



Evaluasi Usability E-Modul Basis Data Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)

Desak Made Dwi Utami Putra^{1*}, Aniek Suryanti Kusuma¹, Ayu Gede Willdahlia², Ni Kadek Nita Noviani Pande¹

¹ Program Studi Teknik Informatika, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Denpasar, Indonesia

² Program Studi Bisnis Digital, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Denpasar, Indonesia

Corresponding author email: desak.utami@instiki.ac.id

Article Info

Article history:

Received May 16, 2024

Approved June 18, 2024

Keywords:

E-Modul, Basis Data, Usability, System Usability Scale.

ABSTRACT

To ensure effectiveness, efficiency and user satisfaction with a product, it is necessary to evaluate and assess the product. The aim of this research is to analyze Usability Testing using the System Usability Scale (SUS) Method in the Database E-Module. Data collection techniques in this research used interview techniques, observation techniques or questionnaire techniques. The instrument used in this research was a questionnaire. The subjects in this study consisted of 32 respondents. Based on the results of data analysis from the results of the recapitulation of questionnaire testing results using the System Usability Scale method with a score obtained of 80.7 in terms of Acceptability, Grade Scale and Adjective Rating, the results showed that the level of User Acceptability Range for the Database E-Module being developed is at grade Acceptable, the Grade Scale level is in category B, and the Adjective Rating level is in the Excelent category, so it can be concluded that the Database E-Module developed is suitable for use in learning.

ABSTRAK

Dalam memastikan efektivitas efisiensi, dan kepuasan pengguna atas suatu produk, maka perlu dilakukan evaluasi dan penilaian atas produk tersebut. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis Usability Testing dengan menggunakan Metode Sistem Usability Scale (SUS) pada E-Modul Basis Data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan teknik wawancara, teknik observasi ataupun teknik angket/kuisisioner. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa kuesioner. Subjek pada penelitian ini terdiri dari 32 responden. Berdasarkan hasil analisis data dari hasil rekapitulasi hasil pengujian kuisisioner dengan menggunakan metode System Usability Scale dengan skor yang diperoleh adalah 80,7 dari sisi Acceptability, Grade Scale dan Adjective Rating diperoleh hasil bahwa tingkat Acceptability Range pengguna terhadap E-modul Basis Data yang dikembangkan berada pada grade Acceptable, tingkat Grade Scale berada pada kategori B, dan tingkat Adjective Rating berada pada kategori Excelent maka dapat disimpulkan bahwa E-Modul Basis Data yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.



How to cite: Putra, D. M. D. U., Kusuma, A. S., Willdahlia, A. G., & Pande, N. K. N. N. (2024). Evaluasi Usability E-Modul Basis Data Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah Global Education*, 5(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.55681/jige.v5i2.2764>

PENDAHULUAN

Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI) merupakan salah satu perguruan tinggi yang bergerak dalam bidang teknologi informasi. Mata kuliah Basis Data merupakan mata kuliah yang menjadi pondasi bagi dua program studi yang dinaungi yaitu program studi Teknik Informatika dan Sistem Komputer. Pada mata kuliah basis data terdapat beberapa materi yang disampaikan yaitu definisi dan komponen basis data, model data relational, entity relationship diagram, dan normalisasi. Pemahaman mahasiswa dalam menentukan entitas, atribut, relasi, kardinalitas dari suatu relasi sangat diharapkan untuk dapat merancang entity relationship diagram berdasarkan studi kasus yang diberikan.

Pada kenyataannya masih terdapat permasalahan pada perkuliahan Basis Data di INSTIKI. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui proses observasi pada perkuliahan mata kuliah Basis Data periode semester ganjil 2022-2023, dapat diamati terdapat permasalahan yang terjadi yaitu dari aspek sikap mahasiswa dapat dilihat bahwa, mahasiswa mampu memecahkan permasalahan berdasarkan contoh-contoh yang sudah diberikan. Namun ketika diberikan studi kasus yang berbeda mahasiswa terlihat enggan untuk mengeksplorasi lebih lanjut studi kasus yang diberikan dan hanya menunggu arahan dari dosen pengampu mata kuliah, (2) Penilaian dari aspek pengetahuan, diperoleh hasil bahwa mahasiswa yang berhasil memenuhi nilai akhir di atas 55 adalah sebesar 61% berasal dari latar belakang pendidikan SMK dengan jurusan informatika. Hal ini dikarenakan mahasiswa tersebut sudah memiliki dasar pengetahuan tentang dasar-dasar komputer sejak berada di sekolah menengah. Berdasarkan angket yang disebar, diperoleh informasi bahwa mahasiswa membutuhkan media pembelajaran diluar materi dan slide yang diberikan oleh dosen. Latihan-latihan yang diberikan di kelas dianggap tidak cukup untuk dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam perancangan basis data.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang telah disampaikan diatas, media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu solusi. E-Modul Basis Data merupakan media pembelajaran digital untuk mata kuliah Basis Data yang dapat membantu mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran Basis Data diluar kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Berdasarkan proses observasi yang telah dilakukan di kelas selama penggunaan E-Modul Basis Data sebagai media pembelajaran, dapat diamati bahwa beberapa mahasiswa masih mengalami kesulitan terkait navigasi dari e-modul, serta proses akses informasi pada e-modul yang masih membingungkan. Untuk itu perlu dilakukan evaluasi mengenai kepuasan mahasiswa dalam menggunakan media pembelajaran berupa E-Modul Basis Data untuk memastikan bahwa produk ini siap untuk digunakan.

Terdapat beberapa penelitian terkait evaluasi usability yaitu oleh (Dyayu et al., 2023; Putri et al., 2024) Penelitian ini menggunakan metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). Usability Testing merupakan pengukuran tentang seberapa mudah sistem saat digunakan dan kendala yang ditemukan saat penggunaannya untuk dapat dievaluasi dan menghasilkan data yang relevan terkait pengujian yang dilaksanakan. Sedangkan System Usability Scale (SUS)

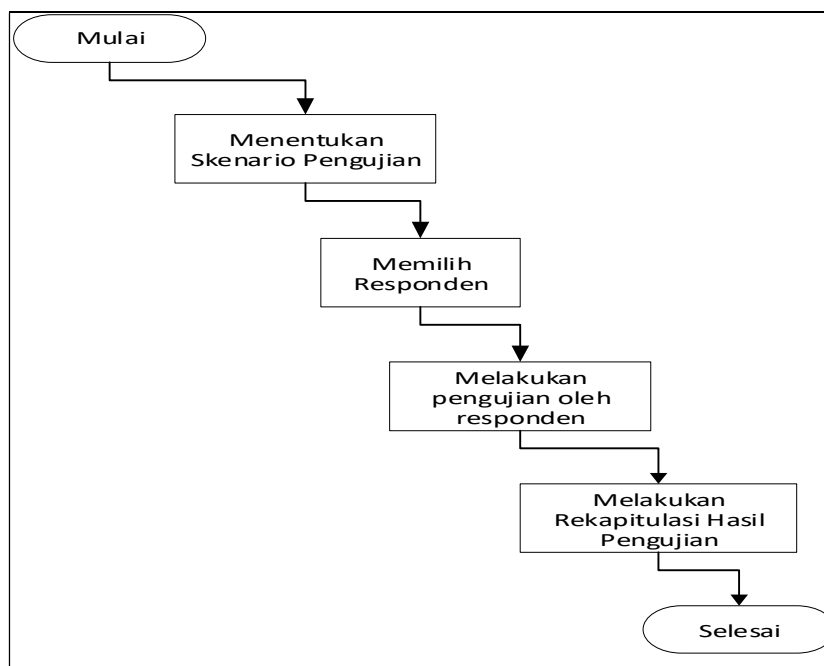
merupakan alat pengujian yang dikembangkan oleh John Brooke dengan menerapkan sepuluh pertanyaan yang memberikan pandangan global secara subjektif mengenai ketergunaan (Aprianto et al., 2022; Apriyanthi et al., 2024; Putra et al., 2024). Terdapat 4 metrik yang diukur dalam usability testing yaitu learnability, time based efficiency, error rate dan satisfaction atau hasil kuesioner system usability scale (Mertha et al., 2021; Wahanani & Swari, 2023). Usability testing memiliki 6 task scenario yang diujikan kepada 5 partisipan. Hasil dari pengujian akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif, pada metrik learnability didapatkan persentase sebesar 68% yang menyatakan bahwa aplikasi PeduliLindungi masih berada dibawah rata-rata dalam segi keberhasilan pengguna. Lalu, pada metrik efficiency didapatkan nilai sebesar 0,03 goals/sec dimana hanya 3% dari tugas yang dapat dilakukan dalam waktu 1 detik. Metrik error didapatkan hasil sebesar 29% atau 0,29 dimana persentase tersebut menyatakan bahwa tingkat error aplikasi PeduliLindungi berada dibawah rata-rata. Dan pada metrik satisfaction hasil rata-rata skor yang didapatkan adalah 56, dimana hasil pengujian kuesioner SUS masih berada dibawah rata-rata. Dari permasalahan yang ditemukan, terdapat 3 rekomendasi perbaikan yang disarankan. Penelitian selanjutnya oleh (Prasetya et al., 2023) yang menyebutkan bahwa proses usability testing bisa melibatkan pengguna atau tidak sama sekali melibatkan pengguna dalam proses mengujinya. Website yang baik harus mengandung prinsip-prinsip seperti learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction pada website agar bisa dianggap sebagai website yang layak digunakan oleh banyak orang (Adyanata et al., 2024; Ariwanta et al., 2024; Lewis & Sauro, 2021; Permana et al., 2024). Kitabisa.com merupakan sebuah platform menggalang dana dan berdonasi secara online yang tersedia dalam bentuk website dan aplikasi smartphone. Penelitian ini dilakukan untuk menguji usability website kitabisa.com pada tampilan desktop yang memiliki tampilan sama persis dengan tampilan website versi mobile. Dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) didapatkan hasil yang cukup mengejutkan, website dengan tampilan yang sama persis seperti versi mobile nya ini mendapatkan score 75 dengan grade B pada pengujian menggunakan metode SUS yang diikuti oleh 40 responden penguji. Berdasarkan hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa website kitabisa.com layak untuk digunakan oleh banyak orang sebagai website donasi dan penggalangan dana.

Tujuan penelitian ini melakukan evaluasi terhadap penggunaan mahasiswa pada E-Modul Basis Data dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Metode SUS merupakan alat pengujian usability yang menggunakan 10 buah pertanyaan yang telah ditetapkan sebagai alat ujinya. Usability didefinisikan sebagai atribut kualitas yang dapat menilai seberapa mudah antarmuka pengguna digunakan. Hasil dari pengisian kuisisioner selanjutnya direkapitulasi dengan menggunakan metode SUS untuk selanjutnya dianalisa dan dibandingkan hasilnya dengan nilai pada grafik Acceptability, Grade Scale, Adjective Rating serta SUS Skor Percentile Rank. Hasil rekapitulasi dan analisa selanjutnya akan digunakan sebagai bahan evaluasi serta masukan terhadap pengembangan E-Modul Basis Data lebih lanjut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif, yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan yang lainnya (Ibrahim et al., 2023; Welda et al., 2020).

Gambar 1. Langkah-langkah penelitian



Gambar 1 diatas menunjukkan langkah-langkah penelitian yang digunakan dengan menggunakan metode SUS. Langkah langkah pengujian diawali dengan menentukan skenario pengujian yang dilakukan dengan menjelaskan perangkat lunak yang diuji dalam hal ini ada lah media pembelajaran E-Modul Basis Data berupa alur penjelajahan e-modul serta fitur-fitur yang dimiliki oleh e-modul (Welda et al., 2020). Selain menjelaskan tentang perangkat lunak yang diuji, tahapan penentuan skenario pengujian juga dilakukan dengan menyiapkan kuisisioner. Kuisisioner/angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ingin diketahui (Jebb et al., 2021). Kuisisioner akan diisi oleh 31 orang responden yang merupakan mahasiswa Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia Program Studi Teknik Informatika yang mengambil mata kuliah Basis Data pada tahun akademik 2022-2023 ganjil. Adapun instrumen kuisisioner yang harus diisi oleh responden merupakan instrumen SUS yang sudah dimodifikasi berdasarkan hasil uji instrumen yang dilakukan oleh 3 orang pakar yang berkaitan dengan Teknologi Pendidikan. Berikut ini adalah kuisisioner SUS yang sudah dimodifikasi yang harus diisi oleh responden.

Tabel 1. Daftar Pernyataan Kuisisioner

No	Pernyataan	Skala
1	Saya berpikir akan sering menggunakan E-Modul Basis Data	1 s/d 5
2	Saya lihat E-Modul Basis Data terlalu kompleks	1 s/d 5
3	Saya berpikir E-Modul Basis Data mudah digunakan	1 s/d 5
4	Saya membutuhkan bantuan teknis dari orang lain untuk menggunakan E-Modul Basis Data.	1 s/d 5
5	Saya melihat bahwa E-Modul Basis Data sudah memiliki fitur-fitur yang sudah terpadu dengan baik.	1 s/d 5
6	Saya pikir banyak hal yang tidak konsisten pada E-Modul Basis Data.	1 s/d 5
7	Saya membayangkan bahwa orang lain memahami cara menggunakan E-	1 s/d 5

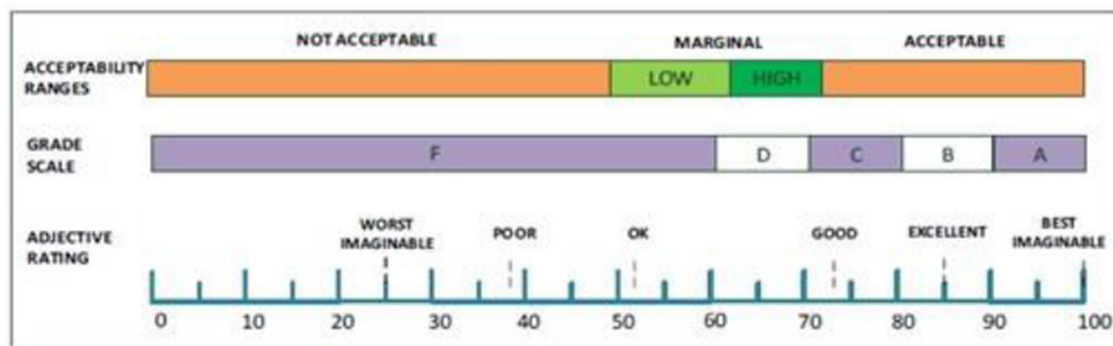
No	Pernyataan	Skala
	Modul Basis Data dengan cepat.	
8	Saya merasa E-Modul Basis Data tidak praktis.	1 s/d 5
9	Saya merasa percaya diri untuk menggunakan E-Modul Basis Data.	1 s/d 5
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum menggunakan menggunakan E-Modul Basis Data.	1 s/d 5

Pada tahap pemilihan responden dilakukan pemilihan responden yang tepat untuk melakukan penilaian terhadap E-Modul Basis Data dengan melakukan pengisian kuisioner sebagai instrumen pengujian. Tahapan rekapitulasi hasil pengujian dilakukan dengan melakukan rekapitulasi hasil pengisian kuisioner oleh responden yang telah ditetapkan dengan menggunakan instrumen SUS. Responden menanggapi dengan memberikan skor pada produk dari 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju) atas 10 item pertanyaan tersebut. Setiap item pernyataan memiliki skor kontribusi. Setiap skor kontribusi item akan berkisar antara 0 hingga 4. Item ganjil skor kontribusinya adalah posisi skala dikurangi 1 sedangkan untuk item genap skor kontribusinya adalah 5 dikurangi posisi skala. Selanjutnya kalikan jumlah skor kontribusi dengan 2.5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan system usability. Skor SUS berkisar dari 0 hingga 100. Berikut rumus perhitungan skor SUS:

$$Skor\ SUS = \left(\sum_{i=ganjil} (Ri - 1) + \sum_{i=genap} (5 - Ri) \right) \times 2,5$$

Sebagai ketentuan pengambilan keputusan, digunakan ketentuan dijelaskan sebagai berikut :

Gambar 1. Kriteria System Usability Scale (SUS).



HASIL DAN PEMBAHASAN

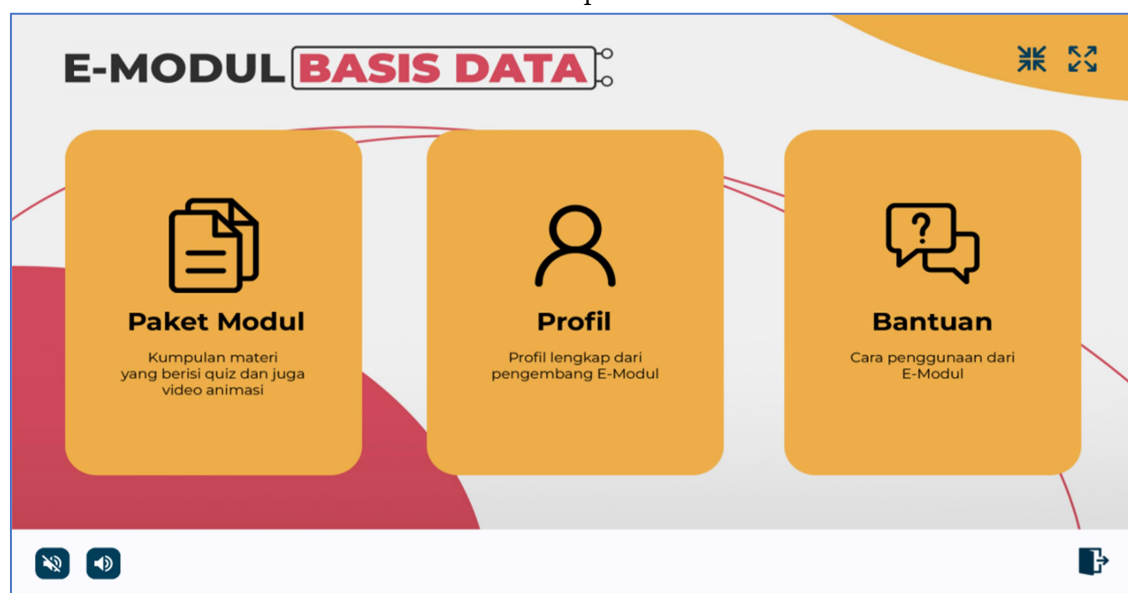
Penelitian ini mengembangkan produk berupa E-Modul yang dipecah menjadi 10 modul dengan agar mahasiswa lebih mudah untuk mencerna materi untuk mencerna materi. Berikut ini adalah tampilan awal e-modul yang dapat dilihat pada Gambar 2.

Gambar 2. Tampilan awal E-Modul Basis Data

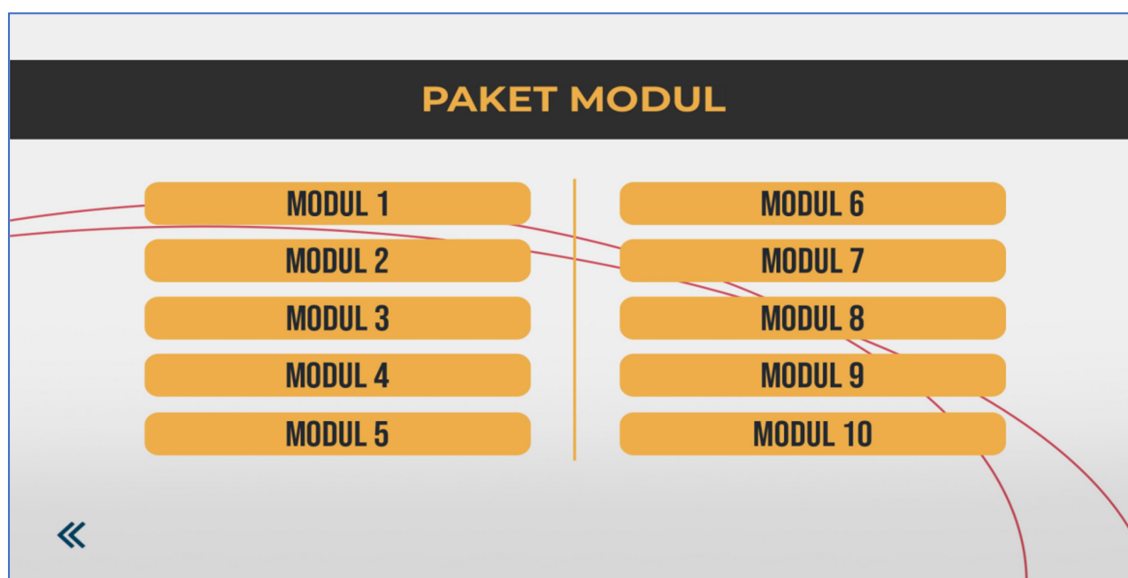


Selanjutnya pengguna akan diarahkan pada halaman beranda dari E-Modul Basis Data yang dapat dilihat pada Gambar 3. Pada Gambar 3 dapat dilihat ada tiga (3) menu yang dapat dipilih oleh mahasiswa yaitu menu Paket Modul, Profil, dan Bantuan. Pada menu paket modul terdapat 10 modul yang dapat dipelajari oleh mahasiswa yang dapat dilihat pada Gambar 4.

Gambar 3. Tampilan Beranda



Gambar 4. Tampilan Menu Paket Modul



Pelaksanaan uji coba lapangan dengan 32 subjek penelitian disajikan dalam bentuk data kuantitatif dengan mengolah hasil angket yang diberikan kepada mahasiswa dengan menggunakan Angket System Usability Scale (SUS).

Tabel 2. Hasil Pengisian Angket System Usability Scale

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	4	1	4	2	4	1	4	2	4	2
2	Responden 2	4	1	5	2	5	2	4	3	4	1
3	Responden 3	5	3	4	2	4	1	4	2	4	4
4	Responden 4	5	2	5	2	5	1	5	2	5	1
5	Responden 5	4	2	3	2	4	2	4	2	4	1
6	Responden 6	5	2	5	2	5	1	3	1	4	2
7	Responden 7	5	1	4	2	4	2	5	1	4	2
8	Responden 8	4	3	5	2	5	2	5	2	5	2
9	Responden 9	5	4	5	4	5	3	4	3	5	2
10	Responden 10	4	3	3	1	4	2	3	2	5	2
11	Responden 11	5	2	5	2	5	2	5	4	5	1
12	Responden 12	4	2	4	2	4	1	4	1	4	2
13	Responden 13	4	2	4	2	4	2	4	1	4	2
14	Responden 14	4	1	4	1	4	1	4	2	4	2
15	Responden 15	3	3	5	1	4	1	5	1	4	2
16	Responden 16	4	2	5	1	4	2	4	3	5	1
17	Responden 17	5	1	4	2	5	1	5	1	4	1
18	Responden 18	4	2	5	1	3	1	4	3	4	2
19	Responden 19	4	3	4	2	5	2	4	3	5	2
20	Responden 20	5	1	5	4	5	3	5	3	5	2
21	Responden 21	4	2	4	2	4	3	4	1	4	2
22	Responden 22	4	1	4	1	5	2	4	1	5	2
23	Responden 23	5	1	4	2	4	2	5	2	3	4
24	Responden 24	4	2	4	3	5	2	4	2	5	2

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
25	Responden 25	4	1	5	2	4	1	3	2	4	3
26	Responden 26	5	2	5	2	5	1	4	2	4	3
27	Responden 27	5	1	5	1	5	1	5	1	3	2
28	Responden 28	5	2	4	2	4	2	5	2	5	2
29	Responden 29	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2
30	Responden 30	5	1	4	2	4	2	5	2	5	2
31	Responden 31	4	1	5	2	5	2	4	1	5	2
32	Responden 32	5	1	4	1	4	2	5	2	5	2

Tabel 3. Hasil Perhitungan Angket SUS

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai = Jumlah *2,5
1	Responden 1	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	32	80,0
2	Responden 2	3	4	4	3	4	3	3	2	3	4	33	82,5
3	Responden 3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	1	29	72,5
4	Responden 4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	37	92,5
5	Responden 5	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	30	75,0
6	Responden 6	4	3	4	3	4	4	2	4	3	3	34	85,0
7	Responden 7	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	34	85,0
8	Responden 8	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	33	82,5
9	Responden 9	4	1	4	1	4	2	3	2	4	3	28	70,0
10	Responden 10	3	2	2	4	3	3	2	3	4	3	29	72,5
11	Responden 11	4	3	4	3	4	3	4	1	4	4	34	85,0
12	Responden 12	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	32	80,0
13	Responden 13	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31	77,5
14	Responden 14	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	33	82,5
15	Responden 15	2	2	4	4	3	4	4	4	3	3	33	82,5
16	Responden 16	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	33	82,5
17	Responden 17	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	37	92,5
18	Responden 18	3	3	4	4	2	4	3	2	3	3	31	77,5
19	Responden 19	3	2	3	3	4	3	3	2	4	3	30	75,0
20	Responden 20	4	4	4	1	4	2	4	2	4	3	32	80,0
21	Responden 21	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	30	75,0
22	Responden 22	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	35	87,5
23	Responden 23	4	4	3	3	3	3	4	3	2	1	30	75,0
24	Responden 24	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	31	77,5
25	Responden 25	3	4	4	3	3	4	2	3	3	2	31	77,5
26	Responden 26	4	3	4	3	4	4	3	3	3	2	33	82,5
27	Responden 27	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	37	92,5
28	Responden 28	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	33	82,5
29	Responden 29	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5
30	Responden 30	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	34	85,0
31	Responden 31	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	35	87,5
32	Responden 32	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	35	87,5

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai = Jumlah *2,5
Jumlah Skor Rata-Rata												80,7	

Berdasarkan tabel 3 dapat dijelaskan bahwa hasil validasi pada uji coba lapangan berdasarkan kuesioner System Usability Scale (SUS) diperoleh nilai 80,7 yang berada pada rentang nilai “Sangat Baik”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil rekapitulasi hasil pengujian kuisioner dengan menggunakan metode System Usability Scale dengan skor yang diperoleh adalah 80,7 dari sisi Acceptability, Grade Scale dan Adjective Rating diperoleh hasil bahwa tingkat Acceptability Range pengguna terhadap E-modul Basis Data yang dikembangkan berada pada grade Acceptable, tingkat Grade Scale berada pada kategori B, dan tingkat Adjective Rating berada pada kategori Excelent maka dapat disimpulkan bahwa E-Modul Basis Data yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adyanata, I. K., Nugraha, G. A. P., Gunawan, I. M. A. O., & Indrawan, G. (2024). Evaluasi Sistem Informasi SIAkad UPMI Menggunakan Metode System Usability Scale. *JUPITER: Jurnal Penelitian Ilmu Dan Teknologi Komputer*, 16(1), 61–70.
- Aprianto, D., Munir, A., & Surasa, H. (2022). Evaluasi Usability Pada Website Iothome Menggunakan System Usability Scale. *Jtriste*, 9(2), 79–89. <https://doi.org/10.55645/jtriste.v9i2.380>
- Apriyanthi, N. P. E., Mentayani, N. P. A., Gunawan, I. M. A. O., & Indrawan, G. (2024). Evaluasi Usability Dengan Pendekatan System Usability Scale (SUS) Pada Aplikasi TMHub. *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi)*, 7(1), 1–7.
- Ariwanta, I. P. Y. A., Gunawan, I. M. A. O., & Indrawan, G. (2024). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Pada Website mahasiswa. pkkb. ac. id Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(2), 363–373.
- Dyayu, A. L., Beny, B., & Yani, H. (2023). Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS)*, 3(1), 395–404.
- Ibrahim, M. B., Sari, F. P., Kharisma, L. P. I., Kertati, I., Artawan, P., Sudipa, I. G. I., Simanihuruk, P., Rusmayadi, G., Nursanty, E., & Lolang, E. (2023). *METODE PENELITIAN BERBAGAI BIDANG KEILMUAN (Panduan & Referensi)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Jebb, A. T., Ng, V., & Tay, L. (2021). A review of key Likert scale development advances: 1995–2019. *Frontiers in Psychology*, 12, 637547.
- Lewis, J. R., & Sauro, J. (2021). *Usability and user experience: Design and evaluation*. Handbook of Human Factors and Ergonomics, 972–1015.
- Mertha, I. M. S., Satwika, I. P., & Paramitha, A. A. I. I. (2021). Analisa Usability pada Website Platform Marketplace Edukasi Menggunakan Metode Heuristic Evaluation System Usability Scale. *Jurnal Krisnadana*, 1(1), 37–46.

- Permana, I. P. H., Aristana, I. D. G., Prayana, I. K. W. D., Wijaya, B. K., & Pratiwi, N. W. A. D. (2024). Analyzing User Acceptance of Balindo Paradiso University Information System Using UTAUT 2 Model. *TECHNOVATE: Journal of Information Technology and Strategic Innovation Management*, 1(2), 96–109.
- Prasetya, R. D., Khairy, F. M., Hibban, N., Rifa'i, D. B., & Pasya, R. I. (2023). Pengujian Usability Pada Website Kitabisa.Com Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus). *METHODIKA: Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(2), 26–29. <https://doi.org/10.46880/mtk.v9i2.1942>
- Putra, I. G. P. A. A., KW, P. P. O. J., Gunawan, I. M. A. O., & Indrawan, G. (2024). EVALUASI USABILITY WEBSITE BUKALAPAK DAN TOKOPEDIA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *INTI Nusa Mandiri*, 18(2), 166–175.
- Putri, R. M. A., Parwita, W. G. S., Handika, I. P. S., Sudipa, I. G. I., & Santika, P. P. (2024). Evaluation of Accounting Information System Using Usability Testing Method and System Usability Scale. *Sinkron: Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika*, 9(1), 32–43.
- Wahanani, H. E., & Swari, M. H. P. (2023). Usability Testing pada Sistem Kearsipan Dokumen Dosen. *Jurnal Krisnadana*, 2(3), 424–431.
- Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), 152–161. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i2.28864>.