

ANALISIS USABILITY PADA WEBSITE WARALABAKITA MENGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE

Oleh:

Daniel Kevin Chandra¹, Syaiful Rahman^{2*}, Hendra Surasa³

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

e-mail: ¹danielkevin_19@kharisma.ac.id, ²syaifulrahman@kharisma.ac.id,

³hendrasurasa@kharisma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Usability website WaralabaKita berdasarkan responden pengguna dengan menggunakan metode System Usability Scale. Kunci utama dari penilaian metode ini adalah Utility, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai sarana pengumpulan data yang melibatkan 30 responden, lalu dilanjutkan dengan melakukan uji validitas data untuk menganalisis data dari 10 butir pertanyaan yang menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.637. Dari 30 sampel yang telah dikumpulkan, diperoleh hasil skor rata-rata SUS sebesar 69,17 yang berarti skor ini memiliki tingkat Acceptability Ranges berada pada tingkat Marginal High, Grade Scale pada kategori C, dan tingkat adjective rating tergolong ke dalam kategori OK.

Kata kunci: Usability, System Usability Scale, Utility, Website, Analisis

Abstract: This study aims to analyze the Usability of the Franchise Kita website based on user respondents using the System Usability Scale method. The main key of assessing this method is Utility, whether it is in accordance with user needs. This study used a questionnaire as an instruments of collecting data involving 30 respondents, then continued by conducting a data validity test to analyze data from 10 questions which resulted in a Cronbach's Alpha value of 0.637. From the 30 samples that have been collected, the average SUS score is 69.17, which means this score has an Acceptability Ranges level that is at the Marginal High level, a Grade Scale in category C, and the adjective rating level belongs to the OK category.

Keywords: Usability, System Usability Scale, Utility, Website, Analysis

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dimasa kini yang semakin berkembang tentu sangat membantu manusia dalam kepentingan sehari-hari. Salah satu layanan yang sering digunakan adalah website karena untuk mengaksesnya sangat mudah, hanya memerlukan jaringan internet sehingga dapat diakses kapan dan dimana saja. Hal ini membuat berbagai macam waralaba baik besar maupun kecil pasti menggunakan website sebagai sarana mempromosikan waralabanya.

Menurut pasal 1 Peraturan Pemerintah No. 16 Tahun 1997 tentang tata cara pelaksanaan pendaftaran waralaba, pengertian waralaba adalah perikatan dimana salah satu pihak diberikan hak untuk memanfaatkan dan/atau menggunakan hak atas kekayaan intelektual atau penemuan atau ciri khas usaha yang dimiliki pihak lain dengan suatu imbalan berdasarkan persyaratan yang ditetapkan pihak lain tersebut dalam rangka penyediaan

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

dan/atau penjualan barang atau jasa[1]. Memasarkan waralaba itu tidaklah mudah, website harus dikemas sebaik dan semenarik mungkin sehingga pengguna dapat mengaksesnya dengan mudah.

WaralabaKita (<https://www.WaralabaKita.com/>) adalah sebuah website aplikasi yang membantu orang-orang yang bergerak di bidang waralaba dimana membantu para wirausahawan untuk mengembangkan bisnis mereka serta untuk memudahkan para wirausahawan yang baru memulai bisnisnya untuk mencari bisnis waralaba yang diinginkan. Dengan adanya pembaharuan yang dilakukan oleh penulis sebagai pihak pengembang dalam situs website WaralabaKita, maka perlu dilakukan analisis *Usability* pada website waralabakita untuk mengetahui apakah WaralabaKita sudah dirancang dengan baik dan memiliki fungsi yang sesuai dengan keperluan pengguna. Evaluasi ini merupakan Langkah pertama untuk mengetahui apakah website WaralabaKita sudah berhasil dalam implementasi dan pembangunannya.

Usability adalah bagaimana menilai seberapa mudah interfaces digunakan oleh *user*. Menurut *International Organization For Standardization- ISO 9241- 11:1998* disebutkan bahwa *Usability* adalah tingkat kegunaan suatu produk yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan yang ditentukan secara efektif, efisien, dan memberikan kepuasan[2]. Penilaian ini sangat membantu developer dalam mengembangkan desain dari interface. *Usability* ini memiliki 5 komponen penting yaitu *Learnability, Efficiency, Memorability, Errors dan Satisfaction*[3]. Sejumlah studi terkait tentang analisis *Usability* menggunakan *System Usability Scale* telah dilakukan, diantaranya penelitian [4] yang membahas mengenai fungsionalitas situs web yang bertujuan untuk mengukur kualitas website E-commerce Shopee dan penelitian [5] yang membahas mengenai website layanan publik secara Pemerintah Kota Tegal dilakukan karena rendahnya tingkat penggunaan website dan masalah *usability* yang biasa muncul dalam website Pemerintah.

Oleh karena itu, *Usability* dan *Utility* adalah aspek yang sangat penting dalam menentukan apakah sesuatu itu berguna atau tidak. Jika suatu fitur mudah digunakan namun tidak dibutuhkan oleh user, maka fitur tersebut tidak diperlukan. Dan juga sebaliknya, suatu fitur yang dibutuhkan oleh user namun sulit digunakan juga tidak akan terpakai oleh *user*. Maka dapat disimpulkan bahwa kemudahan menggunakan fitur dan keperluan fitur tersebut sama pentingnya.

System Usability Scale adalah alat/teknik yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat *Usability*. SUS juga dikenal dengan istilah "*quick and dirty*" yang berarti mudah dan cepat digunakan tetapi hasil yang diperoleh dari metode ini tetap dapat diandalkan[6]. *Usability* suatu website merupakan hal yang perlu dipelihara dan dijaga, jika website sulit untuk digunakan maka *user* akan pergi, jika halaman utamanya tidak dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh perusahaan dengan baik maka *user* akan pergi[7].

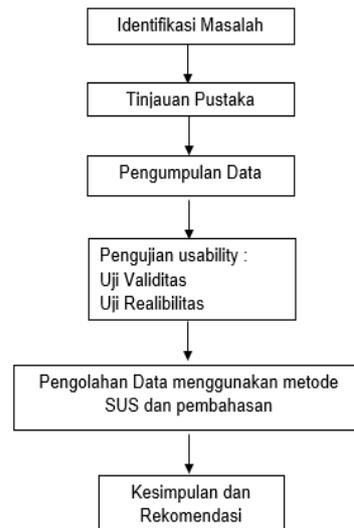
Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah melakukan analisis *Usability* pada website WaralabaKita untuk mengetahui *Usability* dari website WaralabaKita sudah optimal atau tidak

karena *Usability* dari suatu website sangatlah penting untuk mengetahui apakah website yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan dan mudah digunakan oleh *user*[8].

2. METODE PENELITIAN

2.1 Diagram Alir

Terdapat beberapa tahap yang dilakukan penulis dalam melakukan penelitian ini. Berikut tahapan penelitian yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir

1. Identifikasi Masalah, adalah fase dimana penulis mengenali masalah dalam kerangka yang sedang berjalan untuk menemukan kebutuhan yang akan dipenuhi.[4]
2. Tinjauan Pustaka, merupakan pendekatan untuk mengatasi masalah dengan mengikuti sumber-sumber komposisi yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini penulis melakukan pencarian, khususnya pencarian data dengan membaca dan kemudian mengambil informasi dari berbagai buku, buku harian, atau tujuan di web yang sesuai dengan masalah yang akan digunakan sebagai eksplorasi sebagai alasan untuk mengarahkan penelitian.
3. Pengumpulan Data, penulis mengumpulkan data berupa tingkat kepuasan pengguna melalui kuesioner yang disebar menggunakan google form.
4. Pengujian Usability, data yang telah dikumpulkan akan diuji terlebih dahulu apakah datanya sudah valid dan reliabel atau belum. Apabila sudah valid dan reliabel maka dapat diolah.
5. Pengolahan data, data yang telah diuji akan diolah menggunakan metode SUS. Hasil olah data akan dijabarkan sesuai dengan ketentuan SUS.
6. Kesimpulan dan rekomendasi, hasil olah data yang diperoleh menggunakan metode sus akan disimpulkan untuk mengetahui hasil akhir penelitian.

2.2 Jenis Data dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data yang diperoleh dari kuesioner yang disebar akan diubah kedalam bentuk angka dan statistik untuk

diolah[9]. Sumber data berasal dari kuesioner yang disebar oleh penulis yang berisi 10 pertanyaan yang sesuai dengan metode SUS. 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 dengan pilihan jawaban dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju.[10]

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data yang akan disebar menggunakan Google Form. Dengan menggunakan metode ini, pengumpulan data dapat dilakukan lebih efisien. Untuk menjawab kuesioner, responden akan diberikan pilihan jawaban berupa skala likert.

Penulis menyiapkan kuesioner yang berisi 10 pertanyaan yang sesuai dengan standar metode SUS yang nantinya akan disebar kepada responden. Berikut merupakan 10 pertanyaan pada kuesioner beserta *rate* penilaiannya yang dapat dilihat pada Tabel 1 pada halaman berikut ini.

Tabel 1. Butir Soal Kuesioner[6]

No	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat setuju
Q1	Saya berpikir untuk menggunakan Website WaralabaKita lagi.	1	2	3	4	5
Q2	Saya merasa website WaralabaKita rumit untuk digunakan.	1	2	3	4	5
Q3	Saya merasa website WaralabaKita mudah digunakan.	1	2	3	4	5
Q4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan website WaralabaKita.	1	2	3	4	5
Q5	Saya merasa fitur-fitur website WaralabaKita berjalan dengan semestinya.	1	2	3	4	5
Q6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten dalam website WaralabaKita.	1	2	3	4	5
Q7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website WaralabaKita dengan cepat.	1	2	3	4	5
Q8	Saya merasa website WaralabaKita membingungkan.	1	2	3	4	5
Q9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website WaralabaKita.	1	2	3	4	5

No	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat setuju
Q10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website WaralabaKita.	1	2	3	4	5

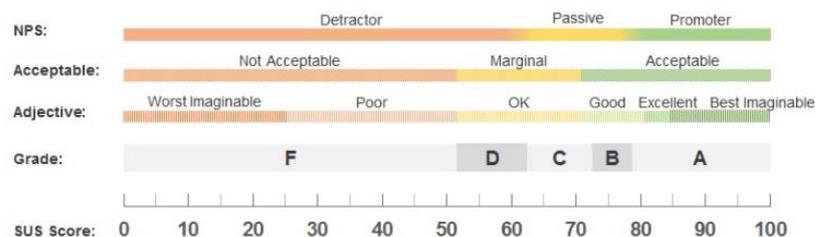
Penulis menggunakan skor kriteria pada range penilaian pada seluruh pertanyaan pada metode *SUS Questionnaire*. Terdapat 5 kriteria pada skor masing-masing pertanyaan dengan menggunakan skala pengukuran likert, seperti yang dapat dilihat pada Tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Tabel Standar Pengukuran Likert[11]

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

2.4 Penarikan Kesimpulan

Skor SUS merupakan penilaian global aspek *Usability* (efektivitas, efisiensi, dan kepuasan) secara subjektif yang dirasakan oleh pengguna. Skor SUS dapat menunjukkan tingkat penerimaan pengguna. Skor SUS harus memiliki nilai lebih dari 70 agar dapat digolongkan ke dalam kategori Acceptable seperti pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Range pengukuran SUS[12]

Berdasarkan tabel diatas terdapat 3 penilaian yaitu:

1. Acceptability Range
 - Not Acceptable: 0 – 50
 - Marginal: 50 – 70
 - Acceptable: 70 – 100

2. Grade Scale

Tabel 4. Tabel grade scale SUS

SUS Score	Letter Grade
Above 80.7	A
Between 72.6 and 80.7	B
Between 62.7 and 72.5	C
Between 51.7 and 62.6	D
Below 51.7	F

3. Adjective Ratings

- Best Imaginable: 85 – 100
- Excellent: 80.7 – 84
- Good: 72.6 – 80.6
- Ok: 51.7 – 72.5
- Poor: 25 – 51.6
- Worst Imaginable: 0 – 25

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Uji Validitas Data

Pengujian validitas data dilakukan dengan menggunakan data dari 30 responden yang telah mengisi kuesioner dengan menggunakan Persamaan 1.

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (1)$$

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 20 dengan nilai tingkat signifikansi sebesar 0.05 dan derajat kebebasan $dk = n-2$, maka nilai r tabel adalah 0.361. Agar dapat diketahui apakah variabel penelitian bersifat valid atau tidak valid. Jika, r hitung lebih besar daripada r tabel maka dinyatakan valid dan sebaliknya, jika lebih kecil maka bersifat tidak valid. Berikut merupakan hasil uji validitas yang ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Tabel hasil Uji Validitas

No	Nilai rHitung	Nilai rTabel	Status
1	0.575	0.361	Valid
2	0.617	0.361	Valid

No	Nilai rHitung	Nilai rTabel	Status
3	0.370	0.361	Valid
4	0.508	0.361	Valid
5	0.378	0.361	Valid
6	0.384	0.361	Valid
7	0.385	0.361	Valid
8	0.707	0.361	Valid
9	0.374	0.361	Valid
10	0.518	0.361	Valid

Berdasarkan data pada Tabel 5 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 Data

Pengujian Reliabilitas dilakukan pada 10 butir pertanyaan yang telah dinyatakan valid dengan menggunakan Persamaan 2.

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

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 dapat di lihat pada Tabel 6 dibawah ini :

Tabel 6. Tabel hasil Uji Reabilitas

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.637	10

Berdasarkan tabel hasil uji reabilitas diatas, dapat dilihat bahwa dari 10 pertanyaan tersebut menyatakan bahwa nilai dari *Cronbach's Alpha* sebesar 0.637 dari 10

pertanyaan. Dan nilai r tabel untuk tingkat signifikansi sebesar 5% dengan jumlah responden sebanyak 30 orang adalah 0.361, maka dapat dilihat bahwa r hitung memiliki nilai yang lebih besar jika dibandingkan dengan r tabel sehingga hasil dari penilaian responden terhadap *website WaralabaKita* bersifat *reliabel*.

3.3 Perhitungan Skor SUS

Mengukur tingkat *Usability*, pengukuran dilakukan dengan menggunakan metode SUS. Dalam melakukan perhitungan skor SUS ada beberapa aturan yang perlu diperhatikan. Berikut ini aturan – aturan dalam perhitungan skor pada kuesioner SUS:

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapatkan dari skor pengguna akan dikurangi 1, Cth (1,3,5,7)
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna, Cth (2,4,6,8,10)
3. Skor SUS didapatkan dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5. Untuk mengconvert jarak nilai skor dari 0 – 40 menjadi 0 – 100.

Rumus Perhitungan Skor SUS[13] :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \tag{3}$$

\bar{x} = skor rata-rata
 $\sum x$ = jumlah skor SUS
 n = jumlah responden

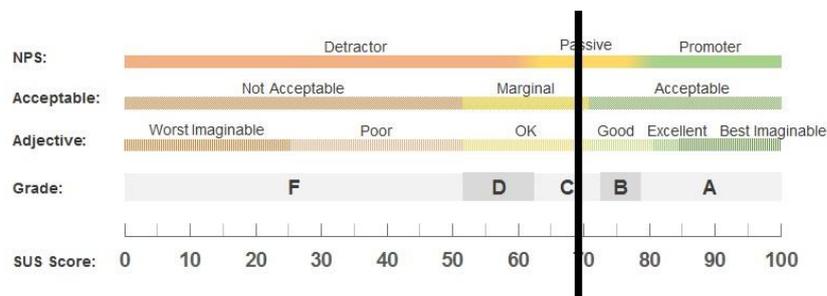
Contoh perhitungan skor SUS seperti berikut ini : ((3 – 1) + (5 – 2) + (4 – 1) + (5 – 1) + (5 – 1) + (5 – 1) + (4 - 1) + (5 – 2) + (4 – 1) + (5 – 4))= 30 x 2.5) = 75. Berikut merupakan hasil pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan Metode SUS pada Tabel 7.

Tabel 7. Tabel Perhitungan Rata-rata Skor SUS

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	total	total x 2.5
1	Responden 1	2	3	3	4	4	4	3	3	3	1	30	75
2	Responden 2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	25	62.5
3	Responden 3	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	36	90
4	Responden 4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28	70
5	Responden 5	3	3	3	4	3	0	4	4	4	4	32	80
6	Responden 6	4	4	4	3	3	3	3	4	2	1	31	77.5
7	Responden 7	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19	47.5
8	Responden 8	2	3	0	1	1	3	4	4	4	4	26	65
9	Responden 9	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	36	90
10	Responden 10	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	35	87.5
11	Responden 11	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	34	85
12	Responden 12	4	3	4	3	4	3	4	3	4	0	32	80

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	total	total x 2.5
13	Responden 13	3	3	3	4	3	2	3	4	4	4	33	82.5
14	Responden 14	2	3	3	4	4	2	3	4	4	3	32	80
15	Responden 15	3	2	2	1	3	1	3	0	4	1	20	50
16	Responden 16	1	3	2	3	2	2	2	3	2	2	22	55
17	Responden 17	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	32	80
18	Responden 18	3	3	3	3	4	3	3	2	3	1	28	70
19	Responden 19	4	4	4	3	4	4	3	4	4	0	34	85
20	Responden 20	3	4	4	2	4	3	3	3	2	2	30	75
21	Responden 21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	27	67.5
22	Responden 22	4	0	3	1	4	1	3	0	4	0	20	50
23	Responden 23	4	2	3	2	3	2	3	3	4	3	29	72.5
24	Responden 24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
25	Responden 25	4	1	4	0	3	1	4	0	4	1	22	55
26	Responden 26	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	24	60
27	Responden 27	2	2	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
28	Responden 28	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	29	72.5
29	Responden 29	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
30	Responden 30	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	24	60
Rata-rata Skor SUS yang diperoleh												69.16667	

Berdasarkan tabel 7 diatas dapat dilihat dari 30 sampel yang telah diambil, rata-rata skor SUS website WaralabaKita memiliki nilai skor sebesar 69.17 yang berarti skor ini dimasukkan ke dalam kategori Marginal High dan tergolong ke dalam kategori OK. Dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Marginal SUS Score

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, skor SUS pada website WaralabaKita memiliki nilai skor sebesar 69.17. Walaupun tingkat *Acceptability Ranges* berada pada tingkat *Marginal High*, *Grade Scale* berada pada kategori C, dan tingkat *Adjective Rating* berada pada kategori OK, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat *usability* pada website WaralabaKita sudah cukup baik namun diperlukan perbaikan agar tingkat *usability* dari website WaralabaKita dapat meningkat menjadi lebih baik.

5. SARAN

Adapun saran yang menjadi fokus penulis dalam mengembangkan website WaralabaKita, seperti:

1. Menambahkan penjelasan singkat mengenai Website WaralabaKita pada halaman depan website saat diakses.
2. Background website yang dibuat lebih menarik lagi dengan menampilkan gambar atau warna yang lebih menarik.
3. Menambah kategori dan outlet yang akan dipasarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Burhanuddin, *Hukum Kontrak Syariah*, 1st ed. 2009.
- [2] M. Ulfa, "Analisis Usability Sistem Komputerisasi Haji Terpadu Palembang Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," 2021.
- [3] M. Baharrudin, N. Hendrakusma Wardani, and A. D. Herlambang, "Analisis Usability Pada Sistem Informasi FILKOM Apps Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya," 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [4] 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>
- [5] I. Aprilia *et al.*, "Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale," 2015. [Online]. Available: <http://www.tegal>
- [6] J. Brooke, "SUS-A quick and dirty usability scale." [Online]. Available: www.TBIStaffTraining.info
- [7] J. Nielsen, "Usability 101: Introduction to Usability," *Nielsen Norman Group*, Jan. 03, 2012. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> (accessed Jan. 05, 2022).
- [8] S. I. Ao and International Association of Engineers., *International MultiConference of Engineers and Computer Scientists: IMECS 2011: 16-18 March, 2011, the Royal Garden Hotel, Kowloon, Hong Kong*. Newswood Limited., 2011.
- [9] C. Yosani, "Teknik Analisis Kuantitatif 1 TEKNIK ANALISIS KUANTITATIF."
- [10] F. N. (Fred N. Kerlinger and H. B. (Howard B. Lee, *Foundations of behavioral research*. Harcourt College Publishers, 2000.
- [11] J. Brooke, "SUS: A Retrospective," 2013.
- [12] J. Sauro and PhD, "Measuring U," *5 Ways to Interpret a SUS Score*, Sep. 19, 2018. <https://measuringu.com/interpret-sus-score/> (accessed Aug. 20, 2022).
- [13] D. Setiawan and S. L. Wicaksono, "Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale," *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 2, no. 1, p. 71, Jun. 2020, doi: 10.21580/wjit.2020.2.1.5792.
- [14] S. Saleh, S. Pd, and M. Pd, "ANALISIS DATA KUALITATIF Editor: Hamzah Upu."
- [15] N. Luh and G. E. Sulindawati, *Analisis Usability Untuk Mengukur Efektivitas Implementasi Sistem Keuangan Desa*. 2018.
- [16] Z. Sharfina and H. B. Santoso, "An Indonesian Adaptation of the System Usability Scale (SUS)."