

## Analisis Website Petani Kode Menggunakan SUS (System Usability Scale)

Rasmila<sup>1</sup>, M. Agil Kusumadya<sup>2</sup>, Faiz Hidayat<sup>3</sup>, Dicky Chandra<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Teknik Informatika, Bina Darma Palembang, Ilmu Komputer, Indonesia

<sup>1</sup>rasmila@binadarma.ac.id, <sup>2</sup>Agilkusuma9@gmail.com, <sup>3</sup>faiz06hidayat@gmail.com, <sup>4</sup>dickycandra94699@gmail.com

---

### Abstrak

Saat ini media untuk belajar sudah banyak tersebar di dunia digital seperti internet, banyak *website* yang menyediakan sarana untuk belajar banyak hal, salah satu dari hal tersebut adalah Bahasa pemrograman, *website* petani kode adalah salah satu *website* yang bisa digunakan untuk mempelajari hal tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan masukan tentang usability dari *website* tersebut kepada pengembang *website* petani kode dari sudut pandang pengguna dan juga memberikan masukan kepada pengembang *website* petani kode mengenai kekurangan dan kelemahan *website* tersebut. Untuk mengukur tingkat *usability website* Petani Kode tersebut, dilakukan Pengujian dengan menggunakan kuesioner SUS yang berisi 10 pernyataan. Kemudian data yang terkumpul akan dihitung dengan menggunakan beberapa aturan dalam perhitungan skor *SUS* dihitung didapatkan skor rata-rata *SUS* dari semua responden untuk dibandingkan dengan menggunakan *adjektif range* masuk kategori mana skor rata-rata analisis tersebut. Pada Penelitian ini telah didapat Responden Sebanyak 30 orang lalu dipilih lagi berdasarkan jenis pekerjaan responden yaitu mahasiswa atau pelajar menjadi 20 responden. Dari 20 responden tersebut telah didapatkan nilai *SUS* sebesar 72,25 dan menurut sistem adjektif rating skor tersebut termasuk dalam kategori OK dengan *grade scale* C dan tingkat penerimaan ACCEPTABLE.

**Kata kunci :** *System Usability Scale(SUS), Usability, Website, programming*

---

### 1. Pendahuluan

Petani Kode adalah salah satu *website* yang bisa digunakan untuk belajar berbagai macam Bahasa pemrograman seperti *Python, HTML, Java* dan lain sebagainya. *website* ini cocok untuk orang-orang yang memiliki minat ingin belajar bahasa pemrograman dari nol karena tersedia juga tutorial untuk instalasi aplikasi untuk mengetik kode atau teks editor dan juga sedikit sejarah tentang bahasa pemrograman tersebut. *Website* ini dibuat oleh seorang mahasiswa Teknik Informatika pada salah satu perguruan tinggi swasta di kota Mataram dan berfokus pada Kompetensi Perangkat Lunak (RPL) bernama Dian. *Website* ini awalnya dibangun hanya untuk catatan saat belajar pemrograman, tetapi lambat laun *website* ini menjadi tempat untuk berbagi ilmu dan pengalamannya dan berbagi hal positif untuk semua.

Menurut Nurhayati & Ristanto (2017) *website* adalah domain yang memiliki halaman-halaman yang mengandung informasi yang dapat diakses. Sejauh ini belum ada penelitian yang meneliti tingkat kegunaan *website* Petani Kode ini, selain itu kami memilih *website* ini karena pada saat ini petani kode merupakan salah satu *website* untuk belajar pemrograman dengan Bahasa Indonesia yang cukup besar dan lengkap secara gratis. Dengan pengujian *website* Petani Kode Menggunakan *SUS* ini diharapkan kita bisa melihat sejauh apa kegunaan dari *website* tersebut menurut sudut pandang

pengguna, *usability* juga bisa menjadi acuan untuk menentukan kualitas dari suatu *website*, salama i, (2019) menegaskan Kualitas dari suatu *website* dapat dilihat dari usability *website* tersebut. Pada penelitian ini kami akan menggunakan metode *SUS* dengan 10 pertanyaan kuisisioner berskala 1-5.

Kami memilih *website* Petani Kode untuk diteliti karena *website* ini merupakan salah satu *website* terbaik untuk belajar Bahasa pemrograman, menggunakan Bahasa Indonesia, selain itu *website* ini juga bisa dikatakan *website* yang masih baru dan perlu diadakan evaluasi lagi untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada saat belajar pemrograman di *website* ini. Selain itu *website* Petani Kode sampai saat ini belum pernah dilakukan pengujian untuk mengetahui masalah dan kelemahannya dari *website* ini secara sistematis menggunakan metode tertentu.

Suatu *website* bisa dianggap berhasil jika tingkat kegunaan suatu *website* telah memenuhi kriteria dari suatu metode tertentu, tidak hanya itu *usability* suatu *website* juga merupakan salah satu hal yang akan menentukan apakah suatu *website* sudah layak untuk dipakai oleh pengguna atau tidak. Hal ini dikarenakan dalam tahap evaluasi *usability* dilakukan dengan melihat bagaimana suatu *website* bisa berfungsi, dan seberapa cepat pengguna terbiasa untuk menemukan informasi yang diinginkan di dalamnya. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mencari sebesar apa tingkatan *usability* dari *website* Petani Kode, agar bisa membantu para

pengembang *website* tersebut menyempurnakan dan memperbaiki hal-hal yang berkaitan dengan kebergunaan dari sudut pandang pengguna *website* tersebut. Dan juga karena *website* Petani Kode ini sebelumnya belum pernah dilakukan evaluasi, evaluasi yang kami lakukan pada penelitian ini adalah tahap awal untuk menilai tingkatan kebergunaan *website* Petani Kode. Hal ini diperlukan karena *Usability* atau kebergunaan merupakan salah satu dari aspek yang bisa digunakan untuk melihat bagaimana tanggapan pengguna terhadap *website* dari segi kebergunaan atau *usability*.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini kami menggunakan acuan penelitian terdahulu untuk mempelajari permasalahan yang ada dan bisa untuk memperbaiki kekurangan dari peneliti terdahulu, berikut merupakan penelitian terdahulu yang menjadi acuan kami untuk penelitian ini :

Penelitian *usability* pada sistem informasi IAIN Salatiga menggunakan *SUS* yang dilakukan oleh Prabowo & Suprpto (2021) menyebutkan bahwa , dari hasil pengujian *usability* yang telah dilakukan dinilai bahwa sistem informasi IAIN yang mereka teliti telah digunakan secara baik oleh pengguna. Hal tersebut disimpulkan dari skor pengujian *SUS* terhadap sistem informasi tersebut telah mencapai rata-rata sebesar 84,75 yang telah masuk kedalam kategori *excellent*. Penelitian tersebut melibatkan 60 responden dipilih berdasarkan tiga tingkatan keahlian penggunaan komputer, yaitu responden yang sering aktif dalam internet, yang menggunakan komputer dan internet dalam kategori sedang dan yang kurang dalam penggunaan komputer dan internet.

Penelitian terhadap *Website* UNIRYO Menggunakan *System Usability Scale* yang dilakukan oleh Soejono et al (2018) menyebutkan bahwa, Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan 2 buah kuisisioner pada dua kelompok responden yang berbeda. Hasil dari penelitian ini mendapatkan skor *SUS* sebesar 52,25 untuk *SUS* yang masih asli, dan 58,375 untuk *SUS* yang sudah diberikan perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa *Website* UNIRYO masih belum bisa untuk diterima oleh penggunanya, dan perlu dilakukan peningkatan pada *website* tersebut.

Penelitian pada aplikasi pembelajaran tari menggunakan *SUS* yang dilakukan oleh Irma Purnamasari & Setiawan (2019) menyebutkan bahwa, Evaluasi untuk aplikasi pembelajaran seni tari ini dilakukan dengan melibatkan 20 orang yang akan memberikan pernyataan aspek kebergunaan untuk aplikasi. Dari hasil pengujian tersebut didapatkan nilai 79,37 dengan grade scale "B" dan termasuk dalam *acceptability range* "ACCEPTABLE" dan dapat dinyatakan aplikasi tersebut mudah digunakan untuk pengguna.

Penelitian evaluasi pada *website* Berita Mobile menggunakan *SUS* yang dilakukan oleh Sidik (2018) menyebutkan bahwa, penelitian yang melibatkan responden berjumlah 55 orang (N = 55) dengan usia dari 18 hingga 35 tahun ini telah didapatkan hasil dari *reliabilitas* dan validitas dari *SUS*. Dan didapatkan kuesioner dari *SUS* tersebut memiliki tingkat *reliabilitas* yang cukup baik.

Penelitian terhadap *website* perguruan tinggi swasta pada daerah Palembang yang dilakukan oleh Rasmila (2018) menyebutkan bahwa, *website* dari Universitas Bina Darma yaitu [www.binadarma.ac.id](http://www.binadarma.ac.id) menggunakan *SUS* menghasilkan evaluasi penilaian terhadap *website* [www.binadarma.ac.id](http://www.binadarma.ac.id) dengan bentuk skor *SUS* sebesar 85 yang termasuk ke dalam kriteria ACCEPTABLE dengan grade A dan B dengan rating EXCELLENT. Ini menunjukkan bahwa *website* [www.binadarma.ac.id](http://www.binadarma.ac.id) sudah dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna untuk mendapatkan informasi atau menunjang kegiatan perkuliahan.

### 2.2 SUS (System Usability Scale)

Menurut Elma (2020), *System Usability Scale* terdiri dari 10 pernyataan yaitu (angka ganjil pernyataan positif; angka genap pernyataan negatif) dengan pilihan jawaban skala 1-5, mulai dari sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, sangat setuju. *SUS* memiliki skor 0-100 dan tidak memerlukan perhitungan yang rumit dalam penerapannya. Menurut Rasmila (2018), *System Usability Scale (SUS)* dapat dijadikan sebagai alat evaluasi penilaian *website* terstruktur, terukur, dan akurat. *SUS* dalam penelitian ini digunakan untuk menunjukkan bagaimana penerimaan pengguna terhadap *website* PetaniKode.

### 2.3 Usability

Menurut Dalle Juhriansyah et al (2019) *usability* memiliki 6 prinsip untuk memenuhi dasar kegunaan, enam prinsip penting yang mendukung sasaran kegunaan yaitu mudah dipelajari (Membutuhkan waktu yang singkat untuk mempelajarinya), mudah di ingat cara menggunakannya (pengguna setidaknya bisa mengingat cara penggunaan suatu system walaupun sudah lama tidak menggunakannya), efisien dalam penggunaannya (apakah produk atau sistem yang dikembangkan mampu melakukan tugas sebagaimana dimaksud oleh pengguna, ), aman digunakan (perancang harus mencari cara agar pengguna tidak melakukan kesalahan), berfungsi dengan baik (dapat mendukung kebutuhan dan keinginan konsumen).

## 2.4 Waterfall Model

Dalam penelitian ini kami menggunakan *waterfall model* sebagai metode penelitian yang digunakan, *waterfall model* adalah metode penelitian yang mudah untuk di mengerti dan diterapkan, karena itulah metode ini paling sering digunakan baik sebagai metode pengembangan perangkat lunak ataupun metode penelitian seperti yang kami pakai. Model *waterfall* adalah model *SDLC* (*Software Design Live Cycle*) pertama yang digunakan secara luas. Metode ini mempunyai output yang unik untuk setiap fase dimana pada *SDLC* model *waterfall* terbagi atas 2 fase, dan metode ini pertama kali ditemukan pada tahun 1970-an. Karena metode ini memiliki pendekatan yang bersifat sistematis, model ini bisa digunakan untuk melakukan penelitian apapun yang bertujuan untuk mencari solusi dari masalah dengan cara yang sistematis. Menurut Rahman (2018) metode penelitian menggunakan model *waterfall* memiliki 5 langkah penelitian yaitu *initial study*, *data collection*, *implementasion*, *analysis*, dan *critical analysis of the system*.

## 2.5 Internet

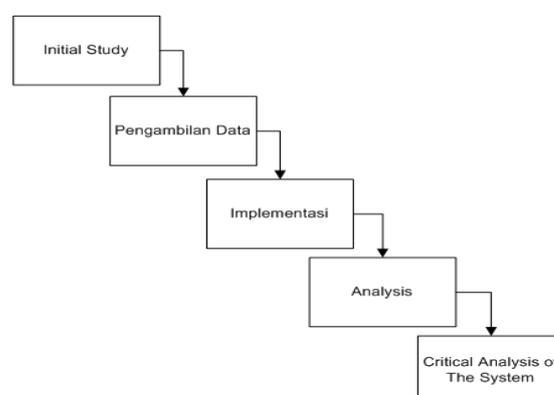
*Internet* pertama kali ditemukan secara konseptual pada tahun 1970 yang dikembangkan dari jaringan bernama ARPANET, oleh militer Amerika Serikat. Pada saat itu internet masih memiliki banyak keterbatasan, tetapi seiring berjalannya waktu pada tahun 1983 ARPANET telah menjadi jaringan besar yang stabil dan dianggap sukses. Menurut Masse (2017) internet adalah alat komunikasi antar manusia melalui jaringan elektronik, yang terjadi akibat dari koneksi jaringan komputer di seluruh dunia atau bisa juga diartikan sebagai jutaan komputer yang saling terhubung di seluruh dunia yang membentuk suatu jaringan global. Dengan internet media yang dulu hanya bisa dinikmati secara parsial telah bisa konvergensi menggunakan internet. Dalam penelitian ini kami mengevaluasi salah satu dari layanan yang ada dalam internet yaitu *website*. *Website* adalah salah satu fasilitas yang ada di dalam internet yang bisa diakses oleh publik, atau organisasi tertentu, tidak hanya web atau website internet juga menyediakan fasilitas-fasilitas lain seperti *email*, *newsgroup*, *chat* atau lain sebagainya.

## 3. Metodologi Penelitian

### 3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *waterfall* yaitu metode penelitian yang dilakukan berurutan kebawah seperti air terjun, kami metode *waterfall* mempunyai nama lain yaitu "*Linear Squential Model*", kami menggunakan metode ini karena metode ini adalah metode yang menerapkan sistem berurutan atau sistematis dalam penerapannya

(Wahid, 2020). Menurut Rahman (2018) metode *water fall* adalah metode yang mudah untuk digunakan karena metode ini mudah untuk digunakan dan di implementasikan oleh pemula. Hal tersebut diperlukan karena dalam penelitian *SUS* ini jika salah satu tahapan tersebut terlewat maka data yang diambil tidak bisa diproses khususnya pada saat penghitungan skor. .gambaran tahapan metode penelitian ini akan telah kami gambarkan pada **Gambar 1** :



**Gambar 2.** Tahapan Penelitian Waterfall Model  
Sumber : (Rahman, 2018)

Menurut Rahman (2018) Berikut ini merupakan tahapan dari metode *waterfall* pada gambar 1:

#### 1) *Initial Study*

Pada Langkah ini, peneliti melakukan review terhadap berbagai topik dan subject untuk menemukan masalah pada subjek yang diteliti. Dalam hal ini, masalah yang kami temukan untuk penelitian ini adalah bagaimana tingkat kebergunaan website petani kode menurut sudut pandang pengguna.

#### 2) *Pengambilan Data*

Pengambilan data dimulai setelah kita menemukan masalah dari subjek yang diteliti, pengambilan data disini menggunakan 3 metode yaitu dengan menggunakan metode Kusisoner, metode *Quote Sampling*, dan metode Observasi.

#### 3) *Analysis*

Data yang telah didapat dari tahapan sebelumnya akan diproses menggunakan formula yang ada pada metode *SUS*.

#### 4) *Implementasi*

Pada tahapan ini skor dari analisis pada tahapan sebelumnya akan di rata-rata dengan menjumlah semua skor yang ada, dan membandingkannya dengan *adjective rating* pada *SUS*. Dari perbandingan tersebut akan terlihat apakah subjek penelitian dalam hal ini *website* Petani Kode telah dapat diterima oleh pengguna atau tidak.

#### 5) *Critical Of Analysis System*

Pada tahap ini peneliti akan memberikan konklusi dan saran untuk subjek penelitian itu kedepannya, dari hasil tahapan sebelumnya yang telah didapatkan dengan menggunakan *adjective rating* dari *SUS*.

### 3.2 Instrumen Penelitian

Instrumen Yang dipakai adalah kuisiener *SUS* dengan skala 1-5, berikut merupakan pertanyaan kuisiener tersebut:

- 1) Saya berpikir akan menggunakan *website* Petani Kode ini lagi
- 2) Saya merasa *website* Petani Kode ini rumit untuk digunakan
- 3) Saya merasa *website* Petani Kode ini mudah digunakan
- 4) Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan *website* Petani Kode ini
- 5) Saya merasa fitur-fitur dari *website* Petani Kode ini berjalan dengan semestinya
- 6) Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada *website* Petani Kode)
- 7) Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan *website* Petani Kode ini dengan cepat
- 8) Saya merasa *website* Petani Kode ini membingungkan
- 9) Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan *website* Petani Kode ini.
- 10) Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan *website* Petani Kode ini

### 3.3 Metode Pengumpulan Data

Dalam Penelitian ini kami menggunakan 3 metode pengumpulan data, yaitu :

#### 1) Kuisiener

Kuisiener atau biasa disebut angket merupakan cara pengumpulan data dengan mnnggunakan seperangkat pertanyaan tau pernyataan yang tertulis pada responden (Herlina, 2019).

#### 2) *Quote Sampling*

*Quote Sampling* adalah jenis pengambilan yang digunakan untuk memilih responden berdasarkan karateristik peneliti (Bhardwaj, 2019).

#### 3) Observasi(Pengamatan)

Observasi adalah seluruh aktifitas kegiatan atau aktifitas ilmiah empiris, yang diawali dengan dengan mengamati gejala yang bersifat empiris (Anggito, 2018).

### 3.4 Metode Analisis Data

Menggunakan metode kuantitatif, yaitu hasil pengumpulan data akan diolah dengan metode perhitungan berdasarkan rumus/formula yang telah ditentukan berdasarkan metode *SUS*.yaitu Untuk pertanyaan yang bernomor ganjil, skor akan dikurangi 1. Untuk pertanyaan yang bernomor genap, nilai 5 dikurangi skor yang didapat. Untuk nilai akhir skor dari setiap pertanyaan akan dijumlahkan, dan dikali dengan 2,5. Setelah skor dari pertanyaan

dihitung, selanjutnya akan dihitung rata-rata skor dari 10 pertanyaan kuesioner tersebut dengan menjumlahkan semua skor lalu dibagi dengan jumlah responden (Sharfina & Santoso, 2017).

### 3.5 Partisipan dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 25 sampai 30 november 2021, dan dilaksanakan secara daring dengan bantuan *Google Form* dan media sosial untuk menyebarkan kuisiener *SUS* tersebut.Dan pada penelitian ini kami memilih 20 responden dengan metode *Quote Sampling* dengan karekteristik partisipan berlatar belakang pelajar atau mahasiswa.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Penghitungan Skor Responden

Skor Responden yang didapat dari kuisiener yang dibagikan menggunakan *Google Form* tersebut akan dihitung menggunakan formula dan rumus yang ada pada *SUS* yaitu, skor dkurangi 1 untuk nomor ganjil dan untuk nomor genap nilai 5 dikurangi dengan skor yang di dapat, lalu skor seluruh pertanyaan dijumlahkan, dan dikali dengan 2,5. hasil penilaian berupa skor *SUS* yang diberikan oleh responden dapat dilihat dari **Tabel 1** :

**Tabel 1.** Tabel Hasil Skor Responden

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor
1	4	2	5	1	4	1	5	1	5	2	90
2	5	2	4	2	5	2	5	2	5	2	85
3	3	3	3	1	3	3	4	2	3	2	62.5
4	5	3	5	1	4	1	5	2	4	2	85
5	3	2	4	2	5	1	2	2	5	5	67.5
6	5	3	5	1	5	3	5	2	5	3	82.5
7	5	2	4	1	4	1	5	2	5	4	82.5
8	5	2	4	2	5	2	4	2	4	4	75
9	4	3	5	5	3	2	5	2	3	2	65
10	5	5	5	1	5	1	5	5	5	5	70
11	4	3	4	1	4	1	3	2	5	1	80
12	4	3	3	3	4	2	3	2	3	4	57.5
13	4	3	3	4	4	2	3	3	3	4	52.5
14	3	2	4	1	4	3	4	2	4	3	70
15	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100
16	4	2	4	3	3	2	4	2	3	3	65

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor
17	5	1	5	2	4	3	5	1	5	4	82.5
18	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	55
19	5	3	4	3	4	2	4	3	4	3	67.5
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50

## 4.2 Penghitungan Rata-Rata Skor SUS

Setelah hasil perhitungan dari pengujian usability terhadap *website* [www.petanikode.com](http://www.petanikode.com) pada kuesioner yang diambil dari 20 responden telah didapatkan, hasil tersebut akan dihitung rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor lalu dibagi dengan jumlah responden (Sharfina & Santoso, 2017). Hasil dari perhitungan rumus tersebut skor rata-rata dari penilaian tersebut adalah 72,25, lalu hasil dari penelitian ini akan disimpulkan dengan menggunakan *adjective rating* yang bisa dilihat pada **Tabel 2** :

**Tabel 2.** Tabel Skor SUS  
Sumber : (Ulfa Riza, 2021)

SUS Skor	Grade	Adjective Rating
90-100	A	Excelent
80-90	B	Good
70-80	C	Okay
60-70	D	Poor
<60	F	Awful

## 4.3 Hasil Akhir

Berdasarkan gambar 2, nilai skor rata-rata SUS yang telah didapat yaitu 72,25 masuk kedalam katogri OK dengan *grade scale C* dan *acpetability range ACCEPTABLE*, yang berarti *website* tersebut telah dapat diterima pengguna, dan juga dari hasil mengupulan data dengan menggunakan metode observasi yang telah kami lakukan untuk *website Petani Kode* ini dapat kami simpulkan bahwa *website* petani kode ini dari segi performa sudah terasa cepat dan saat berpindah dari halaman satu ke halaman lain *website* ini merespon dengan baik dan tidak ada masalah. *website* ini juga mempunyai warna interface yang sudah bisa dibilang baik karena seluruh warna yang dipilih tidak membuat kita kesulitan untuk membaca isi *website* yang ada, lalu tersedia juga mode gelap untuk membuat warna tampilan *website* menjadi gelap, dan user interface nya juga terkesan simpel sehingga mudah untuk diingat..

## 5. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan akhir dari hasil analisis *website* [www.petanikode.com](http://www.petanikode.com) menggunakan SUS(System

*Usability Scale*) akan ditentukan melalui rating sifat(*adjective rating*). Karena analisis dari *website* ini mendapatkan nilai rata-rata 72, maka skor tersebut masuk dalam kategori OK dengan *grade scale C* dan *acceptability range ACCEPTABLE*. Artinya secara *usability* berdasarkan data tersebut, *website* petani kode telah dapat diterima atau layak diterima oleh pengguna..

Saran yang dapat kami berikan untuk mengembangkan *website* Petani Kode ini dimasa depan adalah dengan menambahkan fitur untuk user bisa melihat apa saja artikel yang telah dibaca sebelumnya dari layer utama agar pengguna tidak susah payah lagi untuk mencek artikel-artikel yang telah di baca sebelumnya di dalam sub menu tutorial.

karena penelitian ini hanya menggunakan metode SUS yang tidak merupakan metode diagnostik, perlu dilakukan penelitian tambahan untuk melihat permasalahan yang terjadi pada *website* Petani Kode ini, dengan adanya penelitian tambahan agar penelitian ini dapat lebih dikembangkan lagi, penelitian tambahan tersebut bisa menggunakan berbagai macam metode dalam evaluasi *usability* seperti *Heuristic Evaluation (HE)* dan beberapa penelitian lain yang diharapkan dapat menemukan permasalahan secara spesifik di dalam *website* tersebut.

## Daftar Pustaka

- Anggito, A. dan J. S. (2018). Metodologi penelitian kualitatif - Albi Anggito, Johan Setiawan - Google Buku. In *CV Jejaka*.
- Bhardwaj, P. (2019). Types of sampling in research. *Journal of the Practice of Cardiovascular Sciences*, 5(3). [https://doi.org/10.4103/jpcs.jpcs\\_62\\_19](https://doi.org/10.4103/jpcs.jpcs_62_19)
- Dalle Juhriansyah, mutalib abdul ariffin abdul mutalib, shaaria nassiriah, & salam abdul nur sobhiatun. (2019). *Buku Pengantar Interaksi Manusia dan Komputer*.
- Elma, Z. (2020). Implementasi Metode Usability Testing Dengan System Usability Scale Dalam Evaluasi Website Layanan Penyedia Subtitle (Studi Kasus: Subscene). *Ultima InfoSys : Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 10(2). <https://doi.org/10.31937/si.v10i2.1197>
- Herlina, V. (2019). Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS. In *PT Elex Media Komputindo*.
- Irma Purnamasari, A., & Setiawan, A. (2019). Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal ICT : Information Communication & Technology*, 20, 70–75.
- Masse, M. R. (2017). INTERNET DAN PENGGUNAANNYA (Survei di kalangan masyarakat Kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan). *Jurnal Studi Komunikasi*

- Dan Media*, 21(1).  
<https://doi.org/10.31445/jskm.2017.210102>
- Nurhayati, S., & Ristanto, V. G. (2017). Sistem Informasi Pariwisata Provinsi Papua Berbasis Web. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASITIKOM)*, 3(1).
- Prabowo, M., & Suprpto, A. (2021). Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik IAIN Salatiga Menggunakan Metode System Usability Scale. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 6(1).  
<https://doi.org/10.14421/jiska.2021.61-05>
- Rahman, M. M. (2018). *Implementation of Responsive Online Food Ordering Application with Social Media Integration*.  
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.32716.36486>
- Rasmila. (2018). *Evaluasi Website Dengan Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada*. [www.binadarma.ac.id](http://www.binadarma.ac.id).
- salamah i. (2019). *EVALUASI USABILITY WEBSITE POLSRI DENGAN MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE*. 8.
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2017). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2016*.  
<https://doi.org/10.1109/ICACISIS.2016.787277>
- Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(2).  
<https://doi.org/10.31602/tji.v9i2.1371>
- Soejono, A. W., Setyanto, A., Sofyan, A. F., & Anova, W. (2018). *Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus : Website UNRIYO)*. XIII.
- Ulfa Riza. (2021). *MENGUKUR KEPUASAN PENGGUNA SISTEM INFORMASI BIMBINGAN KONSELING (E-BK) MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DI SMK NEGERI 1 BANDA ACEH*.
- Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, November.