

## Usability Testing Pada Aplikasi Mobile E-Ganesha Undiksha Menggunakan Metode System Usability Scale

K Kusuma Wardana<sup>1\*)</sup>, N K Erna Supriathi<sup>2)</sup>, I Nyoman Suarka<sup>3)</sup>, G A Parahita Nugraha<sup>4)</sup>, I Made Agus Oka Gunawan<sup>5)</sup>, Gede Indrawan<sup>6)</sup>

<sup>1,2,3,4,6</sup>Program Studi Ilmu Komputer, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Jln. Udayana No. 11 Singaraja, Bali 81116 Indonesia

<sup>5</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Tabanan, Jl. Wagimin No.8, Kediri, Kec. Kediri, Kabupaten Tabanan, Bali 82121 Indonesia

<sup>1\*)</sup>kusuma.wardana@student.undiksha.ac.id, <sup>2)</sup>erna.supriathi@student.undiksha.ac.id, <sup>3)</sup>suarka@student.undiksha.ac.id, <sup>4)</sup>gemara@student.undiksha.ac.id, <sup>5)</sup>agusokagunawan@gmail.com, <sup>6)</sup>gindrawan@undiksha.ac.id

### ABSTRACT

*E-Ganesha is a system built for all academic activities in Ganesha Singaraja University. User satisfaction with the application is a crucial factor in retaining users and the program's existence. The aim of this research is to determine the level of satisfaction of E-Ganesha users using the System Usability Scale (SUS) method. One of the benefits of using the System Usability Scale (SUS) is its simplicity to apply and the method is well-received by responders due to its easily understandable questions. This research used descriptive and survey methods, with 20 respondents from undergraduate and master's program students in Undiksha. By using the System Usability Scale (SUS) method, this research produced its score with an average of 87.5. E-Ganesha application is included in the 'ACCEPTABLE' category on the Grade Scale, indicating that users can accept it. This is indicated by the application's placement in the Acceptability Ranges 'B', where the term "Excellent" appears in the ranking.*

**Keywords :** E-Ganesha, User Satisfaction, SUS

### I. PENDAHULUAN

Dalam upaya peningkatan layanan kepada mahasiswa, Undiksha telah melakukan pengembangan teknologi dengan meluncurkan E-Ganesha. E-Ganesha merupakan aplikasi yang besar dimana telah efektif dalam memenuhi kebutuhan aktivitas seluruh civitas di lingkungan Undiksha. Sistem ini dibuat karena adanya kendala kesulitan dalam memperoleh data administratif mahasiswa seperti data KRS dan *e-learning* yang valid, terpusat dan konsisten dengan kesulitan tersebut dibutuhkan terminal data yang menjadi pusat sistem informasi di Undiksha. Diharapkan dengan Aplikasi E-Ganesha yang telah hadir ini dapat mencakup semua kebutuhan informasi dan layanan kampus seperti *staff* kampus dan mahasiswa-mahasiswa di lingkungan kampus Undiksha. Dengan adanya aplikasi E-Ganesha ini diharapkan data mahasiswa ataupun *staff* kampus yang ada di Undiksha lebih terstruktur, valid, terintegrasi, dan konsisten.

E-Ganesha juga dapat mempersingkat waktu dalam mengakses data kampus yang sesuai dengan kebutuhan dan juga menghemat biaya dikarenakan dapat diakses secara *mobile*, contohnya dalam hal pencarian data akan lebih mudah dan cepat serta sistem-sistem dalam pengembangannya menjadi lebih terorganisasi. Dari segi pengguna parameter keberhasilan dari aplikasi apabila keinginan dari pengguna dapat terpenuhi dengan memuaskan dan konsisten karena performa dari aplikasi tersebut dipengaruhi oleh kualitas layanan dari suatu aplikasi (Mulyanto dkk., 2016).

Aplikasi E-Ganesha dapat berjalan dengan baik salah pengguna yang dapat ditinjau dari faktor kualitas sistem, kualitas layanan dan kualitas informasi. Untuk menjamin kualitas dari perangkat lunak atau aplikasi maka diperlukan suatu pengujian untuk menjadi acuan kualitas dari aplikasi tersebut. Salah satu metode yang digunakan untuk melakukan pengujian adalah metode *usability* yaitu *System Usability Scale* (SUS) yang bertujuan untuk

mengetahui kebergunaan aplikasi untuk pengguna dalam menggunakan aplikasi. Dipilihnya *System Usability Scale* (SUS) dikarenakan keunggulannya salah satunya adalah mudah untuk digunakan dan diterima oleh responden dikarenakan dari segi pertanyaan yang mudah dipahami responden.

Usability adalah seluas mana sebuah produk bisa dipakai *user* demi mencapai target yang ampuh, ketepatan dan *user* menjadi senang dalam penggunaan produk tersebut menurut (Mahardhika dkk., 2019). Efektif menunjukkan bahwa pengguna berhasil mencapai tujuan dalam menggunakan produk atau perangkat lunak, efisiensi berhubungan dengan kelancaran pengguna dalam mencapai tujuan dalam penggunaan produk atau perangkat lunak tersebut, dan kepuasan dengan penerimaan dari pengguna aplikasi terhadap produk atau perangkat lunak yang digunakan. Pengujian yang dilakukan menggunakan kuisioner pada penggunaan perangkat lunak menurut (Rachmi & Nurwahyuni, 2018).

Pengujian menggunakan kuisioner dengan memberikan pertanyaan kepada responden sebanyak 20 orang dari kalangan mahasiswa untuk mengukur tingkat kesenangan *user* dalam penggunaan *software* E-Ganesha dengan harapan bahwa dari pengujian yang dilakukan dapat dilihat tingkat kelayakan aplikasi E-Ganesha yang sudah dibangun

## II. TINJAUAN PUSTAKA

Saat memperoleh hasil yang maksimal Dalam melakukan evaluasi berdasarkan pandangan pengguna, dalam *Usability Testing* pada Aplikasi mobile e-ganesha undiksha dirancang untuk memenuhi keperluan Kampus yang menginginkan layanan Pendidikan yang bagus maka metodologi penelitian yang dipakai yaitu Metode *System Usability Scale*. berikut Beberapa cara yang di gunakan demi penelitian ini.

### 2.1. Penelitian Terkait

Beberapa penelitian sebelumnya ada yang berdasarkan tentang *usability* memakai teknik *SUS* dimana diantaranya:

Pada penelitian yang pertama dilakukan oleh (Nioga dkk., 2019), yang berjudul “*Evaluasi Usability Aplikasi Mobile KAI Access Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)*” Dan *Discovery Prototyping (Studi Kasus PT KAI)*, dalam penelitiannya memberitahu hasil dari penelitiannya pada *usability*, hasil pengujian yang dilakukan memperoleh hasil nilai *usability* aplikasi KAI Access sebesar 57.48%.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh (Welda dkk., 2020), yang berjudul “*Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) s*”, pada penelitian ini menjelaskan bahwa penilaian dari user yang respond diperoleh total grade *SUS* sebesar 2012,50 dari grade kebanyakan ini yang dikeluarkan nilai berjumlah 67,08 berikut ini menampilkan jumlah grade *SUS* di system informasi STIKI sebesar 67,08 dengan kata lain tingkatan *Acceptability Range* user yaitu *Marginal High*, tingkat nilai terkategori D, tingkat *Adjective Rating* user sudah masuk terakreditasi OK dan *SUS Skor Percentile Rank* berada dinilai D. dengan kata lain penelitian system informasi masih harus melakukan evaluasi dan dikembangkan lebih maju agar pengguna lebih optimal.

Penelitian yang ketiga diteliti oleh (Wayan Marti & Surya Mahedy, 2021). yang berjudul “*Usability Testing SIKTA di Program Studi Manajemen Informatika dari Pengguna Mahasiswa*”, dalam *experiment* menjelaskan bahwa menguji Kelayakan sebesar 92%, uji Kelayakan mendapatkan nilai 88% begitu juga tingkat kepuasan user menggunakan *SUS* mendapatkan angka 76,5. Dari pengujian tersebut, dengan kata lain SIKTA adalah sistem yang berguna, bagus disisi pelajar sebagai user nya. Dan nilai 76,5 mengatakan bahwa user senang dengan sistem SIKTA

Penelitian yang keempat dilakukan oleh. (Prabowo & Suprpto, 2021), yang berjudul “*Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik IAIN Salatiga Menggunakan Metode*

*System Usability Scale*”, dalam penelitiannya memberitahu hasil dari penelitian pada *usability*, kebanyakan user yang melakukan respond menggunakan dan memanfaatkan system informasi dengan layak dan bertanggung jawab. Data ini sudah ada bukti dengan jumlah nilai pengujian sebesar 84,75. Hasil evaluasi menampilkan bahwa Sistem Informasi Akademik pada IAIN Salatiga ini diakreditasi grade Sangat Bagus.

Pada penelitian yang kelima ini diteliti oleh (Nugroho dkk., 2022) dengan judul penelitian “*Usability Testing pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan Menggunakan Metode System Usability Scale*” pada penelitian ini menjelaskan bahwa kebanyakan user yang respond melakukan pemanfaatan sistem informasi ini dengan secara maksimal. Hal ini sudah ada buktinya pada jumlah hasil nilai penelitian sebesar 71,48, sedangkan nilai *scale* berada diposisi nilai C juga *adjective* peringkat berada diposisi bagus.

## 2.2. Usability

Saat ini, *Usability* bertujuan dalam memberikan penilai terhadap mudahnya suatu kebermanfaatan ukuran kualitas yang system antarmuka atau juga user yang menggunakan situs web dengan mempertimbangkan kriteria-kriteria tertentu . Selain itu pula faktor kemudahan penggunaan merupakan salah satu elemen yang mempengaruhi pencapaian keberhasilan suatu aplikasi (Hartawan, 2019).

## 2.3. Usability Testing

*Usability Testing* dapat digunakan sebagai *tools* penelitian yang berguna dalam mengambil data *empiris* yaitu dengan responden mengamati Nilai Produk lebih mudah antarmuka pada aplikasi (Wayan Marti & Surya Mahedy, 2021). setiap bagian-bagian lain dalam suatu aplikasi perlu dilakukannya *usability testing* hal ini berfungsi untuk memahami di masing-masing bidang sesuai dengan hak aksesnya. Selain itu pula fungsi dari uji coba kegunaan dapat menghitung tingkat kegunaan, tingkat kesulitan untuk dipahami, dan bertujuan dalam mengingat cara melakukan tanpa kesusahan atau kekeliruan (Rachmi, H., & Nurwahyuni, S. 2018).

## 2.4. System Usability Scale (SUS)

John Brooke Menciptakan *System Usability Scale (SUS)* pada tahun 1996. *SUS* merupakan teknik menghitung kesenangan *user* menggunakan cara menyebarkan kuesioner kepada User setelah Menggunakan sebuah perangkat lunak. *SUS* bisa menghitung dengan cepat terkait penglihatan user terhadap *system usability* yang digunakan. *SUS* juga merupakan cara dalam penelitian *usability* sebuah perangkat lunak dengan menggunakan 10 pertanyaan dan berskala likert yang memberikan penglihatan pengguna secara mendunia dari sisi kegunaannya (Salamah, t.t.). Pada keadaan ini *SUS* memiliki kekurangan dari sudut penglihatan hasil evaluasi yang lebih sesuai dengan sesuai *expetasi* realnya (Restu Ningsih dkk., 2019). Sisi positif pada metode ini adalah user bisa dengan gampang mengerti maksud dan tujuannya serta tidak memerlukan banyak responden serta mempunyai ketepatan yang tinggi, sehingga dengan penelitian ini kita mampu untuk menilai kebergunaan dari aplikasi apakah memiliki tingkat pantas digunakan atau tidak pantas digunakan.

## 2.5. Pengumpulan Data

Metode penyajian yang digunakan dalam evaluasi user kepada Aplikasi *mobile e-ganesha* Undiksha dengan cara penggunaan *system usability scale*. Metode dengan kata lain merupakan sebuah rencana untuk melakukan pemisah permasalahan dengan cara membuat sebuah gambaran keadaan dari sebuah objek maupun subjek dari penelitian tersebut. Teknik ini mengutamakan keadaan pandangan pengguna dan fenomena yang terjadi.

Responden user berperan penting untuk Hasil data penelitian ini. User responden terdapat 3 tingkatan yaitu keahlian penggunaan aplikasi *mobile*. User Reponden yang pertama yaitu user yang selalu menggunakan jaringan internet dan operasi aplikasi *Mobile*. Yang kedua, user responden beraktifitas pada penggunaan jaringan internet dan aplikasi *Mobile* bisa artikan sedang. Yang Ketiga, user responden penggunaan aplikasi *Mobile* dan jaringan internetnya kurang paham.

### III. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang dilaksanakan menggambarkan urutan atau langkah-langkah penelitian dalam memecahkan masalah. Pada penelitian ini pertama tama diawali dengan melaksanakan studi literatur yang bertujuan untuk mengetahui beberapa teori yang berkaitan dengan penelitian ini dan beberapa dari hasil penelitian-penelitian sebelumnya. Langkah selanjutnya berupa pengumpulan data, yang terdiri dari tiga tahap, yaitu. pengujian kegunaan, wawancara dan menyebarkan kuesioner *SUS*. Setelah didapatkan skenario tugas yang ditentukan dan jumlah koresponden yang ditentukan dilanjutkan dengan proses wawancara dan kemudian dilakukan mengklarifikasi masalah kegunaan yang ditemukan dalam program. Langkah akhir dalam pengumpulan data adalah menyebarkan kuesioner kepada 20 pengguna aplikasi mahasiswa aktif Universitas Pendidikan Ganesha yang terdiri dari 6 mahasiswa S1 dan 14 mahasiswa S2, berikut ini adalah tabel kuesioner di sebar dengan memanfaatkan googleform.

Tabel 3.1 Daftar Kuesioner *Usability Testing*

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya rasa saya akan sering menggunakan sistem ini					
2	Saya merasa sistem terlalu kompleks padahal sebenarnya dapat dibuat sederhana					
3	Saya rasa sistem mudah untuk digunakan					
4	Saya rasa saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini					
5	Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam fungsi yang terintegrasi dengan baik dalam sistem					
6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada sistem					
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan belajar menggunakan sistem ini secara cepat					
8	Saya menemukan bahwa sistem sangat tidak praktis					
9	Saya sangat percaya dalam menggunakan sistem ini					
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan sistem ini					

Keterangan:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

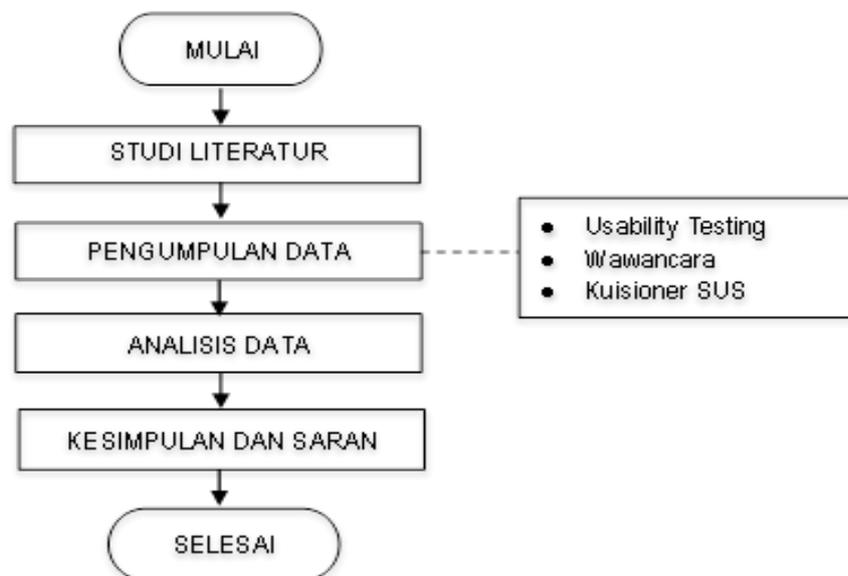
Berdasarkan hasil pengumpulan data yang diperoleh dari hasil *usability testing*, wawancara dan pengisian kuesioner seperti pada (Fatah, 2020), selanjutnya data tersebut dihitung untuk mendapatkan hasil skenario pengujian ke tahap berikutnya. Dari hasil penjumlahan akhir data ini akan didapatkan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan. Selain itu, dengan membandingkan hasil pengujian awal dengan hasil pengujian akhir, penulis ingin mengetahui bagaimana saran perbaikan user interface dapat meningkatkan

usability pada Aplikasi Mobile E-Ganesha. Sebagai langkah terakhir, ditarik kesimpulan dari penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

Menurut (Ramadhan dkk., t.t.) Ketentuan untuk percentile rank dan letter *grades* adalah sebagai berikut :

- 1) Grade A : nilai lebih dari sama dengan 80.3, percentile lebih dari atau sama dengan 90 %
- 2) Grade B : 74 kurang dari atau sama dengan nilai kurang dari 80.3, 70 % kurang dari sama dengan percentile kurang dari 90 %
- 3) Grade C : 68 kurang dari sama dengan nilai kurang dari 74, 40 % kurang dari sama dengan percentile kurang dari 70 %
- 4) Grade D : 51 kurang dari sama dengan nilai kurang dari 68, 20 % kurang dari sama dengan percentile kurang dari 40 %
- 5) Grade F : nilai kurang dari 51, percentile kurang dari 20 % SUS juga dapat diinterpretasikan kedal

Penelitian ini menggunakan Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam penelitian ini untuk detailnya dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini:



Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah proses pengumpulan data dilakukan dari kuesioner *SUS* (*System Usability Scale*) dengan tanggapan 20 responden dari kuesioner yang terdiri dari 6 mahasiswa S1 dan 14 mahasiswa S2 undiksha yang berasal dari fakultas pascasarjana dan Fakultas Teknik dan Kejuruan Undiksha.

Selanjutnya hasil kuesioner akan di hitung perhitungan rumus tang telah ditentukan untuk memperoleh hasil dari skor *SUS* (*System Usability Scale*) seperti pada Tabel 4.1. di bawah ini.

Tabel 4.1 hasil skor SUS (*System Usability Scale*)

No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	jumlah	Nilai (jumlah x 2.5)
1	4	4	5	2	4	3	4	3	3	3	35	87,5
2	4	3	2	3	3	3	3	3	1	4	29	72,5
3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	36	90
4	5	2	4	1	3	2	4	2	1	4	28	70
5	4	4	3	5	4	3	3	3	2	5	36	90
6	1	2	2	3	3	3	4	3	3	1	25	62,5
7	4	3	4	2	3	2	1	2	3	3	27	67,5
8	5	4	5	4	4	3	4	3	4	4	40	100
9	4	3	4	4	5	4	4	5	3	5	41	102,5
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
11	5	3	5	4	5	2	4	1	4	3	36	90
12	3	2	4	1	4	2	3	2	4	3	28	70
13	4	3	4	1	4	1	5	1	5	4	32	80
14	5	4	5	4	5	3	5	4	4	4	43	107,5
15	5	1	5	1	5	1	5	1	5	4	33	82,5
16	5	2	4	1	4	2	5	2	5	3	33	82,5
17	4	3	4	3	4	4	4	2	5	4	37	92,5
18	5	4	4	5	3	3	5	4	5	5	43	107,5
19	4	4	4	4	4	2	4	4	4	5	39	97,5
20	4	4	5	1	4	4	4	4	5	4	39	97,5
Jumlah											1750	
Rata-rata Skor SUS											87,5	

Pada tabel hasil diatas didapatkan Skor *SUS* dengan Rata-rata 87,5. Aplikasi E Ganesha pada *Acceptability Ranges* 'ACCEPTABLE' berarti aplikasi E-Ganesha dapat diterima oleh pengguna dan pada Grade Scale termasuk pada kategori 'B' dimana pada adjective ratings "Excellent".

#### 4.1. Uji Validitas

Pada tahapan pengujian validitas bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan dari kecermatan dan ketepatan melakukan perhitungan pada alat ukur yang akan digunakan. Uji validitas juga digunakan untuk menunjukkan variable yang memang sesuai dengan variable yang akan diteliti. Menurut (Lulu dkk., t.t.) Hasil penelitian akan dinyatakan valid jika terdapat kesamaan antaradata yang telah terkumpul dengan data yang sesungguhnya telah terjadi terjadi pada obyek diteliti.

Pengukuran untuk uji validitas Perason (2 tails) dengan tingkat signifikansi sebesar 0.05 atau 5%. Kondisi Rhitung lebih besar dari Rtabel maka hasil pengujian validitas termasuk kedalam kategori *valid*, dimana Rtabel memiliki hasil nilai sebesar 0,422714. Pada tabel 4.2 ditampilkan data hasil pengujian validitas.

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas

Nomor pertanyaan	Rhitung	Rtabel	Keterangan
Q1	0,495072	0,422714	Valid
Q2	0,680724	0,422714	Valid
Q3	0,510039	0,422714	Valid
Q4	0,596448	0,422714	Valid
Q5	0,469117	0,422714	Valid
Q6	0,479541	0,422714	Valid
Q7	0,458621	0,422714	Valid
Q8	0,593450	0,422714	Valid
Q9	0,427573	0,422714	Valid
Q10	0,657620	0,422714	Valid

Pada tabel hasil pengujian dari validitas diketahui bahwa dari 10 pertanyaan didapatkan hasil valid pada semua pertanyaan dengan R tabel 0,422714.

#### 4.2. Uji Realibilitas

Pada pengujian uji reabilitas proses pengujian ini dilakukan dengan secara bersamaan pada setiap pertanyaan dan yang digunakan adalah sebuah metode *Cronbach's Alpha* (a). menurut(Intyanto dkk., 2021) hasil pada pengukuran akan memperoleh nilai yang lebih konsisten pada saat dilakukan lebih dari 2 kali . hasil pengukuran dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.2 Hasil Uji reliabilitas

Metode(a)	Jumlah item	Keterangan
2,143	10	Reliable

Pada hasil uji reliabilitas yaitu dengan hasil 2,143 untuk 10 pertanyaan sehingga pada uji reliabilitas ini dinyatakan '*Reliable*' dikarenakan *Cronbach's Alpha* (a) bernilai 2,143 yang dimana telah melebihi dari 0.60 yang menjadi standar untuk memenuhi reliable pada pengujian realibilitas ini.

#### 4.3. Analisis Skor SUS

Pada pengujian ini setelah melakukan pengujian di dapatkannya hasil dan kemudian dijalankan proses menghitung skor rata-rata dari pengujian, berikut adalah perhitungan dari rumus SUS untuk menghitung dari skor nilai SUS:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

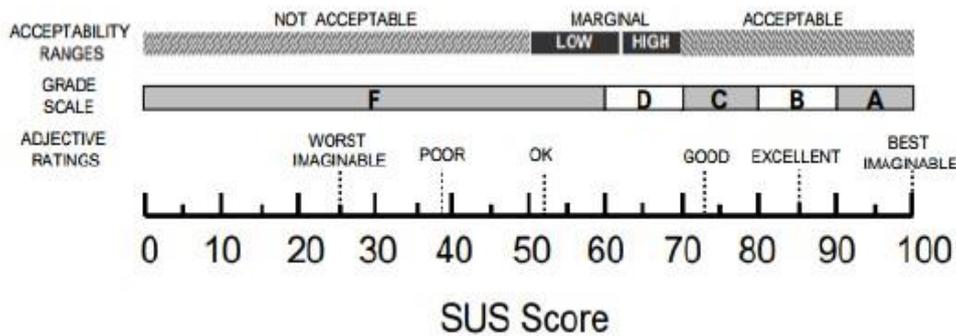
Keterangan:

$\bar{x}$  = Skor Rata-rata

$\sum x$  = jumlah skor SUS

n = jumlah responden

Pada tabel 4.1 didapatkan Skor *SUS* dengan Rata-rata 87,5. Aplikasi E Ganesha pada *Acceptability Ranges* 'ACCEPTABLE' berarti aplikasi E-Ganesha bisa diterima dengan *user* dan pada Grade Scale termasuk pada kategori 'B' dimana pada adjective ratings 'Excellent'. Yang bisa dilihat pada gambar dibawah :



Gambar 4.1 Adjective ratings 'Excellent'

Skor *SUS* yang berada diatas 70 dinyatakan baik yang dimaksudkan lulus dalam pengujian *SUS* pada aplikasi E-Ganesha memperoleh skor rata-rata diatas 70 yang berarti tergolong kedalam hasil baik yaitu dengan skor rata-rata (*mean*) 87,5 termasuk dalam *Acceptability Ranges* 'ACCEPTABLE' jika diartikan aplikasi E-Ganesha dapat diholongkan diterima oleh *user*. dan Grade Scale 'B' dan pada adjective ratings dikategorikan 'Excellent' aplikasi E-Ganesha dinyatakan lulus dalam pengujian *SUS* dengan 20 responden yang terdiri dari mahasiswa undiksha.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Penerapan penelitian usability *software* mobile E-Ganesha dengan dilakukannya terhadap 20 responden yang terdiri dari 6 mahasiswa S1 dan 14 mahasiswa S2 Undiksha yang berasal dari Fakultas Pascasarjana dan Fakultas Teknik dan Kejuruan Undiksha, dapat diperoleh hasil skor *SUS* dengan rata-rata 87,5. Aplikasi E Ganesha pada *Acceptability Ranges* 'ACCEPTABLE' pada Grade Scale termasuk pada kategori 'B' dimana pada adjective ratings 'Excellent'. Dapat disimpulkan bahwa Aplikasi E-Ganesha bisa diterima oleh *user* dengan mudah, pada Grade Scale termasuk Kategori B dan mendapatkan adjective rating *Excellent*.

### 5.2 Saran

Untuk saran pada penelitian selanjutnya pasra peneliti diharapkan bisa menggunakan lebih banyak varian metode-metode yang lain seperti *EUCS*, *Pieces*, *Think Aloud* dan yang lainnya, disamping perlu dilakukannya pengujian terhadap responden yang lebih kompleks seperti pimpinan, dosen, pegawai, orang tua, stackholder maupun masyarakat.

Penelitian selanjutnya dapat juga dilakukan dengan menambahkan rekomendasi desain dan membandingkan dari penerapan metode *SUS* (*System Usability Scale*) dengan begitu bisa membandingkan antar metode yang bisa mendapatkan hasil yang lebih baik dalam pengujiannya

## DAFTAR PUSTAKA

- Fatah, D. A. (2020). Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan Usability Testing dengan Pendekatan Human-Centered Design (HCD). *Rekayasa*, 13(2), 130–143. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v13i2.6584>
- Hartawan, M. S. (2019). Analisa User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Usability Testing Pada Aplikasi Android Pemesanan Test Drive Mobil. Dalam *Jurnal Teknologi Informasi ESIT* (Vol. 46, Nomor 02).
- Intyanto, G. W., Ranggianto, N. A., & Octaviani, V. (2021). Pengukuran Usability pada Website Kampus Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan *System Usability Scale* (SUS). *Walisono Journal of Information Technology*, 3(2), 59–68. <https://doi.org/10.21580/wjit.2021.3.2.9549>
- Lulu, M., Usman<sup>1</sup>, L., & Gustalika<sup>2</sup>, A. (t.t.). *Pengujian Validitas dan Reliabilitas System Usability Scale (SUS) Untuk Perangkat Smartphone*.
- Mahardhika, I., Kusumawardhana, H., Hendrakusma Wardani, N., & Perdanakusuma, A. R. (2019). *Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)* (Vol. 3, Nomor 8). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Mulyanto, A., Studi, P., Informatika, T., Sains, F., Teknologi, D., Kalijaga, S., Marda, J., & Yogyakarta, A. (2016). Pengujian Sistem Informasi Akademik Menggunakan McCall's Software Quality Framework. *JISKa*, 1(1), 47–57.
- Nioga, A., Candra Brata, K., & Fanani, L. (2019). Evaluasi Usability Aplikasi Mobile KAI Access Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) Dan Discovery Prototyping (Studi Kasus PT KAI) (Vol. 3, Nomor 2). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Nugroho, K. T., Julianto, B., & Nur MS, D. F. (2022). Usability Testing pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 11(1), 74. <https://doi.org/10.23887/janapati.v11i1.43209>
- Prabowo, M., & Suprpto, A. (2021). Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik IAIN Salatiga Menggunakan Metode System Usability Scale. Dalam *JANUARI* (Vol. 6, Nomor 1).
- Rachmi, H., & Nurwahyuni, S. (2018). Pengujian Usability Lokamedia Website Menggunakan System Usability Scale. *Al-khidmah*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.29406/al-khidmah.v1i2.1155>
- Ramadhan, D. W., Soedijono, B., & Pramono, E. (t.t.). *Pengujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus: Website Time Excelindo)*. <https://excelindo.co.id>
- Restu Ningsih, S., Irma Suryani, A., & Aulia, P. (2019). Aplikasi E-Task Berbasis Student Center Learning Pada Matakuliah Manajemen Proyek Sistem Informasi E-Task Application Based on Student Center Learning in Information System Project Management Subjects (Vol. 18, Nomor 1).
- Salamah, I. (t.t.). Evaluasi Usability Website Polsri Dengan Menggunakan *System Usability Scale* (Vol. 8). [www.polsri.ac.id](http://www.polsri.ac.id).
- Wayan Marti, N., & Surya Mahedy, K. (2021). Usability Testing Sikta Pada Program Studi Manajemen Informatika-Undiksha Dari Pengguna Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(2). <http://informatika.undiksha.ac.id/sikta/login>

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. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i2.28864>