

ANALISIS APLIKASI AGROSCAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Sakbanullah Dwi Oktavian, Rasmila, Rahayu Amalia

Teknik Informatika, Universitas Bina Darma
Jalan Jenderal Ahmad Yani Palembang, Indonesia
okta45168@gmail.com

ABSTRAK

Pada era digital teknologi semakin berkembang, termasuk di sektor pertanian. AgroScan adalah aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI) yang dirancang untuk membantu petani dalam mendiagnosis penyakit tanaman melalui analisis gambar daun. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi tindakan yang tepat guna mencegah kerugian akibat penyakit. Namun, aplikasi ini belum terukur tingkat kegunaannya secara komprehensif, yang menjadi permasalahan utama dalam penggunaannya. Tanpa evaluasi kegunaan yang memadai, efektivitas aplikasi ini dalam mendukung pengambilan keputusan oleh petani dapat terhambat. Masalah yang dihadapi termasuk kesulitan navigasi antarmuka, akurasi analisis yang tidak konsisten, dan fitur yang kurang memadai. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi usability aplikasi AgroScan menggunakan metode System Usability Scale (SUS), yang memberikan gambaran mengenai kemudahan penggunaan, efektivitas, dan kepuasan pengguna. Metode yang digunakan adalah survei SUS yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk mengumpulkan data dari pengguna aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 51,8, yang tergolong dalam kategori "OK." Meskipun aplikasi ini menunjukkan potensi besar, hasil tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan perbaikan pada antarmuka, akurasi analisis, dan fitur tambahan untuk meningkatkan kualitas penggunaan aplikasi oleh petani.

Kata kunci : kecerdasan buatan, deteksi penyakit tanaman, usability, System Usability Scale, aplikasi pertanian.

1. PENDAHULUAN

Pada era digital ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia, memberikan kemudahan dan efisiensi dalam berbagai aspek, termasuk sektor pertanian. Perkembangan teknologi memungkinkan pengelolaan pertanian menjadi lebih modern, efektif, dan berbasis data. Teknologi seperti kecerdasan buatan (AI) dan aplikasi berbasis mobile kini menawarkan solusi untuk berbagai tantangan yang dihadapi petani, termasuk deteksi dini penyakit tanaman. penggunaan teknologi pengolahan citra untuk mendeteksi dini penyakit pada tanaman hias dapat menjadi solusi yang efisien [1]

AgroScan merupakan aplikasi berbasis kecerdasan buatan yang dirancang untuk membantu petani dalam menganalisis kondisi tanaman dan memberikan rekomendasi tindakan yang tepat. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk memindai gambar tanaman, seperti daun untuk mendeteksi gejala penyakit. Dengan fitur-fitur ini, AgroScan bertujuan untuk meningkatkan produktivitas petani dengan memberikan informasi yang akurat dan relevan, mengurangi risiko kerugian akibat penyakit tanaman melalui deteksi dini, serta mendorong efisiensi dalam pengelolaan pertanian yang lebih terukur dan berkelanjutan.

Namun, meskipun AgroScan memiliki potensi besar, keberhasilan sebuah aplikasi tidak hanya ditentukan oleh fungsionalitasnya tetapi juga oleh tingkat kemudahan penggunaannya (usability). Usability adalah salah satu yang memastikan aplikasi dapat digunakan secara efektif oleh berbagai kalangan, termasuk petani dengan tingkat literasi teknologi yang berbeda. Untuk mengevaluasi tingkat kegunaan AgroScan, metode System Usability Scale (SUS)

menjadi salah satu alat yang efektif. Metode ini memberikan kerangka sederhana namun komprehensif untuk mengukur kepuasan pengguna dan mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki pada aplikasi, sehingga aplikasi dapat dioptimalkan sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.[2]

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Aplikasi

Aplikasi merupakan program atau perangkat lunak yang secara khusus dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu pada berbagai perangkat elektronik, seperti komputer, smartphone, atau tablet. Kata "aplikasi" berasal dari istilah dalam bahasa Inggris, yaitu "*application software*" yang berarti perangkat lunak yang dibuat untuk tujuan aplikasi tertentu. Dalam dunia teknologi modern, aplikasi telah berkembang menjadi sangat beragam, mencakup berbagai sektor dan kebutuhan, mulai dari bisnis hingga hiburan, pendidikan, kesehatan, dan lain sebagainya.[3]

Penelitian yang dilakukan oleh Elmo Agusti menjelaskan bahwa aplikasi merupakan serangkaian instruksi atau perintah yang dijalankan oleh komputer yang memungkinkan komputer untuk memproses dan menjalankan tugas-tugas spesifik.[4]

2.2. Kecerdasan Buatan

Kecerdasan buatan, yang sering disebut sebagai *Artificial Intelligence* (AI), merujuk pada program komputer yang dirancang untuk meniru kemampuan berpikir manusia, seperti pengambilan keputusan, logika, dan aspek-aspek kecerdasan lainnya. AI bertujuan untuk menciptakan sistem yang dapat

meniru perilaku dan pola pikir manusia dalam memecahkan masalah atau membuat keputusan.. AI mencakup berbagai teknologi dan metode yang memungkinkan komputer untuk menyelesaikan tugas-tugas yang umumnya memerlukan kecerdasan manusia, seperti pengenalan pola, pemrosesan bahasa alami, dan pembelajaran mesin. [5]

AI dapat digunakan untuk menganalisis data penyakit tanaman yang akan membantu dalam diagnosis penyakit untuk meminimalisir terjadinya penyebaran penyakit pada tanaman secara optimal. [6]

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Athanasia Octaviani Puspita Dewi, kecerdasan buatan (artificial intelligence) merupakan salah satu cabang utama dalam ilmu komputer yang fokus pada pengembangan teknologi yang mampu meniru, memodelkan, dan menyimpan kemampuan kognitif manusia. [7]

2.3. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS), diperkenalkan oleh John Brooke pada 1986, adalah metode uji pengguna yang sederhana dan andal untuk mengukur kegunaan sistem. SUS digunakan secara luas pada perangkat lunak, aplikasi web, dan perangkat keras, memberikan gambaran cepat dan terpercaya tentang pengalaman pengguna terhadap suatu produk. [8]

Metode ini melibatkan 10 pernyataan untuk mengukur persepsi pengguna tentang kemudahan, efektivitas, dan kenyamanan sistem. Peserta memberikan nilai menggunakan skala Likert 5 poin berdasarkan pengalaman mereka. [9]

2.4. Analisis

Dikutip dari penelitian yang di tulis oleh Ahlan Syaeful Millah. Analisis berarti menyelidiki suatu peristiwa (karangan, tindakan, dll.) untuk mengetahui keadaan sebenarnya. Analisis data adalah proses yang digunakan dalam penelitian untuk menguraikan, membedakan, dan memilah data menjadi bagian-bagian yang lebih kecil sehingga dapat dipahami dan dievaluasi. Proses ini biasanya mencakup pengkodean data kualitatif, analisis statistik untuk data kuantitatif, dan sintesis data yang dikumpulkan dari berbagai sumber untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang sedang diteliti. [10]

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode System Usability Scale (SUS) karena metode ini telah banyak diterapkan dalam penelitian sebelumnya untuk mengevaluasi kegunaan berbagai aplikasi. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Setiyawan mengevaluasi aplikasi MyTelkomsel menggunakan SUS dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aplikasi MyTelkomsel memiliki kelemahan pada aspek kemudahan belajar (learnability) dan penanganan kesalahan (error handling), yang berdampak pada kepuasan pengguna. Selain itu,

kemudahan penggunaan dan efisiensi aplikasi juga perlu diperbaiki. Beberapa rekomendasi perbaikan yang diajukan termasuk peningkatan antarmuka pengguna, penyederhanaan navigasi agar lebih intuitif, serta perbaikan dalam menangani kesalahan agar lebih efektif.[11]

3.2. Sumber Data

Dalam pengumpulan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan data primer, yang merupakan data yang diperoleh langsung dari responden melalui proses wawancara. Data primer ini mencakup informasi yang dikutip secara langsung dari individu yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan aplikasi.

3.3. Metode pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap utama. Tahap pertama adalah observasi langsung pada usaha yang telah ditentukan untuk memahami situasi dan kondisi secara nyata. Tahap berikutnya adalah wawancara, Wawancara dilakukan dengan menggunakan Google Form sebagai media

Untuk mengumpulkan data dari responden. Setelah itu, dilakukan pengumpulan data dari berbagai bukti yang mendukung untuk memperkuat hasil penelitian.

3.4. Teknik Analisis Data

Responden akan diminta untuk menjawab 10 pertanyaan yang dirancang untuk mengevaluasi pengalaman dan tingkat kepuasan mereka dalam menggunakan aplikasi AgroScan. Setiap pertanyaan memiliki bobot nilai yang telah ditentukan untuk memberikan penilaian yang terukur dan objektif terhadap berbagai aspek aplikasi.

Tabel 1. Kuisisioner

No	Pertanyaan	Skor
1	Aplikasi AgroScan mudah digunakan untuk mendeteksi penyakit pada tanaman	1-5
2	Aplikasi ini membantu saya mengambil tindakan cepat terhadap penyakit tanaman	1-5
3	Proses pendeteksian penyakit tanaman di aplikasi cepat	1-5
4	Tampilan antarmuka (UI) AgroScan jelas dan mudah dimengerti.	1-5
5	Fitur saran Tindakan dari aplikasi ini sangat membantu.	1-5
6	AgroScan menyediakan informasi tambahan yang relevan tentang kesehatan tanaman	1-5
7	Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk mendeteksi berbagai jenis penyakit tanaman yang umum terjadi.	1-5
8	Saya merasa ada ketidaksesuaian dalam aplikasi.	1-5
9	Saya merasa tidak ada hambatan saat menggunakan aplikasi	1-5
10	Saya merasa puas dengan performa keseluruhan aplikasi AgroScan	1-5

Setelah data dari responden dikumpulkan, data lalu diproses menggunakan Instrumen SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan, masing-masing dengan skor 1 sampai 5.

Tabel 2 Point Kuisioner

Poin	Jawaban
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat setuju.

Menetapkan bobot untuk setiap item, skor SUS akan bervariasi dari 1 hingga 5 sesuai dengan aturan berikut :

- Bobot dihitung dengan menghilangkan 1 untuk setiap skor yang diperoleh (Ganjil -1) untuk item pernyataan bernomor ganjil (1,3,5,7,9).
- Kurangi 5 dari skor yang diperoleh untuk item pernyataan bernomor genap (2,4,6,8,10). (5 - Genap). [12]
- Kalikan jumlah total dengan 2,5. Rumus untuk menghitung skor SUS untuk setiap responden dapat dinyatakan sebagai berikut secara sistematis: Skor Responden = $((P1 - 1) + (5 - P2) + (P3 - 1) + (5 - P4) + (P5 - 1) + (5 - P6) + (P7 - 1) + (5 - P8) + (P9 - 1) + (5 - P10)) * 2.5$

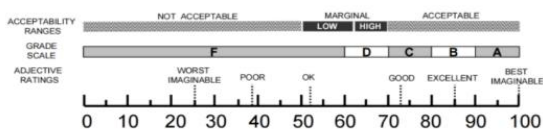
Setelah menemukan hasil untuk setiap responden, gunakan persamaan untuk menghitung rata-rata skor semua responden untuk mendapatkan skor SUS keseluruhan [13]

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\sum_{i=0}^n \frac{x_i}{N}}{N}$$

Dimana x_i : nilai score responden
 N : jumlah responden

(1)

Setelah nilai rata-rata dari hasil survei didapatkan, peneliti dapat melakukan penilaian kelayakan aplikasi AgroScan berdasarkan range nilai yang ditentukan dalam metode System Usability Scale (SUS). Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil survei dapat dianalisis untuk menentukan sejauh mana aplikasi tersebut memenuhi standar kelayakan yang diharapkan.



Gambar 1. Range Nilai SUS

Dari Terdapat tiga kategori utama dalam penilaian usability, yaitu Not Acceptable, Marginal, dan Acceptable, yang digunakan untuk menilai sejauh mana aplikasi atau sistem dapat diterima oleh pengguna berdasarkan hasil dari pengukuran. Di sisi lain, ada enam skala nilai yang digunakan untuk menilai kualitas usability aplikasi, yaitu A, B, C, D, E, dan F, yang merepresentasikan tingkat kualitas dari

sangat baik hingga sangat buruk. Setiap tingkat ini memberikan gambaran tentang seberapa efektif aplikasi tersebut dalam memenuhi kebutuhan penggunaannya. Selain itu, terdapat juga adjektif rating, yang mencakup enam tingkat deskripsi pengguna, mulai dari worst imaginable (terburuk yang bisa dibayangkan), poor (buruk), ok (cukup), good (baik), excellent (sangat baik), hingga best imaginable (terbaik yang bisa dibayangkan).[14]

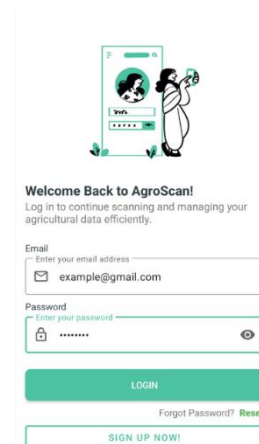
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian

AgroScan adalah aplikasi berbasis teknologi yang membantu petani mengidentifikasi penyakit tanaman dengan cepat dan akurat. Aplikasi ini menawarkan solusi bagi petani yang kesulitan mengakses ahli agronomi atau menggunakan metode diagnosis manual yang memakan waktu. AgroScan dikembangkan melalui program Bangkit, yang mendukung pengembangan talenta digital, termasuk pelatihan dalam machine learning dan pengembangan aplikasi. Dengan dukungan Bangkit, aplikasi ini mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk menganalisis foto tanaman yang bermasalah dan memberikan informasi tentang jenis penyakit serta langkah perbaikan yang diperlukan.

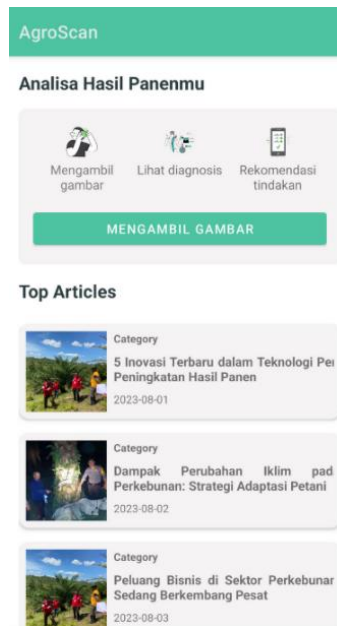
4.2. Deskripsi Hasil Penelitian

Responden diwajibkan menggunakan aplikasi AgroScan terlebih dahulu untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menjelajahi fitur-fitur utama. Setelah itu, mereka dapat mengisi survei yang mengevaluasi kegunaan, keandalan, relevansi, dan kepuasan pengguna. Fitur-fitur yang harus digunakan meliputi:



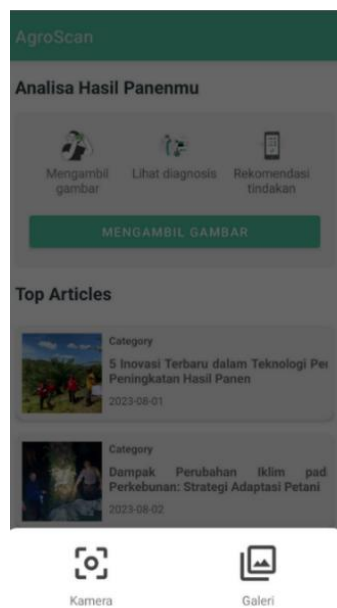
Gambar 2. Halaman Login

Fitur login AgroScan memungkinkan pengguna untuk mengakses aplikasi dengan menggunakan akun yang telah terdaftar, memastikan keamanan dan kemudahan dalam memulai penggunaan aplikasi. Proses login ini memberikan akses pribadi bagi pengguna untuk menggunakan fitur-fitur yang tersedia sesuai dengan kebutuhan mereka.



Gambar 3. Halaman Utama Aplikasi

Setelah user berhasil melakukan Login, user akan dibawa ke halaman utama dimana user dapat melakukan prediksi penyakit ataupun membaca berita terbaru mengenai perkembangan di sektor pertanian.



Gambar 4. Pemilihan Proses Prediksi

Apabila user ingin melakukan prediksi penyakit, user dapat memilih memprediksi secara langsung menggunakan kamera atau dapat melakukan prediksi menggunakan foto yang berasal dari galeri.



Hasil Pemindaian

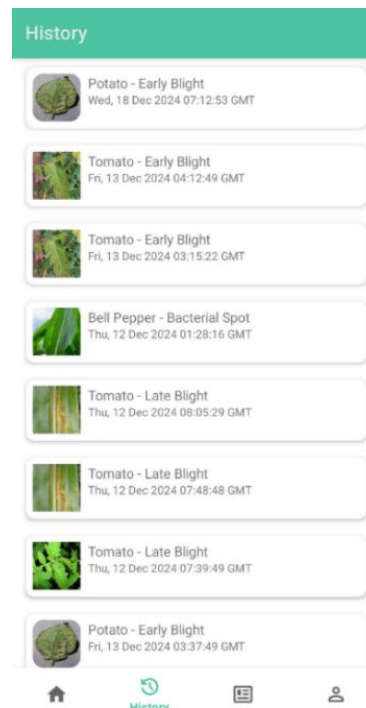
Prediction: Potato - Early Blight

Tindakan yang Disarankan

Recommended Action: Gunakan fungisida yang cocok, dan cabut bagian tanaman yang sudah terkena infeksi agar tidak menvehar ke area lain.

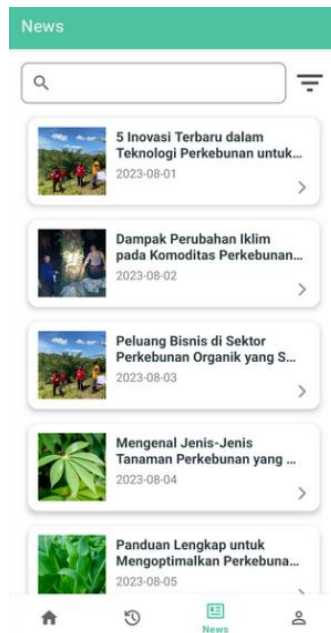
Gambar 5. Tampilan hasil prediksi

Apabila prediksi berhasil, pengguna akan mendapatkan nama penyakit yang menjangkit tanaman mereka dan user juga akan mendapatkan rekomendasi tindakan untuk mencegah penyebaran penyakit pada tanaman mereka.



Gambar 6. Tampilan History Prediksi

Setelah proses prediksi selesai, pengguna dapat dengan mudah melihat kembali hasil prediksi yang telah dilakukan sebelumnya melalui menu *History* pada aplikasi AgroScan. Menu ini menyimpan semua data hasil prediksi sebelumnya,



Gambar 7. Tampilan Halaman Berita

Halaman berita pada aplikasi AgroScan disediakan sebagai fitur tambahan yang memungkinkan pengguna untuk mengikuti perkembangan terkini di sektor pertanian.

Setelah responden menggunakan aplikasi AgroScan secara menyeluruh, responden akan diminta untuk mengisi survei untuk menilai kelayakan aplikasi. Survei ini bertujuan untuk mengumpulkan masukan yang berharga mengenai pengalaman pengguna, efektivitas fitur aplikasi, serta tingkat kepuasan responden dalam menggunakan aplikasi untuk mengidentifikasi penyakit tanaman. Survei tersebut akan dilakukan secara online melalui media Google Form, yang memungkinkan pengumpulan data secara efisien dan terorganisir.

Setelah responden menyelesaikan survei dengan menjawab soal-soal yang telah disediakan, penulis akan memperoleh hasil data awal yang sangat berharga untuk melakukan penilaian kelayakan aplikasi AgroScan. Data yang terkumpul dari survei ini mencakup berbagai aspek pengalaman pengguna.

Tabel 3. Hasil Responden

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	5	3	3	5	4	3	4	4	2	4
3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	5	5	4	4	5	4	5	3	5	5
8	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5

Setelah hasil survei didapatkan, penulis dapat melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu analisis kelayakan aplikasi AgroScan berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari responden. Pada tahap ini, evaluasi mendalam dapat dilakukan terhadap aspek-aspek yang telah diukur dalam survei, dengan tujuan

untuk menentukan apakah aplikasi AgroScan sudah layak digunakan oleh petani dan memenuhi harapan serta kebutuhan mereka.

Tabel 4. Score SUS Aplikasi

Responden	Skor SUS	Skor x 2,5
1	20	50
2	19	47,5
3	21	52,5
4	21	52,5
5	21	52,5
6	20	50
7	23	57,5
8	21	52,5

Setelah melakukan perhitungan awal berdasarkan data hasil survei, penulis mendapatkan skor aplikasi yang telah dihitung. Skor ini kemudian akan digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan aplikasi AgroScan dengan menggunakan rumus (1)

$$Rata - Rata = \frac{415}{8} = 51,8$$

Setelah melakukan perhitungan jumlah rata-rata dari skor SUS pada aplikasi AgroScan, penulis mendapatkan hasil skor 51,8. Skor rata-rata 51,8 menunjukkan bahwa aplikasi ini masih berada pada rentang yang membutuhkan banyak perbaikan sebelum dapat dianggap layak untuk digunakan secara profesional atau untuk digunakan dalam skala yang lebih luas.

Hal ini dapat mengindikasikan bahwa meskipun aplikasi ini mungkin bisa digunakan oleh beberapa pengguna dalam kondisi tertentu, secara keseluruhan, pengalaman pengguna dan efektivitas aplikasi masih belum optimal.[15]

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil evaluasi aplikasi AgroScan menggunakan metode SUS menunjukkan skor rata-rata 51,8, yang termasuk dalam kategori "OK." Meskipun aplikasi ini memiliki potensi besar untuk membantu petani dalam mendeteksi penyakit tanaman, masih banyak aspek yang perlu diperbaiki sebelum aplikasi ini layak digunakan secara profesional atau dalam skala lebih luas. Beberapa hal yang perlu perhatian adalah antarmuka pengguna yang kurang intuitif, waktu respons yang tidak memadai, fitur yang kurang relevan, serta akurasi analisis yang perlu ditingkatkan. Untuk meningkatkan aplikasi, disarankan untuk memperbaiki desain antarmuka agar lebih intuitif dan memudahkan petani dengan literasi teknologi rendah, serta memastikan aplikasi kompatibel dengan perangkat ber-spesifikasi rendah. Peningkatan kinerja aplikasi juga diperlukan, seperti mempercepat waktu respon dan menambah fitur offline untuk daerah dengan akses internet terbatas.

Selain itu, fitur tambahan yang relevan, seperti rekomendasi obat berbasis data historis pengguna, integrasi cuaca dan kelembapan tanah, serta komunitas online untuk berbagi pengalaman, dapat meningkatkan

nilai aplikasi. Validasi hasil diagnosa dengan melibatkan ahli agronomi dan memperkaya dataset akan meningkatkan akurasi analisis. Sosialisasi aplikasi melalui pelatihan dan materi edukasi, serta mekanisme pengumpulan umpan balik secara langsung dalam aplikasi, sangat penting untuk memahami kebutuhan pengguna. Pengujian usability secara berkala juga diperlukan untuk memastikan perbaikan yang dilakukan sesuai dengan harapan pengguna. Dengan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, AgroScan memiliki potensi menjadi solusi andal untuk mendukung sektor pertanian dan meningkatkan produktivitas petani.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Kecerdasan Buatan *et al.*, “Deteksi Jenis Penyakit Tanaman Hias Aglaonema Menggunakan Metode Convolutional Neural Network (Studi Kasus : As Florist),” vol. 5, no. 1, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/core>
- [2] N. Andini, E. Yulianti Pakpahan, and G. Leonarde Ginting, “Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) dalam Menganalisis Kepuasan Karyawan Terhadap Penggunaan Aplikasi PASSION pada PT Pegadaian,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 5, no. 4, pp. 1127–1136, 2024, doi: 10.47065/josh.v5i4.5487.
- [3] Rahma Novria, Budi Kurniawa, and Suryanto, “Aplikasi Pemesanan Makanan Di Bebek dan Ayam Tekaeng Menggunakan Php dan Mysql,” 2022.
- [4] E. Agusti, “JURNAL ILMIAH TEKNIK PERANCANGAN APLIKASI INVOICE BERBASIS MOBILE STUDI KASUS UMKM,” 2022.
- [5] Afrizal Zein, “Kecerdasan Buatan Dalam Hal Otomatisasi Layanan,” 2021.
- [6] D. Susianto *et al.*, “Desain Prototype Sistem Pakar Mendeteksi Penyakit Tanaman Kakao Berbasis Web Mobile,” 2023.
- [7] A. Octaviani and P. Dewi, “Kecerdasan Buatan sebagai Konsep Baru pada Perpustakaan,” *ANUVA*, vol. 4, no. 4, pp. 453–460, 2020.
- [8] M. Alvian Kosim, S. Restu Aji, and M. Darwis, “PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) 1),” *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 4, no. 2, 2022.
- [9] H. Oktafia Lingga Wijaya, “Jurnal Teknologi Informasi Mura,” 2022.
- [10] A. Syaeful Millah, D. Arobiah, E. Selvia Febriani, and E. Ramdhani, “Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas,” *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, vol. 1, no. 2, p. 2023, 2023.
- [11] D. Setiyawan, “Evaluasi Penggunaan Aplikasi MyTelkomsel dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) untuk Peningkatan User Experience Evaluation of MyTelkomsel Application Usage Using the System Usability Scale (SUS) Method for Enhancing User Experience,” 2024.
- [12] Rasmila, Ma. Kusumadya, F. Hidayat, and D. Chandra, “JIP (Jurnal Informatika Polinema) Analisis Website Petani Kode Menggunakan SUS (System Usability Scale),” 2022, [Online]. Available: www.binadarma.ac.id
- [13] W. Cholil, “Analisis Media Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19 Menggunakan Metode System Usability Scale,” 2021. [Online]. Available: <https://journal-computing.org/index.php/journal-sea/index>
- [14] L. Hananto Putro *et al.*, “Evaluasi Sistem Berbasis Website Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, vol. 3, no. 2, pp. 54–61, 2023, doi: 10.25008/jitp.v3i2.68.
- [15] D. P. Kesuma, “Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ,” 2021. [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>