

PENGUKURAN USABILITY APLIKASI WEB MENGGUNAKAN SUS (SYSTEM USABILITY SCALE) DAN PENGUJIAN BLACK BOX PADA APLIKASI WEB EXPLORE PALANGKA RAYA

Amelda Malia Hermawan, Jadianan Parhusip

Teknik Informatika, Universitas Palangka Raya

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya

Kampus Tunjung Nyaho Jalan Yos Sudarso Palangka Raya, Indonesia

ameldamh@mhs.eng.upr.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan internet mendorong pemanfaatan aplikasi web sebagai sarana penyampaian informasi publik, termasuk pada sektor pariwisata. Aplikasi web *Explore Palangka Raya* dikembangkan untuk menyajikan informasi destinasi wisata di Kota Palangka Raya secara digital. Namun, keberhasilan aplikasi ini tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan informasi, melainkan juga oleh tingkat usability yang memengaruhi kemudahan pengguna dalam mengakses fitur yang tersedia. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat usability aplikasi web *Explore Palangka Raya* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan mengumpulkan data melalui kuesioner SUS yang diisi oleh 38 responden pengguna. Analisis dilakukan menggunakan skala Likert dan perhitungan standar SUS untuk memperoleh skor usability. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata sebesar 73,22, yang berada dalam kategori *Acceptable*, grade C (*Good*), dan adjective rating *Good*. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa aplikasi web *Explore Palangka Raya* cukup mudah digunakan dan telah memenuhi harapan pengguna, meskipun masih terdapat peluang perbaikan pada beberapa aspek antarmuka dan navigasi. Penelitian ini memberikan rekomendasi peningkatan kualitas tampilan, aksesibilitas, dan fungsi interaktif untuk mendukung pengalaman pengguna yang lebih optimal dalam eksplorasi wisata secara digital.

Kata kunci : *usability, explore palangka raya, system usability scale*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang berlangsung sangat cepat telah mendorong perubahan signifikan dalam cara manusia memanfaatkan komputer dan internet sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi berbagai aktivitas [1].

Salah satu implementasi teknologi tersebut adalah aplikasi web *Explore Palangka Raya*, yang bertujuan menyajikan informasi destinasi wisata untuk memudahkan masyarakat dan wisatawan dalam mengenal kota secara lebih efektif. Namun, kualitas sebuah aplikasi tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan informasi, tetapi juga oleh tingkat usability, yaitu sejauh mana aplikasi mudah dipelajari, digunakan, dan dipahami oleh pengguna. Sejalan dengan pandangan Nielsen mengenai pentingnya usability, berbagai penelitian dalam lima tahun terakhir di Indonesia juga menunjukkan bahwa usability berperan penting dalam meningkatkan kualitas layanan aplikasi digital, termasuk pada sektor publik [2].

Permasalahan muncul karena aplikasi *Explore Palangka Raya* belum pernah melalui evaluasi usability yang terstruktur sehingga belum diketahui apakah antarmuka, navigasi, dan fungsionalitasnya benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna. Ketiadaan evaluasi objektif ini berpotensi menimbulkan kendala dalam penggunaan, seperti kebingungan dalam navigasi, akses informasi yang

kurang optimal, dan pengalaman pengguna yang tidak konsisten.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat usability aplikasi *Explore Palangka Raya* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Evaluasi ini diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna serta menjadi dasar bagi pengembangan antarmuka dan peningkatan fitur aplikasi.

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, penelitian ini dirancang melalui langkah-langkah sistematis, yaitu pengumpulan data melalui kuesioner SUS, pengolahan dan analisis skor untuk menentukan tingkat usability, serta identifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki. Hasil analisis kemudian digunakan untuk merumuskan rekomendasi pengembangan yang berfokus pada perbaikan navigasi, penyederhanaan antarmuka, optimalisasi penyajian informasi, dan peningkatan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Dengan pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas aplikasi sebagai media informasi digital yang lebih efektif dan ramah pengguna.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu mengenai evaluasi usability aplikasi web banyak dilakukan untuk menilai kualitas interaksi pengguna serta menemukan aspek yang perlu ditingkatkan. Sebuah penelitian pada website

akademik menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan melibatkan 30 responden, dan menghasilkan skor sebesar 67,8 yang termasuk grade “D”, sehingga masih diperlukan perbaikan pada navigasi dan struktur informasi[3].

Studi lain pada aplikasi APPFIN juga menggunakan instrumen SUS dan memperoleh skor sebesar 82 yang berada pada kategori “good”, sehingga tingkat kepuasan pengguna terhadap kegunaan sistem dapat dinyatakan memadai dan dapat diterima[4].

Penelitian lain pada aplikasi Kidung Sekar Madya juga menggunakan kedua metode tersebut dan menunjukkan bahwa hasil Black Box Testing menyatakan seluruh modul berfungsi tanpa error, sedangkan skor SUS diperoleh sebesar 75,560 yang termasuk kategori “baik”, sehingga aplikasi dinilai cukup mudah digunakan namun memerlukan peningkatan pada tampilan antarmuka untuk mendukung kepuasan pengguna[5].

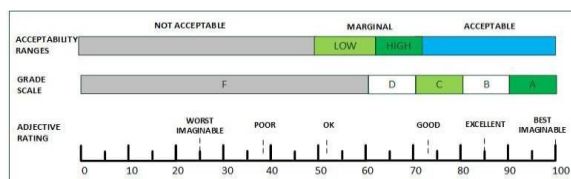
2.2. Usability

Usability merupakan komponen inti dari *User Experience* (UX), karena kualitas interaksi teknis dan emosional pengguna sangat dipengaruhi oleh seberapa mudah sistem mendukung penyelesaian tugas pengguna. Beberapa penelitian terapan di Indonesia memperlihatkan bahwa perbaikan aspek-aspek *usability* berdampak langsung pada peningkatan kepuasan dan adopsi pengguna pada layanan digital[6].

2.3. System Usability Scale (SUS)

SUS adalah metode berbasis kuesioner pasca-penggunaan untuk mengukur kepuasan pengguna. Metode ini memungkinkan evaluasi *usability* sistem dilakukan secara cepat dan efisien berdasarkan sudut pandang pengguna[7].

Interpretasi hasil *System Usability Scale* (SUS) dapat dilakukan melalui dua pendekatan utama. Pendekatan pertama mengintegrasikan tiga parameter: tingkat penerimaan (*Not Acceptable*, *Marginal*, *Acceptable*), skala huruf (A hingga F), dan penilaian adjektif (*Worst Imaginable* hingga *Best Imaginable*). Pendekatan kedua mengacu pada peringkat persentil skor SUS yang mengonversi hasil evaluasi pengguna menjadi grade A hingga E. Rincian komparasi kedua metode penilaian ini dapat dilihat pada tabel dan ilustrasi terlampir[8].



Gambar 1. Penilaian skor *system usability Scale*

Tabel 1. Skor SUS

Skor	Peringkat	Grade
Skor ≥ 86	<i>Best Imaginable</i>	A
Skor ≥ 72 dan < 86	<i>Excellent</i>	B
Skor ≥ 52 dan < 72	<i>Good</i>	C
Skor ≥ 38 dan < 52	<i>Ok/Fair</i>	D
Skor ≥ 25 dan < 38	<i>Poor</i>	E
< 25	<i>Worst Imaginable</i>	F

3. METODE PENELITIAN

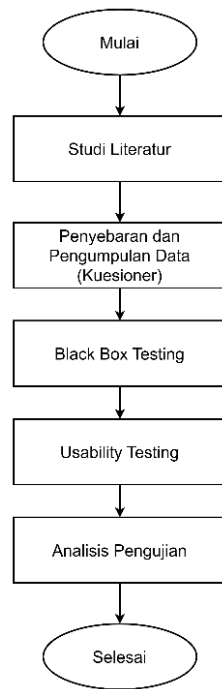
Metode penelitian yang digunakan terdiri dari beberapa tahapan, yaitu pengujian dengan metode *black box testing*, *usability testing*, serta analisis hasil pengujian yang ditunjukkan pada Gambar 2. Tahap pertama adalah *black box testing* yang bertujuan memastikan bahwa setiap fitur pada website berfungsi dengan baik dan sesuai kebutuhan. Tahap berikutnya adalah *usability testing* yang melibatkan pengguna secara langsung untuk menilai kemudahan penggunaan fitur-fitur dalam website. Tahap terakhir adalah analisis pengujian yang merangkum dan menyimpulkan temuan dari kedua tahap sebelumnya.

Secara keseluruhan, penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yaitu pendekatan yang bertujuan menggambarkan karakteristik, kondisi, atau fenomena secara sistematis dan faktual berdasarkan data yang diperoleh. Dalam konteks penelitian ini, metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat *usability* aplikasi web Explore Palangka Raya berdasarkan evaluasi pengguna[9].

Tahap berikutnya adalah pemilihan responden, karena jumlah dan karakteristik responden sangat memengaruhi kualitas data. Responden dipilih dari pengguna atau individu yang pernah mengakses aplikasi web Explore Palangka Raya. Pengumpulan data dilakukan secara online melalui kuesioner yang terdiri atas 10 pernyataan SUS.

Setelah data terkumpul, dilakukan proses penghitungan skor SUS sesuai prosedur. Setiap jawaban diolah menggunakan rumus SUS untuk memperoleh nilai akhir *usability*, yang kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori tingkat kegunaan. Penilaian SUS mencakup tingkat penerimaan (*not acceptable*, *marginal*, *acceptable*), *grade scale* (A–F), serta penilaian adjektif (*worst imaginable*, *poor*, *OK*, *good*, *excellent*, *best imaginable*), sehingga menghasilkan gambaran yang jelas mengenai kualitas *usability* aplikasi.[6].

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dibuatlah kesimpulan penelitian yang menggambarkan tingkat kebergunaan aplikasi web Explore Palangka Raya serta area yang membutuhkan perbaikan.



Gambar 2. Langkah-langkah penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi web Explore Palangka Raya, baik masyarakat umum maupun wisatawan yang pernah mengakses informasi destinasi melalui platform tersebut. Objek yang diuji adalah website Explore Palangka Raya yang menyediakan menu utama terkait informasi wisata, lokasi, deskripsi destinasi, serta fitur pendukung lainnya. Jumlah responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 36 orang, dan jumlah tersebut tetap dianggap memadai karena metode SUS dapat diterapkan secara akurat meskipun menggunakan ukuran sampel yang relatif kecil[10]. Kuesioner SUS menggunakan skala Likert 5 poin, dan responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap 10 pernyataan SUS. Metode SUS secara langsung melibatkan pengguna akhir dalam proses evaluasi. Instrumen ini berupa kuesioner yang terdiri dari sepuluh pernyataan, masing-masing dinilai menggunakan skala Likert 1 hingga 5[11]. Adapun tabel pernyataannya ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 2. Skala likert

Kategori	Skala
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Skala Likert digunakan sebagai alat untuk menilai sejauh mana responden setuju atau tidak setuju terhadap setiap pernyataan yang disajikan dalam kuesioner.

Tabel 3. Daftar pertanyaan kuesioner

No	Pertanyaan
1	Saya merasa akan sering menggunakan aplikasi ini.
2	Saya merasa aplikasi ini tidak perlu dibuat sesulit ini.
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan.
4	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan aplikasi ini.
5	Saya menemukan berbagai fungsi dalam aplikasi ini terintegrasi dengan baik.
6	Saya merasa ada terlalu banyak inkonsistensi dalam aplikasi ini.
7	Saya yakin kebanyakan orang akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat.
8	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan.
9	Saya merasa percaya diri ketika menggunakan aplikasi ini.
10	Saya harus belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner kemudian dianalisis dan direkapitulasi. Proses perhitungan hasil kuesioner pada aplikasi web Explore Palangka Raya dilakukan melalui beberapa tahapan berikut[9]:

- Skala penilaian yang digunakan berkisar dari “sangat tidak setuju (*strongly disagree*)” hingga “sangat setuju (*strongly agree*)” dengan rentang nilai 1 sampai 5.
- Untuk pernyataan bernomor ganjil, perhitungan dilakukan dengan mengurangi nilai 1 dari skor yang diberikan responden ($X-1$).
- Untuk pernyataan bernomor genap, perhitungan dilakukan dengan cara mengurangi skor responden dari nilai 5 ($X-5$).

Jumlahkan seluruh nilai respons yang telah diperoleh dari perhitungan pada langkah 2 dan 3, kemudian kalikan total tersebut dengan 2,5 sesuai ketentuan metode SUS. Langkah ini akan mengubah skor menjadi rentang 0 hingga 100. Perhitungan SUS tersebut dapat dilihat pada persamaan berikut[9]:

$$\text{Skor R} = ((P1 - 1) + (5 - P2) + (P3 - 1) + (5 - P4) + (P5 - 1) + (5 - P6) + (P7 - 1) + (5 - P8) + (P9 - 1) + (5 - P10)) \times 2.5$$

Keterangan:

Skor R = Nilai yang diperoleh dari setiap responden.

P1 sampai P10 = Pertanyaan untuk responden.

Perhitungan nilai SUS dilakukan dengan menjumlahkan total skor dari setiap responden. Selanjutnya, nilai rata-rata evaluasi aplikasi diperoleh dengan membagi total keseluruhan skor dengan jumlah responden yang berpartisipasi. Berikut rumus untuk menghitung SUS[12]:

$$\tilde{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\tilde{x}$ = skor rata – rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

Untuk mengetahui apakah produk atau sistem tersebut dikategorikan baik, makaperlu dilihat nilai rata-rata standar dari skor SUS.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Pengujian Black Box Testing

Berdasarkan pengujian fungsional menggunakan metode Black Box Testing, seluruh fitur utama aplikasi web Explore Palangka Raya seperti pencarian destinasi wisata, navigasi menu, tampilan peta interaktif, serta manajemen konten berfungsi dengan baik tanpa ditemukan kesalahan fatal. Hasil pengujian

menunjukkan seluruh test case menghasilkan keluaran sesuai expected output.

Tingkat keberhasilan fungsi utama aplikasi mencapai 100% seperti yang dapat dilihat pada tabel 4.1, menandakan sistem telah memenuhi standar functional suitability dalam kategori sangat baik. Tidak ditemukan fitur yang gagal berfungsi selama proses pengujian. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *Software Quality Assurance* (SQA) dalam tahap pengembangan telah efektif menjaga kualitas fungsional perangkat lunak.

Tabel 4. Hasil Pengujian Black Box Testing

No	Fitur	Skenario	Hasil	Status
1	Halaman Utama (Home)	Mengakses halaman utama dan melihat tampilan awal aplikasi.	Semua elemen tampil dengan baik dan dapat diakses tanpa error.	Pass
2	Menu Navigasi	Mengklik setiap menu utama (<i>Wisata Alam, Wisata Kuliner, Wisata Sejarah</i>)	Navigasi antarhalaman berjalan lancar dan sesuai arah tujuan.	Pass
3	Halaman Wisata	Mengakses halaman “Wisata Alam”, “Wisata Kuliner”, “Wisata Sejarah”	Fitur berfungsi baik dan menampilkan data sesuai kategori.	Pass
4	Fitur Pencarian	Memasukkan Kata Kunci pada Search Bar	Hasil pencarian muncul relevan tanpa kesalahan tampilan.	Pass
5	Detail Destinasi	Mengklik Salah Satu Destinasi dari hasil pencarian	Seluruh informasi tampil benar dan interaktif.	Pass
6	Peta Lokasi	Membuka Peta Lokasi Destinasi	Peta tampil dengan koordinat yang benar dan fungsi zoom aktif.	Pass
7	Kolom Ulasan	Mengisi dan Mengirim ulasan pengguna	Fitur ulasan berjalan normal tanpa error input.	Pass
8	Responsivitas	Mengakses aplikasi melalui perangkat berbeda (laptop dan smartphone).	Antarmuka responsif dan konsisten di berbagai perangkat.	Pass

4.2. Hasil System Usability Scale

Berdasarkan hasil penilaian dari 38 responden yang telah mengisi 10 pernyataan dalam kuesioner SUS, diperoleh rekapitulasi tingkat usability aplikasi web Explore Palangka Raya. Hasil ini merupakan rangkuman evaluasi usability yang dilakukan menggunakan instrumen *System Usability Scale*.

Tabel 4. Hasil perhitungan metode SUS

Responden	Skor
R1	90
R2	60
R3	57,5
R4	97,5
R5	97,5
R6	90
R7	92,5
R8	80
R9	52,5
R10	97,5
R11	97,5
R12	55
R13	72,5
R14	47,5
R15	75
R16	80
R17	67,5
R18	55
R19	80
R20	62,5
R21	75

Responden	Skor
R22	80
R23	97,5
R24	65
R25	80
R26	72,5
R27	57,5
R28	55
R29	72,5
R30	90
R31	67,5
R32	52,5
R33	52,5
R34	62,5
R35	65
R36	77,5
R37	62,5
R38	65
Rata-rata skor SUS	2,783

Berdasarkan hasil penjumlahan skor dari seluruh pernyataan yang telah dikalikan dengan 2,5 pada tabel 4, diperoleh total nilai sebesar 2,783. Untuk menghitung skor rata-rata SUS, total skor tersebut dibagi dengan jumlah responden, yaitu 38 orang. Dengan demikian, diperoleh nilai rata-rata skor usability sebesar 73,22. Seperti ditunjukkan pada perhitungan berikut.

$$\tilde{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\tilde{x} = \frac{2783}{38} = 73,22$$

Berdasarkan hasil penilaian kuesioner menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap aplikasi web Explore Palangka Raya, diperoleh nilai rata-rata sebesar 73,22. Penilaian ini dapat diinterpretasikan sebagai berikut[13]:

- a. Tingkat *Acceptability* dalam kategori *Acceptable*
Nilai skor 73,22 termasuk dalam rentang nilai yang dianggap "Acceptable". Artinya, secara umum aplikasi web Explore Palangka Raya telah memenuhi tingkat kegunaan yang dapat diterima oleh pengguna. Meskipun beberapa area mungkin masih memerlukan pengoptimalan, aplikasi ini sudah dapat digunakan dengan cukup baik oleh sebagian besar pengguna tanpa mengalami masalah signifikan.
- b. Tingkat *Grade Scale* dalam kategori C (*Good*)
Dalam skala penilaian huruf (*grade scale*), skor tersebut berada pada kategori C, yang menunjukkan kualitas *usability* yang baik. Hal ini menandakan bahwa secara fungsionalitas, antarmuka, dan interaksi pengguna, aplikasi telah memenuhi standar yang layak dan memberikan pengalaman penggunaan yang positif.
- c. *Adjective Rating* masuk dalam kategori *Good*
Jika ditinjau dari sudut pandang pengguna berdasarkan skala kata sifat (*adjective rating*), skor 73,22 dikategorikan sebagai *Good*. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden menilai aplikasi ini cukup baik dan menyenangkan untuk digunakan, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan di beberapa aspek.

Hasil evaluasi *usability* aplikasi web Explore Palangka Raya menunjukkan nilai yang termasuk dalam kategori Baik dan Dapat Diterima. Meskipun aplikasinya sudah cukup memenuhi ekspektasi pengguna dalam hal kemudahan penggunaan dan navigasi, beberapa elemen antarmuka atau fitur masih bisa ditingkatkan untuk mencapai skor *usability* yang lebih tinggi dan pengalaman yang lebih optimal. Fokus pengembangan ke depan dapat diarahkan pada peningkatan aksesibilitas, konsistensi desain, maupun optimasi performa agar aplikasi ini lebih efektif dalam mendukung kebutuhan informasi wisata digital.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi *usability* terhadap aplikasi web Explore Palangka Raya menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), diperoleh skor rata-rata sebesar 73,22. Skor ini termasuk dalam kategori *Acceptable* pada tingkat kegunaan, dengan grade skala C (*Good*) dan *adjective rating* *Good*. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi telah mampu memberikan pengalaman penggunaan yang positif dan memenuhi ekspektasi pengguna secara umum, baik dalam navigasi, tampilan antarmuka, maupun kemudahan akses informasi wisata.

Meskipun telah memenuhi kriteria *usability* yang baik, hasil penelitian ini juga mengindikasikan bahwa masih terdapat ruang untuk perbaikan dalam aspek tertentu. Beberapa responden mungkin merasakan keterbatasan dalam kelengkapan fitur, kejelasan alur, atau aksesibilitas konten. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengembang aplikasi dalam menyempurnakan desain dan meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. G. Sembodo, G. F. Fitriana, and N. A. Prasetyo, "Evaluasi *Usability* Website Shopee Menggunakan *System Usability Scale* (SUS)," *J. Appl. Informatics Comput.*, vol. 5, no. 2, pp. 146–150, 2021, doi: 10.30871/jaic.v5i2.3293.
- [2] A. P. Ayudhitama and U. Pujiyanto, "Analisa Kualitas Dan *Usability* Berdasarkan Persepsi Pada Website Shopee," *J. Inform. Polinema*, vol. 6, no. 1, pp. 61–70, 2020, doi: 10.33795/jip.v6i1.275.
- [3] W. Welda, D. M. D. U. Putra, and A. M. Dirgayusari, "Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode *System Usability Scale* (Sus)s," *Int. J. Nat. Sci. Eng.*, vol. 4, no. 3, pp. 152–161, 2020, doi: 10.23887/ijmse.v4i2.28864.
- [4] B. Budiman, R. Y. Rakhman Alamsyah, and A. Fauzi Ramadhan, "Usability Testing Pada APPFIN Menggunakan Metode *System Usability Scale* Studi Kasus PT. Maja Kerta Wang," *Nuansa Inform.*, vol. 18, no. 1, pp. 14–19, 2024, doi: 10.25134/ilkom.v18i1.66.
- [5] I. G. Ngurah Darma Paramartha, I. Putu Widia Prasetya, and Kadek Kusuma Wardana, "Usability Testing Pada Aplikasi Undiknas Mobile Menggunakan Metode *System Usability Scale*," *Metik J.*, vol. 8, no. 1, pp. 24–30, 2024, doi: 10.47002/metik.v8i1.735.
- [6] I. Akbar, "Penerapan *System Usability Scale* dalam Pengukuran Kebergunaan Website SMKN 13 Bandung," *Intern. (Information Syst. Journal)*, vol. 7, no. 1, pp. 1–7, 2024, doi: 10.32627/internal.v7i1.865.
- [7] M. Mu'min Azis, M. Martanto, and U. Hayati, "Analisis *Usability* Testing Menggunakan Metode *System Usability Scale* Pada Aplikasi Open Data Kabupaten Cirebon," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 6, pp. 3238–3243, 2024, doi: 10.36040/jati.v7i6.8154.
- [8] M. R. Firmansyah, W. Widiatry, and R. Priskila, "ANALISIS *USABILITY* PADA WEBSITE SILANTIK FT UPR DENGAN METODE *WEBQUAL 4.0* DAN *SUS* (*SYSTEM USABILITY SCALE*) (Studi Kasus : Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya)," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 3, pp. 231–238, 2024, doi: 10.47111/jointecom.v4i3.19183.
- [9] W. Ariannor, D. R. Safitri, and R. Rahmi, "Analisis *Usability* Sistem Permohonan Legalisir Menggunakan Metode *System Usability Scale*,"

- Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 12, no. 2, p. 415, 2023, doi: 10.35889/jutisi.v12i2.1122.
- [10] J. R. Lewis, *Usability Testing*, no. November. 2006. doi: 10.1002/0470048204.ch49.
- [11] Y. Sriyeni, "Analisis Usability Aplikasi Investasi Digital Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale," *J. Ilm. Inform. Glob.*, vol. 13, no. 2, 2022, doi: 10.36982/jiig.v13i2.2294.
- [12] M. Metode, S. Usability, and S. Sus, "1 , 2 , 3," vol. 2, no. 7, pp. 560–569, 2024.
- [13] L. Hananto Putro *et al.*, "Evaluasi Sistem Berbasis Website Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *J. Inform. dan Teknol. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 54–61, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i2.68>