunakan jalur internet.[8].
- 3) A. Sonderegger dan J. Sauer, "The influence of design aesthetics in usability testing: Effects on user performance and perceived usability," *Appl. Ergon.*, vol. 3, no. 41, hal. 403–410, 2010. Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara keseluruhan arti dari usability secara lebih jelas dan dalam. Kata dasar dari usability adalah berasal dari kata usable yang memiliki arti dapat digunakan dengan baik. Suatu benda atau alat dapat dikatakan berguna dengan baik apabila tingkat kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberi manfaat dan keputusan kepada orang yang menggunakannya. Usability

adalah salah satu tolak ukur interaktivitas pengalaman pengguna yang terkait dengan antar muka pengguna seperti sebuah situs atau sebuah perangkat lunak dalam bentuk aplikasi.[9].

- 4) S. Sumbogo, S. Rahman, A. Musdar, and I. Alwiah Musdar, "Jurnal Ilmu Komputer KHARISMA TECH ANDROID MENGGUNAKAN QR CODE PADA EVENT ORGANIZER," *Jurnal ilmu komputer KHARISMA TECH*, 2019. Penelitian ini bertujuan untuk menampilkan tentang bagaimana sebuah QR Code bisa menjadi komponen pengganti yang amat penting dari sebuah buku tamu, yang merupakan alat bantu untuk mengetahui seberapa banyak tamu yang datang kesuatu tempat, instansi, pernikahan, atau perpustakaan. Pendataan buku tamu pada dasar hanya mendata pengunjung atau datang kesuatu tempat, instansi, pernikahan atau perpustakaan. Buku tamu yang digunakan pada pesta pernikahan yaitu berisi nama tamu undangan, alamat tamu undangan, dan paraf.[10].

2. METODE PENELITIAN

2.1 Diagram Alir



Gambar 1. Diagram Alir

2.2 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini mencakup seluruh pengguna yang melakukan registrasi dan pernah menggunakan website Room. Akan tetapi yang mengisi dan mengembalikan kuesioner hanya 34 orang. Berdasarkan rujukan dari buku "Foundations of Behavioral Research, yang menyatakan bahwa Kerlinger dan Lee menyarankan sebanyak 30 sampel sebagai jumlah minimal sampel dari sebuah

penelitian kuantitatif.[11]. Sehingga penelitian ini memiliki sebanyak 34 responden yang hasil feedbacknya digunakan sebagai sampel penelitian.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini melakukan teknik pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner online melalui layanan google form. Dengan menggunakan metode ini, pengumpulan data dapat dilakukan lebih efektif, dan efisien. Jenis kuesioner yang digunakan untuk melakukan penelitian ini merupakan kuesioner tertutup dimana responden diberi pilihan jawaban berupa skala likert untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

Dalam penelitian ini, terdapat 10 pertanyaan yang diajukan sesuai dengan perhitungan menggunakan metode SUS oleh Brooke John [12]. Pertanyaan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1: Pertanyaan pada kuesioner
Sumber: Brooke, 1996.

No.	Pertanyaan	Kode
1	Saya akan sering mengunjungi / menggunakan situs ini	Q1
2	Saya menilai situs ini terlalu kompleks	Q2
3	Saya menilai situs ini mudah dijelajahi	Q3
4	Saya butuh <u>bantuan teknis</u> untuk menjelajahi situs ini	Q4
5	Saya menilai fungsi/fitur yang disediakan situs ini telah dirancang dan disiapkan dengan baik	Q5
6	Saya menilai terlalu banyak inkonsistensi pada situs ini	Q6
7	<u>Saya merasa</u> kebanyakan orang akan mudah menjelajahi situs ini dengan cepat	Q7
8	Saya menilai situs ini sangat rumit untuk dijelajahi	Q8
9	Saya merasa sangat percaya diri dalam menjelajahi situs ini	Q9
10	<u>Saya perlu</u> belajar banyak hal sebelum saya dapat menjelajahi situs ini dengan baik	Q10

Untuk melakukan analisis dengan pendekatan kuantitatif, maka responden akan diberikan lima pilihan jawaban yang telah ditetapkan dengan skala likert. Pilihan jawaban yang diberikan terdiri atas pilihan sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju dan sangat setuju. Penilaian skor masing-masing jawaban dimulai dari 1 sampai 5.[13] Lihat Tabel 2.

Tabel 2: Kriteria skala pengukuran

Sumber: Brooke, 1996

Skor	Jawaban
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Ragu-ragu (RG)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Uji Validitas

Hasil jawaban yang telah diperoleh dari kuesioner tersebut akan dihitung menggunakan rumus di bawah ini :

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{XY} = Koefisiensi korelasi
- X = Skor pertanyaan tiap nomor
- Y = Jumlah skor total pertanyaan
- N = Jumlah responden

Dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 25 dengan menggunakan nilai tingkat signifikansi sebesar 0.05 serta menggunakan nilai derajat kebebasan $dk = n-2$, maka nilai r tabel adalah 0.3388. Agar dapat diketahui apakah variabel penelitian bersifat valid atau tidak valid. Jika, r hitung lebih besar daripada r table maka dinyatakan valid dan sebaliknya, jika lebih kecil maka bersifat tidak valid. Hasil perhitungan uji validitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3: Hasil Uji Validitas
Sumber: Hasil Pengolahan SPSS, 2022

Indikator	Rhitung	Rtabel	Validitas
1	0,658181859	0.3388	Valid
2	0,528960689	0.3388	Valid
3	0,346107577	0.3388	Valid
4	0,4271093	0.3388	Valid
5	0,477122267	0.3388	Valid
6	0,366855522	0.3388	Valid
7	0,355244982	0.3388	Valid
8	0,394300987	0.3388	Valid
9	0,431306408	0.3388	Valid
10	0,721796157	0.3388	Valid

Berdasarkan data yang telah diperoleh, dapat dilihat seluruh pertanyaan yang diajukan dinyatakan valid. Karena kesepuluh pertanyaan yang diajukan memiliki nilai r hitung lebih besar jika dibandingkan dengan r tabel. Selanjutnya seluruh butir pertanyaan akan diolah lebih lanjut lagi.

3.2 Uji Reliabilitas

Pengujian realibilitas akan dilakukan pada 10 butir pertanyaan yang dinyatakan valid, dengan menggunakan rumus di bawah ini :

$$r_{ac} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{ac} = koefisien reliabilitas alpha cronbach

k = banyak butir/item pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah/total varians per-butir/item pertanyaan

σ_t^2 = jumlah atau total varians

Dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics dengan tingkat signifikansi 5% maka hasil dari uji realibilitas ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4 : Hasil Uji Realibilitas
Sumber : Hasil Pengolahan SPSS, 2022

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	34	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	34	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.612	10

Berdasarkan hasil pengujian di atas, diketahui bahwa dari 10 pertanyaan tersebut menyatakan bahwa nilai dari Cronbach's Alpha sebesar 0.612 dari 10 pertanyaan. Dan nilai r tabel untuk tingkat signifikansi sebesar 5% dengan jumlah responden sebanyak 34 orang adalah 0.339, maka dapat dilihat bahwa r hitung memiliki nilai yang lebih besar jika dibandingkan dengan r tabel sehingga hasil dari penilaian responden terhadap website Room bersifat reliable.

3.3 Perhitungan Skor SUS

Setelah melakukan pengumpulan data dan pengujian validitas serta realibilitas data yang telah diperoleh, hasil data yang telah terkumpul akan dihitung dengan menggunakan perhitungan *SUS*. Terdapat aturan-aturan dalam melakukan perhitungan skor *SUS*. Berikut ini adalah aturan saat perhitungan skor terhadap kuesionernya:

1. Untuk seluruh pertanyaan bernomor ganjil maka, skor setiap pertanyaan yang didapat dari jawaban skor pengguna akan dikurangi dengan nilai 1.
2. Untuk seluruh pertanyaan bernomor genap, maka skor akhir akan didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari skor jawaban dari pengguna.
3. Untuk total skor *SUS* diperoleh dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian totalnya dikali dengan 2,5.

Perhitungan Skor *SUS* dapat dilakukan dengan rumus dibawah ini :

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

Berdasarkan hasil tanggapan yang telah diperoleh dari 34 responden, maka hasil pengolahan kuesioner menggunakan rumus SUS yang telah ditentukan akan menghasilkan skor SUS yang ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Skor SUS

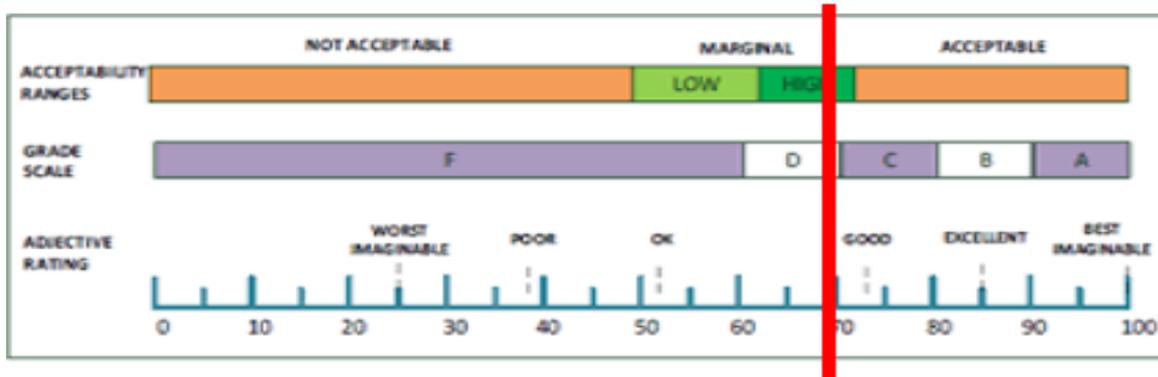
Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2022

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jml	Nilai (jml x 2,5)
1	Responden 1	2	3	3	4	3	2	4	4	4	3	32	80,00
2	Responden 2	4	2	2	0	4	1	4	3	2	0	22	55,00
3	Responden 3	3	3	1	2	3	3	1	2	2	3	23	57,50
4	Responden 4	1	1	2	1	1	2	1	1	4	2	16	40,00
5	Responden 5	0	3	3	3	1	3	2	3	2	3	23	57,50
6	Responden 6	2	3	1	2	3	2	3	3	3	3	25	62,50
7	Responden 7	1	1	2	2	2	4	3	3	2	3	23	57,50
8	Responden 8	4	2	4	3	4	4	4	4	4	0	33	82,50
9	Responden 9	2	2	4	4	4	2	4	4	2	2	30	75,00
10	Responden 10	2	2	3	4	3	3	3	4	3	4	31	77,50
11	Responden 11	1	3	3	4	3	2	4	4	3	4	31	77,50
12	Responden 12	2	3	4	4	3	3	3	4	2	3	31	77,50
13	Responden 13	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	28	70,00
14	Responden 14	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	35	87,50
15	Responden 15	3	2	4	4	3	2	4	4	4	1	31	77,50
16	Responden 16	4	3	3	4	2	0	3	3	2	2	26	65,00
17	Responden 17	4	3	3	4	4	2	4	3	3	2	32	80,00
18	Responden 18	3	3	4	4	3	2	4	4	3	2	32	80,00
19	Responden 19	3	3	3	2	4	4	3	4	4	2	32	80,00
20	Responden 20	3	3	4	2	2	3	4	3	3	1	28	70,00
21	Responden 21	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	32	80,00
22	Responden 22	2	2	4	4	4	3	4	4	3	0	30	75,00
23	Responden 23	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	27	67,50
24	Responden 24	2	3	3	1	4	3	3	3	3	3	28	70,00
25	Responden 25	2	1	4	0	3	4	1	2	2	0	19	47,50
26	Responden 26	4	0	4	3	4	3	4	4	4	1	31	77,50

27	Responden 27	3	1	3	2	3	2	4	2	3	2	25	62,50
28	Responden 28	1	1	2	2	4	3	2	3	3	3	24	60,00
29	Responden 29	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50,00
30	Responden 30	4	3	3	2	4	4	3	4	3	1	31	77,50
31	Responden 31	3	2	4	3	3	4	2	1	4	2	28	70,00
32	Responden 32	4	3	3	2	4	4	3	3	4	2	32	80,00
33	Responden 33	3	2	1	1	4	3	1	4	2	0	21	52,50
34	Responden 34	3	4	3	2	4	4	3	2	4	3	32	80,00
	Rata-rata indikator	2.65	2.3	3.09	2.6	3.2	2.7	3.1	3.1	3	2		

Rata-Rata Skor SUS : 69.41

Berdasarkan Tabel 5 dapat ditarik ketahu jawaban dari 34 responden yang telah diambil, skor yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata skor SUS sebesar 69.41. Skor SUS yang merupakan cara untuk melakukan penilaian terhadap aspek global dalam nilai kegunaan/ manfaat secara subjektif yang diberikan langsung oleh pengguna. Jika skor SUS memiliki nilai lebih dari 70 maka dapat masuk ke dalam golongan acceptable. Akan tetapi skor SUS website *Room* hanya memiliki nilai skor sebesar 69.41 yang berarti skor ini berada pada tingkat penerimaan *Marginal High* dengan nilai grade scale D dan tergolong ke dalam kategori OK. Dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 . Nilai Skor SUS terhadap *website Room*

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat di ketahui bahwa *website room* layak untuk digunakan, dengan perolehan skor SUS sebesar 69.41. Meskipun memiliki tingkat penerimaan pada *marginal high* tapi *website ini* hanya memiliki nilai grade scale D dengan kategori nilai adjective rating pada tingkat OK. Sehingga masih diperlukan banyak perbaikan agar dapat meningkatkan kelayakannya, sehingga *website room* lebih sering dikunjungi dan digunakan, membuat *website* agar tidak rumit untuk dijelajahi, memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dipahami dan menghilangkan fitur yang tidak diperlukan.

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap website room memiliki tingkat penerimaan yang berada pada tingkat marginal high dengan nilai grade scale pada kategori D dan nilai adjective rating pada tingkat kategori OK, walaupun demikian website ini masih memiliki banyak kekurangan yang perlu diperbaiki demi pengembangan lebih lanjut terutama pada bagian :

1. Frekuensi akses, hal ini dapat ditingkatkan dengan cara membuat iklan pada social media untuk menarik perhatian masyarakat secara lebih luas.
2. Memberikan langkah-langkah penggunaan website secara sederhana agar pengguna bisa lebih mudah memahami cara menggunakannya, petunjuk penggunaan dapat diberikan melalui pdf singkat dan video tata cara penggunaan.

Daftar Pustaka

- [1] E. Nugroho and D. M. Rifqi, "APLIKASI SISTEM CONTROL FEEDBACK KUALITAS FITTING FUNCTION DAN APPEARANCE BERBASIS WEB DENGAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) PADA PT XYZ,," *Jurnal PETIR*, vol. vol.12 no.1, 2019.
- [2] J. Nielsen, *Designing web Usability: The practice of simplicity*, New Riders Publishing, 1999.
- [3] A. Sidik, "Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile," *Jurnal Ilmiah "Technologia"*, Juni 2018.
- [4] M. Wibowo, "PENGARUH KUALITAS PELAYANAN TRANSPORTASI UMUMBUS TRANS JOGJA TERHADAP KEPUASAN KONSUMEN," *Jurnal ilmu manajemen*, vol. vol.11 no.2, 2014.
- [5] A. Bangor, P. Kortum and J. T. Miller, "An empirical evaluation of the system usability scale," *Intl. J. Human-Computer Interact*, Vols. vol. 24, no. 6,, p. hal. 574–594, 2014.
- [6] N. Asnawi, "Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA)," *Res. Comput. Inf. Syst. Technol. Manag.*, Vols. vol. 1, no. 1, p. hal. 17–21, 2018.
- [7] A. Bangor, P. Kortum and J. T. Miller, "Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale,," *J. usabilityStud.*, Vols. vol. 4, no. 3,, p. hal. 114–123, 2009.
- [8] A. Rohi, *Easy dan Simple Web Programming*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016.
- [9] A. Sonderegger dan J. Sauer, "The influence of design aesthetics in usability testing: Effects on user performance and preceived usability,," *Appl. Ergon.*, Vol. %1 dari %2vol. 3, no. 41, p. hal. 403–410, 2010.
- [10] S. Sumbogo, S. Rahman and I. A. Musdar, "Jurnal Ilmu Komputer KHARISMA TECH ANDROID MENGGUNAKAN QR CODE PADA EVENT ORGANIZER," *Jurnal ilmu komputer KHARISMA TECH*, 2019.

- [11] F. N. Kerlinger and B. L. Howard , "Foundations of Behavioral Research," 4th edition, Florida:Harcourt Inc. 119, 2000, p. Page 2.120.
- [12] J. Brooke, "SUS-A quick and dirty usability scale," *Usability evaluation in industry* 189, vol. no. 194 , pp. 4-7, 2996.
- [13] J. Brooke, "SUS: a retrospective," *Journal of Usability Studies* 8, vol. no. 2, pp. 29-40, 2013.