

Evaluasi *Usability Website* Sistem Informasi Pelayanan Perizinan Banyumas (SIPANJIMAS) Menggunakan Metode *System Usability Scale (SUS)*

Kunaslimah Zainurrohmah, Daniel Yeri Kristiyanto, Darmansah*

Fakultas Informatika, Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, Indonesia

Email: ¹18103109@ittelkom-pwt.ac.id, ²daniel@ittelkom-pwt.ac.id, ^{3*}darmansah@ittelkom-pwt.ac.id

Email Penulis Korespondensi: darmansah@ittelkom-pwt.ac.id

Submitted: 20/05/2022; Accepted: 27/06/2022; Published: 30/06/2022

Abstrak—Sistem Informasi Pelayanan Perizinan Banyumas (SIPANJIMAS) merupakan salah satu layanan perizinan online yang diberikan oleh Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP) Kabupaten Banyumas. Pada pengembangannya, terdapat bug pada sinkronisasi e-mail dan error pada beberapa fitur di SIPANJIMAS. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pelayanan dan informasi yang diberikan oleh DPMPTSP Kabupaten Banyumas kepada pengguna, masih belum sesuai dengan kebutuhan, maka perlu dilakukan analisis kegunaan website SIPANJIMAS. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu System Usability Scale (SUS). Hasilnya menunjukkan bahwa website SIPANJIMAS memiliki rata-rata usability 59,75 yang termasuk pada kategori “C” dengan keterangan “Cukup Layak”.

Kata Kunci: Usability; System Usability Scale; Website; Perizinan.

Abstract—Sistem Informasi Pelayanan Perizinan Banyumas (SIPANJIMAS) is one of the services licensing provided digitally by DPMPTSP Banyumas Regency. In its development, there were bugs in e-mail synchronization and errors in several features in SIPANJIMAS. The problems found show that the services and information by DPMPTSP Banyumas Regency to users are still not as suitable as needed, so it is necessary to analyze the usefulness of the SIPANJIMAS website. The method used in this study is the System Usability Scale (SUS). The results obtained are SIPANJIMAS website has an average usability of 59,75 which is included in category “C” with the description “Quite Decent”.

Keywords: Usability; System Usability Scale; Website; Licensing.

1. PENDAHULUAN

Peranan teknologi informasi saat ini semakin maju dalam membantu memenuhi kebutuhan masyarakat [1] [2][3]–[5]. Kebutuhan mengenai informasi menjadi sangat mudah dicari oleh masyarakat [6][7]. Informasi mengenai pemerintahan menjadi salah satu informasi yang dicari oleh masyarakat [8]. Tidak hanya membantu masyarakat saja, teknologi informasi juga membantu memudahkan pemerintah dalam menjalankan fungsi kerjanya mengenai pelayanan terhadap masyarakat [9][7], [10]–[12]. *E-government* telah dikembangkan dengan teknologi digital untuk membantu meningkatkan efektivitas sistem pemerintahan, agar informasi mengenai pemerintahan dapat dengan mudah diakses dimana pun dan kapan pun oleh masyarakat [13] [14].

Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP) Kabupaten Banyumas merupakan salah satu instansi pemerintahan yang telah menerapkan *e-government* dalam memberikan pelayanan ke masyarakat. Sistem Informasi Pelayanan Perizinan Banyumas (SIPANJIMAS) merupakan salah satu layanan berbasis *website* yang diberikan oleh DPMPTSP Kabupaten Banyumas untuk memudahkan masyarakat dalam proses perizinan daerah secara *online*. Berdasarkan data periode semester 1 2021, yang dihitung dari tanggal 1 Januari hingga 31 Juli 2021, diperoleh total sebanyak 1891 pengguna telah melakukan proses perizinan melalui *website* SIPANJIMAS. Pengguna pada saat melakukan proses perizinan ditemukan beberapa permasalahan yang ada pada *website* SIPANJIMAS. Pengguna yang baru membuat akun SIPANJIMAS tidak semua mendapatkan *e-mail* verifikasi untuk pengiriman *password*, karena *password* diperoleh dari pihak SIPANJIMAS, tidak membuat *password* sendiri dari pihak pengguna. *Uniform Resource Locator (URL)* di beberapa *fitur* ditemukan tidak dapat diakses oleh pengguna. File tidak dapat ditampilkan pada *fitur manual book*. *Errornya* tampilan saat melakukan *klik* pada *logo* yang ada di menu utama. Pihak admin juga merasakan adanya permasalahan yaitu, saat melakukan cetak data pada *fitur SK*, terdapat *error* dari sistem.

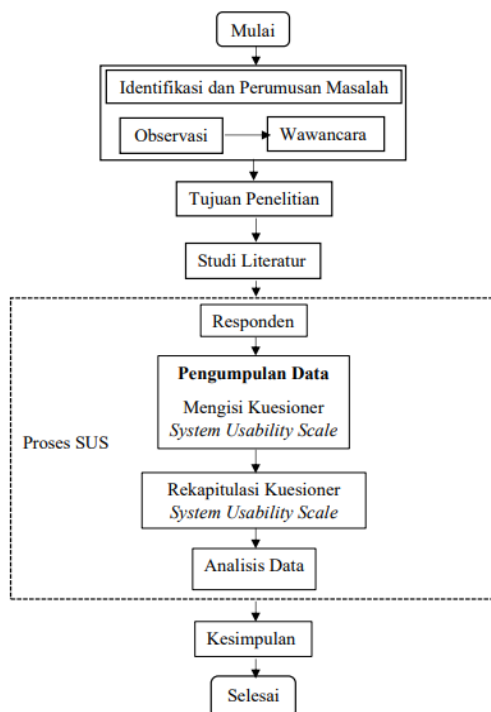
Permasalahan yang ditemukan tersebut, maka menunjukkan bahwa pelayanan dan informasi oleh DPMPTSP Kabupaten Banyumas terhadap pengguna masih belum sesuai dengan yang dibutuhkan, maka perlu dilakukan evaluasi terhadap kegunaan dari *website* SIPANJIMAS. Evaluasi adalah proses yang dilakukan dalam menentukan nilai suatu objek [15]. *Usability* adalah salah satu faktor yang dapat mengetahui apakah layanan tersebut sudah baik atau belum [16]. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner *System Usability Scale (SUS)*, yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan skor penilaian dari 1 hingga 5 [17]. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui nilai *usability* pada *website* SIPANJIMAS oleh pengguna, serta untuk mengetahui aspek kriteria *usability* yang sudah dimiliki.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Adena Nioga, dkk membahas mengenai evaluasi usability aplikasi *mobile* menggunakan metode SUS. Evaluasi aspek *usability* merupakan tujuan dari penelitian tersebut. Metode yang digunakan pada penelitian tersebut yaitu menggunakan teknik *usability testing* dengan metode *discovery prototyping*, yang berfokus pada aplikasi KAI *Access*. Tugas apa saja yang dilakukan oleh pengguna

tidak dijelaskan pada penelitian tersebut. Hasil pada penelitian tersebut yaitu diketahui bahwa nilai usability dari aplikasi KAI *Access* yaitu 57.48%, selanjutnya aplikasi KAI *Acess* dilakukan perbaikan dan pengujian ulang. Hasil menunjukkan peningkatan yaitu 83.03% setelah dilakukan perbaikan [18]. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Rizal Halim Adirasyid, dkk membahas mengenai evaluasi *usability website*. Metode yang digunakan pada penelitian tersebut yaitu metode *usability testing* dan evaluasi *heuristic*. Melakukan evaluasi usability merupakan tujuan penelitian tersebut. Tugas apa saja yang dilakukan oleh pengguna tidak dijelaskan pada penelitian tersebut. Hasil pada penelitian tersebut yaitu pada usability testing menghasilkan ke efektivitasan web yaitu 100%. 33 permasalahan ditemukan pada evaluasi dengan metode *usability testing*. 49 permasalahan ditemukan pada evaluasi dengan metode *heuristic* [19]. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Muhammad Faishal Erwin, dkk membahas mengenai evaluasi *usability* pada *website*. Evaluasi permasalahan usability merupakan tujuan dari penelitian tersebut. Metode yang digunakan pada penelitian tersebut yaitu menggunakan metode *task scenario* dan *prototype*. Uji validitas dan uji reliabilitas tidak dilakukan pada kuesioner yang digunakan untuk penelitian tersebut. Hasil penelitian tersebut yaitu ditemukan lima permasalahan *usability*. 74% merupakan hasil dari tingkat keberhasilan pengujian yang telah dilakukan. Selanjutnya dilakukan perbaikan untuk tampilan situs. 98% diketahui sebagai hasil dari evaluasi setelah dilakukan perbaikan [20]. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Inggrit Larasati membahas mengenai evaluasi *website* oleh pengguna. Metode yang digunakan pada penelitian tersebut yaitu *usability testing*. Evaluasi *usability* merupakan tujuan dari penelitian tersebut. Uji validitas dan uji reliabilitas tidak dilakukan pada kuesioner yang digunakan untuk penelitian tersebut. Hasil penelitian tersebut yaitu ditemukan bahwa secara umum *website* sudah memperhatikan faktor *usability*. 3,52 merupakan nilai rata-rata kepuasan pengguna yang termasuk pada aspek *learnability*. 3,30 merupakan nilai untuk aspek *efficiency*. 3,15 merupakan nilai untuk aspek *memorability*. 3,64 merupakan nilai untuk aspek *errors*. 3,67 merupakan nilai untuk aspek *satisfaction* [21]. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Annisa Nur Fatwa, dkk membahas mengenai evaluasi kebermanfaatan dengan pendekatan *usability*. Metode yang digunakan pada penelitian tersebut yaitu *usability testing*. Evaluasi *usability* merupakan tujuan dari penelitian tersebut. Daftar dari 23 pertanyaan pada penelitian tersebut tidak dijelaskan apa saja pertanyaannya. *Alpha cronbach* digunakan dalam penelitian tersebut untuk melakukan uji reliabilitas. Hasil pada penelitian tersebut yaitu menunjukkan nilai 3.042 untuk nilai rata-rata pada indikator efektifitas, efisiensi dan kepuasan pengguna, hasil tersebut termasuk ke dalam kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa kebermanfaatan sudah dapat bermanfaat dengan baik oleh pengguna [22].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Hasil kuesioner SUS merupakan bahan yang digunakan pada penelitian ini. Observasi, wawancara, dan studi literatur berdasarkan sumber-sumber tertulis yang berkaitan dengan penelitian dilakukan sebagai data pendukung pada penelitian ini. Objek pada penelitian ini yaitu *website* SIPANJIMAS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Alir Metode Penelitian

2.1 Identifikasi dan Perumusan Masalah

Identifikasi dilakukan dengan melakukan observasi terhadap *website* SIPANJIMAS dan juga wawancara terhadap pihak DPMPTSP Kabupaten Banyumas. Permasalahan yang masih ditemukan pada *website* SIPANJIMAS, sehingga penelitian ini mengambil topik mengenai kegunaan *website* SIPANJIMAS terhadap pengalaman pengguna.

2.1.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengambil data primer pada *website* SIPANJIMAS dengan mengamati secara langsung. Hasil yang ditemukan yaitu bug pada sinkronisasi *e-mail* untuk verifikasi akun pengguna baru. *Uniform Resource Locator* (URL) dan tampilan yang error di beberapa fitur.

2.1.2 Wawancara

Menurut pihak DPMPTSP berdasarkan hasil evaluasi terdahulu, *error* pada sinkronisasi *e-mail* menjadi hal yang masih belum dapat diperbaiki. Update yang tidak langsung masuk pada sistem.

2.2 Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui nilai rata-rata *usability* yang dimiliki oleh *website* SIPANJIMAS dan kriteria *usability* apa saja yang sudah dimiliki.

2.3 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengkaji teori berdasarkan sumber tertulis yang materinya berkaitan dengan penelitian, sehingga memperkuat penelitian.

2.4 Responden

Pemilihan responden dilakukan berdasarkan data hasil rekap pengguna *website* SIPANJIMAS pada periode semester I 2021, yang merupakan populasi penelitian. *Simple random sampling* diketahui dengan menggunakan rumus slovin, diketahui 331 orang ditetapkan menjadi responden pada penelitian ini.

2.5 Kuesioner System Usability Scale (SUS)

Pada tahap ini dilakukan penyebaran kuesioner SUS untuk pengumpulan data penelitian kepada pengguna terhadap 10 pertanyaan yang tersedia.

2.6 Rekapitulasi Kuesioner System Usability Scale (SUS)

Pada tahap ini dilakukan perhitungan hasil pengumpulan data berdasarkan aturan perhitungan kuesioner SUS yaitu dengan syarat sebagai berikut :

1. (Hasil jawaban pertanyaan nomor ganjil) – 1
2. 5 – (Hasil jawaban pertanyaan nomor genap)
3. Skor dijumlahkan, hasilnya dikali 2,5, selanjutnya dibagi dengan jumlah responden.

2.7 Analisis Data

Pada tahap ini dilakukan pengolahan data berdasarkan hasil dari pengumpulan data menggunakan kuesioner SUS, maka akan menghasilkan rata-rata *usability* dari *website* SIPANJIMAS yang akan diinterpretasikan dengan nilai *usability* berikut ini :

Tabel 1. Nilai *Usability*

Kategori	Nilai (%)	Keterangan
A	100% - 81%	Sangat Layak
B	80% - 61%	Layak
C	60% - 41%	Cukup Layak
D	40% - 21%	Kurang Layak
E	20% - 0%	Sangat Tidak Layak

Hasil dari kuesioner tersebut selanjutnya dilakukan analisis berdasarkan kriteria *usability* yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*. Berdasarkan pertanyaan kuesioner SUS yang berkaitan dengan aspek *learnability*, *efficiency*, dan *memorability* yaitu ada pada pertanyaan bernomor 1, 3, 5, 7, dan 9. Aspek *errors* ada pada pertanyaan bernomor 2, 4, 6, 8, dan 10. Aspek *satisfaction* ada pada pertanyaan bernomor 1 dan 9. Hasil masing-masing dari nomor pertanyaan tersebut dikaitkan dengan aspek *usability* yang berkaitan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kuesioner System Usability Scale (SUS)

Setelah dilakukan pengumpulan data pada 331 responden, maka diketahui hasil terhadap 10 pertanyaan pada kuesioner SUS, yang selanjutnya dilakukan perhitungan skor SUS sebagai berikut :

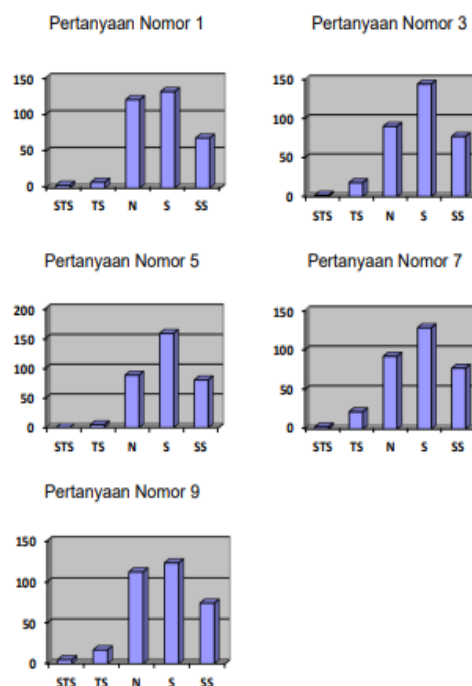
Tabel 2. Isian Responden

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL	DIKALI 2,5
1	4	4	4	1	2	1	3	3	3	3	28	70
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	3	2	4	3	3	3	3	1	3	28	70
4	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	29	72.5
5	3	3	3	2	2	2	3	3	4	1	26	65
6	3	3	3	2	4	3	2	4	3	2	29	72.5
7	3	2	3	0	3	3	3	2	2	1	22	55
8	3	3	3	2	3	1	3	3	3	1	25	62.5
9	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	26	65
10	4	3	3	2	3	2	3	3	3	1	27	67.5
dst												
Jumlah											19775	
Rata-Rata (Jumlah SUS : Jumlah Responden)											59,75	

Hasil dari pengolahan data kuesioner SUS pada 331 responden terhadap 10 pertanyaan yaitu menunjukkan bahwa *website* SIPANJIMAS memiliki nilai rata-rata *usability* 59,75. Berdasarkan table 2. Nilai *Usability* menunjukkan bahwa nilai 59,75 termasuk pada kategori “C” dengan keterangan “Cukup Layak”.

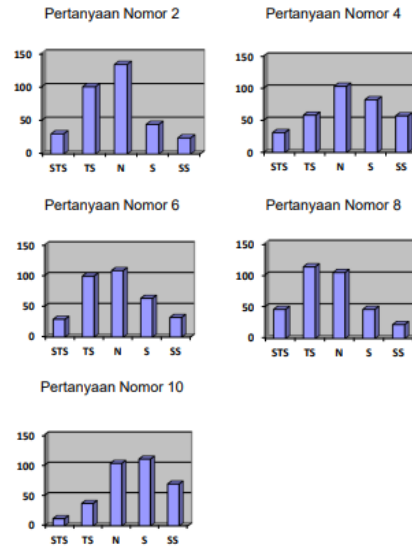
3.2 Kriteria Usability

Aspek *learnability*, *efficiency* dan *memorability* terkait pada pertanyaan nomor 1, 3, 5, 7 dan 9. Berdasarkan hasil dari pertanyaan bernomor 1, 3, 5, 7 dan 9, responden menjawab setuju untuk kriteria *usability* pada aspek *learnability*, *efficiency* dan *memorability*. Berdasarkan nilai tersebut, maka menunjukkan *website* SIPANJIMAS mudah digunakan karena dapat dengan cepat dipelajari, membantu pengguna dimudahkan dalam proses perizinan secara online, sehingga tidak perlu datang langsung ke tempat pelayanan, dan juga untuk tampilan antarmukanya dapat diingat pengguna dengan mudah.



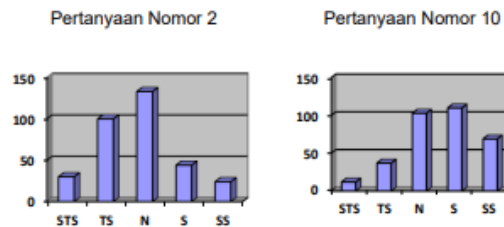
Gambar 2. Aspek *Learnability*, *Efficiency* Dan *Memorability*

Aspek *errors* berkaitan pada pertanyaan nomor 2, 4, 6, 8 dan 10. Berdasarkan hasil dari jawaban pada pertanyaan bernomor 2, 4, 6, 8 dan 10, responden menjawab setuju, netral dan tidak setuju untuk kriteria *usability* pada aspek *errors*. Pengguna masih merasakan adanya kesalahan sistem pada *website* SIPANJIMAS.



Gambar 3. Aspek *Errors*

Aspek *satisfaction* berkaitan pada pertanyaan nomor 1 dan 9. Berdasarkan hasil dari jawaban pada pertanyaan bernomor 1 dan 9, responden menjawab setuju untuk kriteria *usability* pada aspek *satisfaction*. Pengguna merasakan bahwa saat menggunakan *website* SIPANJIMAS sudah puas terhadap pengalaman yang dilalui.



Gambar 4. Aspek *Satisfaction*

Berdasarkan hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa *website* SIPANJIMAS sudah masuk ke dalam kriteria pada aspek *learnability*, *efficiency*, *memorability* dan *satisfaction*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, menggunakan kuesioner SUS, dilakukan penyebaran kuesioner terhadap 331 responden, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata untuk nilai *usability* pada *website* SIPANJIMAS yaitu 59,75 dengan kategori “C” dengan keterangan berdasarkan table 2 yaitu “Cukup Layak”. Hasil kuesioner SUS pada 10 pertanyaan di analisis terhadap kriteria *usability*. Pertanyaan yang menunjukkan kriteria *usability* pada aspek *learnability*, *efficiency*, dan *memorability*, yaitu ada pada pertanyaan bernomor 1, 3, 5, 7, dan 9. Pertanyaan yang menunjukkan kriteria *usability* pada aspek *errors* yaitu ada pada pertanyaan bernomor 2, 4, 6, 8, dan 10. Pertanyaan yang menunjukkan kriteria *usability* pada aspek *satisfaction* yaitu ada pada pertanyaan bernomor 1 dan 9. Pertanyaan nomor 1 menunjukkan hasil 39,6%. Pertanyaan nomor 2 menunjukkan hasil 40,2%. Pertanyaan nomor 3 menunjukkan hasil 43,5%. Pertanyaan nomor 4 menunjukkan hasil 31,1%. Pertanyaan nomor 5 menunjukkan hasil 47,7%. Pertanyaan nomor 6 menunjukkan hasil 32,6%. Pertanyaan nomor 7 menunjukkan hasil 38,7%. Pertanyaan nomor 8 menunjukkan hasil 34,1%. Pertanyaan nomor 9 menunjukkan hasil 37,2%. Pertanyaan nomor 10 menunjukkan hasil 33,2%. Aspek kriteria *usability* yang ada pada *website* SIPANJIMAS yaitu pada aspek *learnability*, *efficiency*, *memorability* dan *satisfaction*. Aspek *errors* pengguna menunjukkan hasil pada setuju, netral dan tidak setuju karena masih ditemukan kesalahan sistem pada *website* SIPANJIMAS. *Bug* pada sinkronisasi *e-mail* dan *error* di beberapa fitur, masih ditemukan saat dilakukan evaluasi, maka perlu dilakukan perbaikan sistem.

REFERENCES

- [1] L. Harahap, “Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED PERAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN,” pp. 375–381, 2019.
- [2] W. Setiyawati, “Evaluasi Asuhan Keperawatan Di Rumah Sakit,” vol. 2, no. 3, pp. 28–31, 2019, doi: 10.31227/osf.io/6qkrm.

- [3] R. T. Subagio, Kusnadi, T. E. Putri, P. Sokibi, S. Z. Harahap, and Darmansah, "Application of Genetic Algorithm to Optimize Lecture Scheduling Based on Lecturers' Teaching Day Willingness," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1842, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1842/1/012007.
- [4] J. S. Komputer and S. S. Informasi, "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Pedagang Menggunakan Metode Prototype pada Pasar Wage," vol. 6, pp. 340–350, 2022.
- [5] D. D. Darmansah, I. Chairuddin, and T. N. Putra, "Perancangan Sistem Pakar Tipe Kepribadian Menggunakan Metode Forward Chaining Berbasis Web," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1200–1213, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1033.
- [6] D. Simanjuntak, "Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kurikulum 2013," *J. Pendidik. Penabur*, vol. No.21/Tahu, no. 77–78, pp. 1–8, 2020.
- [7] T. N. Darmansah, Putra, I. Chairuddin, S. Informasi, S. Tinggi, T. Pekanbaru, and S. Informasi, "Design Of The Sirp To Record Community Travels During The Pandemi Period (Case Study : Kecamatan IV Koto Aur Malintang)," vol. 8, no. 2, 2021.
- [8] T. Prasetyaningtias, H. Muslimah Az-Zahra, and A. Hendra Brata, "Analisis Usability Pada Aplikasi Mobile E-Government Layanan Aspirasi dan Pengaduan Online Rakyat (LAPOR!) Dengan Heuristic Evaluation," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 11, pp. 4647–4653, 2018.
- [9] O. M. . Tavares., "Analisis dan Perancangan Layanan Aspirasi Dan Informasi Pada Kelurahan Oebufu Terkait hal tersebut , Kelurahan Oebufu masih belum memiliki sarana yang dapat menginformasikan berbagai layanan , program serta informasi terkini dari kelurahan kepada masyarakat," *J. Teknol. Terpadu*, vol. 5, no. 2, pp. 303–313, 2019.
- [10] D. D. Darmansah, N. W. Wardani, and M. Y. Fathoni, "Perancangan Absensi Berbasis Face Recognition Pada Desa Sokaraja Lor Menggunakan Platform Android," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 1, pp. 91–104, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i1.629.
- [11] A. B. Praja and S. Wijayanto, "Sistem Informasi Pencatatan Surat Masuk dan Surat Keluar Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall," vol. 3, 2022, doi: 10.30865/json.v3i3.3914.
- [12] S. Kasus *et al.*, "BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE," vol. 09, no. 1, pp. 71–84, 2022.
- [13] L. T. Pradilla and M. P. Priyadi, "IMPLEMENTASI E-GOVERNMENT PADA PELAYANAN E-SAMSAT DALAM MENCIPTAKAN GOOD GOVERNANCE PADA KANTOR SAMSAT SURABAYA," *Ilmu dan Ris. Akuntansi*, vol. 11, no. 4, 2022.
- [14] W. Tryanti and A. Frinaldi, "Efektivitas Implementasi E-Government Dalam Pelayanan Kependudukan Di Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kota Padang," *J. Multidisciplinary Res. Dev.*, vol. 1, no. 3, pp. 424–435, 2019.
- [15] L Idrus, "EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN," *Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 9, no. 2, pp. 920–935, 2019, doi: <https://doi.org/10.35673/ajmpi.v9i2.427>.
- [16] I. P. G. Astawa, I. G. M. Darmawiguna, and N. Sugihartini, "Evaluasi Usability Sistem Informasi Kepegawaian Kabupaten Badung (Simpeg Badung) Menggunakan Metode Usability Testing (studi kasus : SMP Negeri 3 Petang)," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 2, p. 209, 2019, doi: 10.23887/karmapati.v8i2.18325.
- [17] M. L. Nuriman and N. Mayesti, "Evaluasi Ketergunaan Website Perpustakaan Universitas Indonesia Menggunakan System Usability Scale," *J. Dokumentasi Dan Inf.*, vol. 41, no. 2, pp. 253–269, 2020, doi: 10.14203/j.baca.v41i2.622.
- [18] A. Nioga, K. C. Brata, and L. Fanani, "Evaluasi Usability Aplikasi Mobile KAI Access Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping (Studi Kasus PT KAI)," *J-PTIJK J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 1396–1402, 2019.
- [19] R. H. Adirasyid, H. M. Az-zahra, and N. Y. Setiawan, "Evaluasi Usability Situs Web Resmi Pemerintah Kabupaten Sidoarjo Menggunakan Metode Usability Testing dan Evaluasi Heuristic," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 9, pp. 8804–8813, 2019.
- [20] M. F. Erwin, N. H. Wardani, and A. R. Perdanakusuma, "Evaluasi Usability Pada Website Malangmenyapa . malangkota . go . id Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang Menggunakan Metode Usability Testing," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 9, pp. 9334–9340, 2019.
- [21] I. Larasati, "Evaluasi Penggunaan Website Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Dengan Menggunakan Metode Usability Testing," *Comput. J. Comput. Sci. Inf. Syst.*, vol. 4, no. 1, pp. 68–77, 2020.
- [22] U. G. Mada, A. N. Fatwa, and S. Nafisah, "Evaluasi kebermanfaatan perpustakaan digital dengan pendekatan Usability Testing : Studi pada Perpustakaan Digital Fakultas Teknik," *J. Kaji. Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, vol. 3, no. 1, pp. 12–21, 2021.