

Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Layanan Tiktok Shop Menggunakan *System Usability Scale* (SUS)

Windy Indrianti*¹, M. Rudi Sanjaya², Dwi Rosa Indah³, Dedi Kurniawan⁴,
Ariansyah Saputra⁵

^{1,2,3,4}Jurusan Sistem Informasi, Universitas Sriwijaya, Palembang

⁵Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang

e-mail: *109031382025149@student.unsri.ac.id, m.rudi.sjy@ilkom.unsri.ac.id,
09031382025149@student.unsri.ac.id, 09031382025149@student.unsri.ac.id,
ariansyahsaputra@polsri.ac.id

Abstrak

TikTok Shop merupakan fitur belanja yang dikembangkan dari aplikasi TikTok yang diluncurkan pada April 2021. Saat ini, platform TikTok menduduki jumlah pengguna terbanyak di dunia dengan total unduhan lebih dari 2 miliar. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam mengakses dan menggunakan Aplikasi Tiktok terhadap layanan Tiktok Shop oleh Karena itu merupakan salah satu aspek yang cukup penting dalam mengetahui dan menilai ketersediaan dan kelengkapan informasi yang dibutuhkan pengguna pada Sistem tersebut. Sehingga, dari permasalahan tersebut peneliti menganalisis Tingkat Kepuasan Pengguna Layanan Tiktok Shop Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS), dimana dengan metode ini dapat menganalisa data tingkat kepuasan bagi pengguna yang menggunakan aplikasi Tiktok, metode SUS menggunakan data-data kuisioner untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Tiktok. Yang dimana peneliti telah mengumpulkan 310 responden untuk menentukan hasil skor menentukan tingkat kepuasan pengguna aplikasi Tiktok. Dan dari hasil yang telah di dapatkan, diketahui perhitungan rata-rata skor SUS pada aplikasi Tiktok Shop adalah 74,57 dimana secara umum dapat dikatagorikan sebagai "Acceptable" . Dengan rentang grade scale C, namun rentang Adjective Rating user pada aplikasi Tiktok Shop tergolong kategori "Good" dimana hasil penerapan SUS dalam penelitian ini sudah sesuai dengan kriteria pada metode System Usability Scale (SUS).

Kata kunci—3-5 Kepuasan Pengguna, Aplikasi, Tiktok Shop, System Usability Scale (SUS)

Abstract

TikTok Shop is a shopping feature developed from the TikTok application which was launched in April 2021. Currently, the TikTok platform occupies the largest number of users in the world with a total of more than 2 billion downloads. The purpose of this research is to determine the level of user satisfaction in accessing and using the Tiktok Application towards the Tiktok Shop service. Therefore, it is one of the aspects that is quite important in knowing and assessing the availability and completeness of information needed by users on the System. So, from this problem, researchers analyse the User Satisfaction Level of Tiktok Shop Service Using the System Useability Scale (SUS) Method, which with this method can analyse the satisfaction level data for users who use the Tiktok application, the SUS method uses questionnaire data to determine the level of user satisfaction with the Tiktok application. Which is where researchers have collected 310 respondents to determine the score results to determine the level of satisfaction of Tiktok application users. And from the results that have been obtained, it is known that the calculation of the average SUS score on the Tiktok Shop application is 74.57 which in general can be categorised as "Acceptable". With the grade scale C range, but the user Adjective Rating range in the Tiktok Shop application is classified as the "Good" category where the results of the

application of SUS in this study are in accordance with the criteria in the System Useability Scale (SUS) method.

Keywords—3-5 User Satisfaction, Application, Tiktok Shop, System Usability Scale (SUS)

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dari zaman ke zaman sangat cepat, salah satunya teknologi itu sendiri mempunyai peranan yang sangat penting di dalam aktivitas manusia khususnya bagi para UMKM dalam mempromosikan dan memasarkan produk, serta menampilkan produk unggulan yang mereka punya melalui marketplace. Marketplace adalah sebuah wadah pemasaran produk secara elektronik yang mempertemukan banyak penjual dan pembeli untuk saling bertransaksi[1]. Jual beli di Indonesia sudah mulai mengadopsi sebuah teknologi informasi sebagai wadah untuk media marketing dalam kurun waktu satu dekade ini., sehingga transaksi perdagangan secara online yang lebih akrab disebut *electronik commerce* akan selalu berkembang di Indonesia dengan keberadaan jual beli menggunakan *marketplace* memungkinkan calon-calon pembeli untuk mendapatkan barang yang diinginkannya secara mudah[2].

Tiktok Shop telah memiliki popularitas yang signifikan berkat kemudahan penggunaannya, berbagai produk yang ditawarkan, dan berbagai fitur menarik yang telah tersedia. Proses pengembangan software baik itu analisis terhadap kebutuhan, perancangan yang dilanjutkan dengan implementasi, pengujian, pemeliharaan[3]. Pengguna dapat lebih mudah mencari serta menjelajahi produk-produk yang mereka butuhkan, melalui deskripsi dan ulasan produk, serta dapat membandingkan harga sebelum mereka melanjutkan proses pembelian. Dengan aplikasi Tiktok juga pengguna dapat dengan mudah melakukan transaksi, memilih metode pembayaran dengan nyaman, serta melacak status pengiriman barang yang telah pengguna beli[4]. Aplikasi ini juga memeberikan beberapa fitur seperti fitur chat untuk berkomunikasi dengan penjual, program diskon dan promo, serta sistem penilaian dan ulasan agar dapat membantu pengguna dalam melihat kualitas produk. Dengan kepopularitasnya, Tiktok Shop telah menjadi platform e-commerce yang populer dan terpercaya di Indonesia[5].

Tiktok, dengan aplikasi unik yang memungkinkan pengguna mengonsumsi konten dalam waktu singkat, platform ini telah banyak digunakan tidak hanya untuk hiburan video tetapi juga untuk pemasaran dan bisnis online. Dengan kemampuan untuk menghosting video pendek dan siaran langsung, konten video, terutama iklan, akan dengan mudah disiarkan ke sebagian besar pengguna Tiktok mulai Maret 2021[6]. Fitur ini menarik perhatian pengguna dan menciptakan peluang bisnis yang besar bagi perusahaan. Pada aplikasi belanja Indonesia 12.12 hari, Tiktok mengalami pertumbuhan pendapatan lebih dari 150 persen (Aplikasi Media Sosial Tiktok Shop yang bikin bisnis makin naik).

Metode *System Usability Scale* (SUS) adalah cara untuk melakukan pengujian usability sebuah aplikasi. SUS dikembangkan sebagai sebuah pengukuran usability yang “*quick and dirty*”[7]. SUS merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur usability sistem komputer menurut sudut pandang subyektif pengguna. SUS dikembangkan oleh John Brooke sejak 1986. Instrumen SUS berupa kuesioner yang terdiri dari 10 item pertanyaan. Hingga saat ini, SUS banyak digunakan untuk mengukur *usability* dan menunjukkan beberapa keunggulan, antara lain: (1) SUS dapat digunakan dengan mudah, karena hasilnya berupa skor 0–100; (2) SUS sangat mudah digunakan, tidak membutuhkan perhitungan yang rumit[8]; (3) SUS tersedia secara gratis, tidak membutuhkan biaya tambahan; dan (4) SUS terbukti valid dan reliable, walau dengan ukuran sampel yang kecil[9]. Skala pengujian dimulai dari rentang 1 (sangat tidak setuju) sampai dengan 5 (sangat setuju)[10].

Beberapa riset terdahulu sebagai berikut: Penelitian oleh Putri & Putra yang berjudul “Analisis Usability Pada Aplikasi Belido.id Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS)” metode SUS dapat dijadikan sebagai alat penilaian antarmuka perangkat lunak yang terukur dan terstruktur secara akurat. memiliki beragam cara dalam menentukan hasil evaluasi penilaian seperti yang diperlihatkan ketika melakukan evaluasi penilaian perangkat lunak aplikasi Belido.id. Dari hasil evaluasi penilaian yang dilakukan terhadap perangkat lunak aplikasi

Belido.id mendapatkan skor 61,5 yang berarti perangkat lunak aplikasi Belido.id High termasuk dalam grade D [11].

Penelitian oleh Miftha & Sari yang berjudul “*System Usability Scale (SUS) Untuk Pengujian Usability Pada Pijar Career Center*” Kualitas usability antarmuka sudah diuji dengan usability testing dan menunjukkan bahwa rata-rata skenario tugas berhasil diselesaikan, ditemukan hal-hal yang menyebabkan rendahnya usability antarmuka yaitu kurangnya informasi, penempatan button yang kurang tepat dan keluaran informasi yang masih sulit dibaca. Dengan nilai yang diperoleh sebesar 79 menggunakan metode SUS menunjukkan bahwa aplikasi Pijar Career Center sudah sangat layak untuk digunakan karena dinilai sudah di atas rata-rata, namun masih tetap harus ditingkatkan usability agar dapat lebih diterima oleh pengguna. Penelitian selanjutnya dilakukan dengan mengidentifikasi masalah yang menyebabkan menurunnya jumlah pengguna. Hal ini perlu dilakukan karena SUS tidak bersifat diagnostik sehingga perlu metode evaluasi lain untuk mengidentifikasi masalah [12].

Penelitian oleh Anggraini, Candra, & Sari berjudul “ANALISIS PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE*” nilai *usability* yang diperoleh dari perhitungan skor *system usability scale* adalah 72,27. Artinya, bahwa SIAM sudah “*acceptable*” atau dapat diterima oleh pengguna nya dan memiliki skala nilai C+ dan memiliki *rating* “*good*” atau baik serta nilai *percentile rank* berada pada nilai 63,34. *Kedua*, berdasarkan perhitungan rata-rata tanggapan responden terhadap tiap *item* pernyataan kuesioner SUS dapat diketahui bahwa responden menilai jika fungsi dan fitur SIAM belum dirancang dengan baik dan SIAM memiliki banyak inkonsistensi. Penilaian ini muncul karena terdapat beberapa permasalahan pada SIAM yang disebabkan oleh beberapa hal, seperti *link* menu “Bantuan” pada SIAM hanya langsung terkait dengan *website* UMRI, kegagalan saat mengisi KRS yang disebabkan oleh *server* lambat, jadwal kuliah tidak konsisten dan mata kuliah sering hilang yang disebabkan oleh SIAM tidak dapat mendeteksi jadwal yang bentrok dan ketidaksesuaian kuota kelas yang tertera pada SIAM dengan kapasitas ruang belajar, dan permasalahan pada laporan pembayaran uang kuliah yang tidak otomatis [13].

Adapun permasalahan dari untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam mengakses dan menggunakan Aplikasi Tiktok terhadap layanan Tiktok Shop oleh Karena itu merupakan salah satu aspek yang cukup penting dalam mengetahui dan menilai ketersediaan dan kelengkapan informasi yang dibutuhkan pengguna pada Sistem tersebut. Sehingga, dari permasalahan tersebut diperlukan Menilai Tingkat Kepuasan Pengguna Layanan Tiktok Shop Menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, dimana dengan metode ini dapat menganalisa data tingkat kepuasan bagi pengguna yang menggunakan aplikasi Tiktok, metode SUS menggunakan data-data kuisisioner untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Tiktok.

2. METODE PENELITIAN

System Usability Scale (SUS) adalah satu dari sekian banyak *usability testing method* dalam *Human-Computer and Interaction (HCI)*. SUS ini populer diantara yang lainnya, karena menawarkan kemudahan, dan kepraktisan dalam perhitungan dan implementasinya. SUS diperkenalkan dan dipopulerkan oleh John Brooke di Digital Equipment Corporation di Inggris pada tahun 1986 sebagai sebuah alat untuk pengujian usability engineering pada sistem elektronik di kantornya pada waktu itu.

2.1 Tahapan Penelitian

Adapun tahapan yang digunakan dalam penelitian terdapat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Dalam penelitian ini saya menggunakan pendekatan kuantitatif. Menggunakan instrumen yang sudah tertata sebelumnya. Instrumen berupa angket atau kuesioner biasa digunakan dalam penelitian kuantitatif. Selain itu, Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian, penelitian berupa angka dan program statistik. Secara umum metode penelitian kuantitatif berisi jenis penelitian, sampel, instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis data[14].

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan penelitian untuk menguji hipotesis menggunakan uji data statistik akurat. Berdasarkan latar belakang dan pertanyaan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur skor kepuasan pengguna dengan metode *System Usability Scale* (SUS) pada lingkup Fasilkom Universitas Sriwijaya.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan *System Usability Scale* (SUS) tentang bagaimana pengguna telah merasakan dan puas menggunakan aplikasi Tiktok. Metode ini sangat terbukti efektif dalam menilai seberapa mudah penggunaan suatu aplikasi. Pada penggunaan metode SUS, para pengguna aplikasi Tiktok akan diberikan pertanyaan khusus yang mereka harus jawab. Pertanyaan-pertanyaan ini akan mengukur pendapat pengguna tentang kemudahan menggunakan aplikasi Tiktok. Daftar pertanyaan SUS dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan *System Usability Scale* (SUS)

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan layanan Tiktok Shop lagi
2	Saya merasa fitur-fitur Tiktok Shop rumit digunakan
3	Saya merasa informasi produk di Tiktok Shop akurat dan lengkap
4	Saya merasa lebih untung karena banyak diskon ketika belanja di Tiktok Shop
5	Saya merasa sistem Tiktok Shop ini membingungkan
6	Saya merasa saya dapat menggunakan Tiktok Shop tanpa dukungan tenaga teknis
7	Saya merasa ada banyak konsistensi di Tiktok Shop
8	Saya merasa pengguna lain akan mengerti bagaimana memakai Tiktok Shop ini
9	Saya merasa puas dengan kecepatan loading halaman di aplikasi Tiktok Shop
10	Saya merasa puas dengan Tiktok Shop jika terjadi masalah atau kendala

Skala yang digunakan dalam pertanyaan survei adalah skala Likert. Skala Likert adalah ukuran persepsi, sikap, atau keyakinan individu atau kelompok tentang suatu peristiwa atau fenomena sosial[15]. Setiap pertanyaan SUS akan diberikan pilihan jawaban seperti yang ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Pilihan Jawaban *System Usability Scale* (SUS)

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu - Ragu	3
Tidak Setuju	2

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1

2.3 Analisis Data

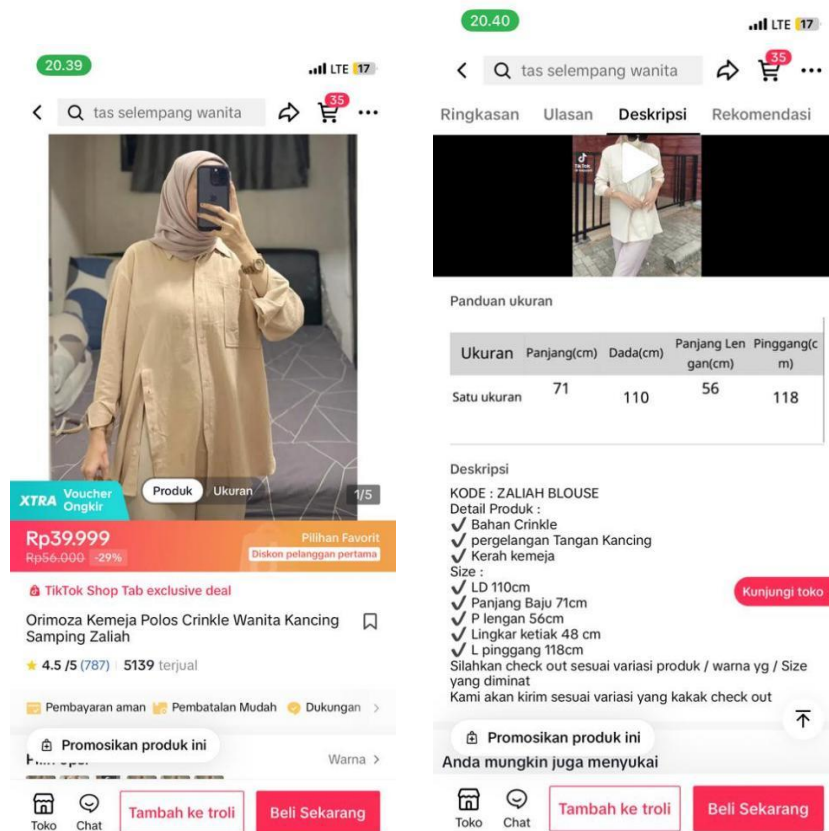
Dalam menganalisis hasil pengumpulan data dari kuesioner yang telah diisi oleh responden akan peneliti rekapitulasi. Kemudian akan dilakukan perhitungan pada setiap jawaban dengan ketentuan sebagai berikut :

- Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
- Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertama yang didapat dari pengguna.
- Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tampilan Informasi Aplikasi

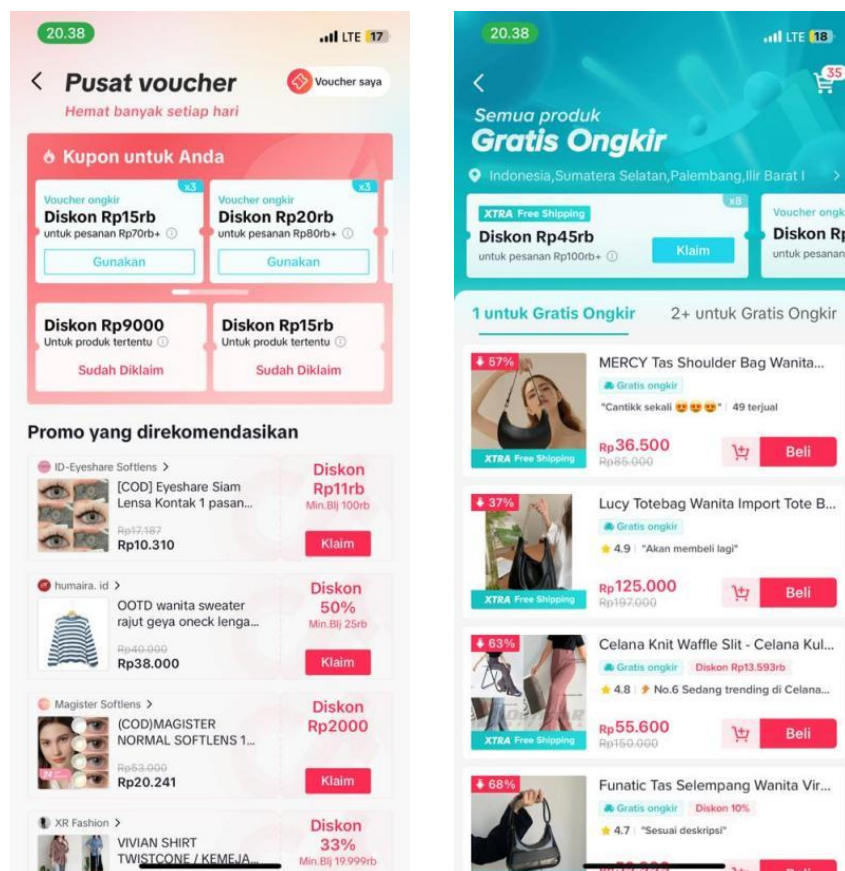
Setiap produk yang ditampilkan di Tiktok Shop memiliki tampilan yang informatif. Pengguna dapat melihat gambar produk yang jelas dan detail, membaca deskripsi produk yang lengkap, mengetahui harga, dan melihat *rating* serta ulasan dari pembeli sebelumnya. Informasi ini membantu pengguna untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang produk sebelum melakukan pembelian. Selanjutnya pengujian pada keranjang belanja yang ada pada aplikasi Tiktok Shop.



Gambar 2. Contoh Produk Tiktok Shop

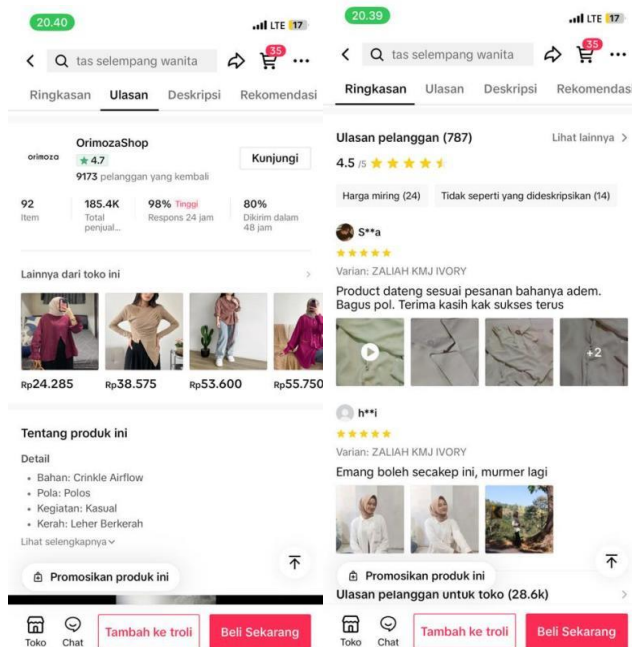
Aplikasi Tiktok Shop seringkali menampilkan promo dan diskon menarik setiap harinya. Pengguna dapat melihat penawaran spesial, kode voucher, atau program Gratis Ongkir ke Seluruh Indonesia yang dapat mereka manfaatkan untuk memperoleh harga yang lebih murah ketika ingin berbelanja. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menghemat uang dan mendapatkan nilai tambah dari pembelian mereka. Tetapi halaman promo dan diskon pada aplikasi Tiktok Shop memiliki dua kelemahan utama. Pertama, seringkali terdapat keterbatasan informasi dan transparansi yang dapat membuat pengguna bingung mengenai detail produk dan persyaratan promo. Kedua, halaman tersebut cenderung menghadirkan banyak promosi dan pilihan yang berlebihan, sehingga sulit bagi pengguna untuk memilih dengan tepat. Selain itu, sebuah kelemahan tambahan yang dialami oleh pengguna adalah kecepatan akses yang lambat pada halaman promo dan diskon di aplikasi Tiktok Shop. Waktu respon yang lama saat membuka halaman tersebut dapat mengganggu pengalaman pengguna dan menyebabkan frustrasi. Pengguna mungkin harus menunggu lebih lama dari yang diharapkan untuk melihat promo dan diskon yang ditawarkan, mengakses informasi produk, atau melakukan transaksi.

Kecepatan akses yang lambat pada halaman Promo dan diskon dapat mempengaruhi efisiensi dan kenyamanan pengguna dalam berbelanja. Jika pengguna tidak dapat dengan cepat melihat dan memanfaatkan promo yang diinginkan, mereka mungkin akan kehilangan kesempatan atau merasa terhambat dalam mendapatkan keuntungan dari penawaran tersebut. Dalam rangka meningkatkan pengalaman pengguna, penting bagi Tiktok Shop untuk memperbaiki kecepatan akses pada halaman promo dan diskon agar pengguna dapat dengan mudah mengakses dan menikmati promo yang ditawarkan tanpa hambatan yang berarti.



Gambar 3. Voucher dan Gratis Ongkir

Setiap produk yang ditampilkan di Tiktok Shop dilengkapi dengan ulasan dan *rating* dari pembeli sebelumnya. Fitur ini memberikan informasi yang berharga bagi pengguna, karena mereka dapat membaca pengalaman dan pendapat orang lain mengenai produk tersebut. Ulasan dan *rating* membantu pengguna dalam membuat keputusan pembelian yang lebih cerdas dan menghindari produk yang kurang memuaskan.



Gambar 4. Ulasan dan Rating

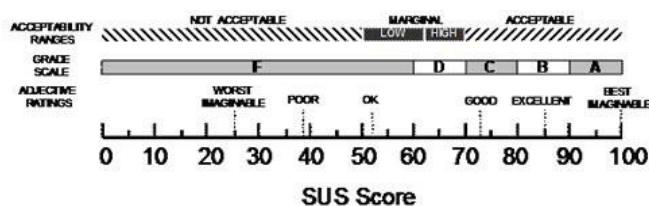
3.2 Analisis Skor SUS

Nilai hasil rata-rata dari skor SUS dalam menentukan tingkat kepuasan dari pengguna aplikasi Tiktok dari jumlah total nilai SUS yang telah diberikan oleh 310 responden berdasarkan aturan metode SUS. Berikut gambar perhitungan analisis skor SUS melalui aplikasi SPSS.

	N	Sum	Mean
Total	310	23116	74.57
Valid N (listwise)	310		

Gambar 5. Analisis skor SUS dari Aplikasi SPSS

Dari hasil yang telah didapatkan pada perhitungan rata-rata skor akhir, diketahui skor rata-rata SUS pada aplikasi Tiktok sebesar 74,57. Dilanjutkan dengan menentukan *Grade* hasil penilaian dengan cara melihat rentang nilai SUS yang mana terdiri dari *Acceptblity Ranges*, *Grade Scale* dan *Adjective Rating*. Dapat dilihat pada Gambar 6.

Gambar 6. Rentang Nilai *System Usability Scale* (SUS)

Dari hasil diatas, diperoleh *Grade* hasil penelitian *System Usability Scale* (SUS) adalah sebagai berikut :

- 1) Rentang *Acceptability Ranges* dari pengguna terhadap aplikasi Tiktok Shop tergolong *Acceptable*.
- 2) Rentang *Grade Scale* pengguna terhadap aplikasi Tiktok Shop ini tergolong kategori C.
- 3) Rentang *Adjective Ratings* user terhadap aplikasi Tiktok Shop tergolong kategori *Good*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa pengalaman pengguna dan tingkat kepuasan terhadap aplikasi Tiktok Shop secara umum dapat dikategorikan sebagai “*Acceptable*” (tingkat penerimaan yang tinggi). Meskipun *grade scale* yang diberikan pengguna cenderung berada dalam kategori C, namun *adjective rating* yang diberikan pengguna menunjukkan bahwa aplikasi Tiktok Shop mendapatkan penilaian “*Good*” (baik). hal ini menunjukkan bahwa pengguna cenderung merasa puas dengan pengalaman menggunakan aplikasi Tiktok Shop meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan kembali.

5. SARAN

Saran penelitian selanjutnya untuk mengevaluasi dengan metode, contoh, judul yang berbeda dan menambah jumlah sampel penelitian atau melakukan perbandingan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Sucihati and T. Sutabri, “Perancangan dan Pengukuran Kualitas Model User Interface Website Asosiasi Profesi Fotografi Indonesia Sumatera Selatan dengan Metode WebQual,” *Jurnal JUPITER*, vol. 15, no. 1, 2023.
- [2] R. Sucihati, T. Sutabri, J. Jenderal Ahmad Yani No, and S. Ulu, “Analisis dan Perancangan Model User Interface”
- [3] A. Ibrahim, “Assessing User Experience and Usability in the OVO Application: Utilizing the User Experience Questionnaire and System Usability Scale for Evaluation.”
- [4] Y. H. Alfatha, S. A. Wicaksono, and M. C. Saputra, “Analisis Pengalaman Pengguna (User Experience) pada Aplikasi Marketplace OLX menggunakan Usability Testing,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 2, 2023.
- [5] M. R. Chautie, M. R. Sanjaya, E. Lestari, and B. W. Putra, “Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Guru Terbaik Dengan Pendekatan User Centered Design,” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 5, no. 2, 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i2.792.
- [6] N. R. Permana *et al.*, “Pengujian User Experience Aplikasi Perangkat Bergerak Jagoan Indonesia Menggunakan Metode Usability Testing,” *J-Ptik.Ub*, vol. 2, no. 2, 2020.

- [7] N. Fauzi, H. Muslimah Az-Zahra, and A. P. Kharisma, “Analisis Usability Aplikasi Perangkat Bergerak Jual Beli Online dengan Model People At The Center of Mobile Application Development (PACMAD) (Studi Kasus: Tokopedia, Bukalapak dan Shopee),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 3, 2019.
- [8] A. Ramdani, “ANALISIS DESKRIPTIF TERHADAP INOVASI LAYANAN APLIKASI SAMBARA (Samsat Mobile Jawa Barat),” *Jurnal Academia Praja*, vol. 3, no. 01, pp. 37–43, Feb. 2020, doi: 10.36859/jap.v3i01.141.
- [9] V. A. Nabila *et al.*, “Pengaruh Content Marketing Aplikasi Tiktok, Online Customer Review, dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Produk Masker Camille Beauty,” *Jurnal Mirai Management*, vol. 8, no. 2, 2023.
- [10] W. A. Pramono, H. M. Az-Zahra, and R. I. Rokhmawati, “Evaluasi Usability Pada Aplikasi MyTelkomsel Dengan Menggunakan Metode Usability Testing,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 3, 2019.
- [11] R. A. Putri and I. S. Putra, “Analisis Usability Pada Aplikasi Belido.id Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” 2020.
- [12] M. Yusuf and Y. Astuti, “System Usability Scale (SUS) Untuk Pengujian Usability Pada Pijar Career Center,” *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, vol. 9, no. 2, 2020, doi: 10.34010/komputika.v9i2.2873.
- [13] W. Anggraini, Nofirza, R. M. Candra, and W. U. Sari, “Analisis pada Sistem Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Metode System Usability Scale,” *Jurnal Penelitian Sainstek*, vol. 25, no. 1, 2020.
- [14] J. Utomo, Julius Nursyamsi, and Aji Sukarno, “ANALISIS PENGARUH PRODUK, PROMOSI dan DIGITAL MARKETING TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PADA BELANJA ONLINE DENGAN KEPUASAN KONSUMEN SEBAGAI INTERVENING,” *Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, vol. 2, no. 1, 2023, doi: 10.56127/jekma.v2i1.472.
- [15] M. R. Sanjaya, A. Saputra, and D. Kurniawan, “Penerapan Metode System Usability Scale (Sus) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website,” *Jurnal Komputer Terapan*, no. Vol. 7 No. 1 (2021), 2021, doi: 10.35143/jkt.v7i1.4578.