

Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) Pada Aplikasi Gesiwan Sebagai Media Pembelajaran

Lisa Zahra¹, Ariansyah Saputra*², Ahmad Bahri Joni Malyan³

Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya
Jalan Srijaya Negara, Bukit Lama, Ilir Barat Satu, Palembang, Sumatera Selatan 30137

Email : zlisha3680@gmail.com , ariansyah@polsri.ac.id , b.joni@gmail.com .

Abstrak

Siklus hidup hewan merupakan materi yang dianggap materi yang sulit dipahami oleh siswa karena proses perubahan bentuk dan fase hidup hewan yang masih abstrak kurangnya pengetahuan konsep sehingga siswa sulit mengingat materi pembelajaran. Game edukasi merupakan media pembelajaran yang telah menjadi fokus utama dalam meningkatkan hasil pembelajaran dari berbagai tingkat pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi interaktif, game edukasi tidak hanya memfasilitasi proses belajar yang menyenangkan tetapi memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas dalam belajar. Game edukasi ini dikembangkan dengan menggunakan software unity 2021. Hasil pengujian membuktikan bahwa, perhitungan rata-rata skor SUS pada aplikasi GESIWAN (Game Edukasi Siklus Hidup Hewan) adalah 80,53 dimana secara umum dapat dikategorikan sebagai "Excellent". Dapat disimpulkan bahwa game edukasi multimedia interaktif ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SDN 180 Palembang. Pada penelitian ini fokus pada analisis penerapan usability pada proses peningkatan kepuasan pengguna pada aplikasi GESIWAN (Game Edukasi Siklus Hidup Hewan). Melakukan pengujian terhadap responden siswa dengan teknik perhitungan metode SUS (System Usability Scale). Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan aplikasi game edukasi multimedia interaktif dengan melakukan analisis terhadap penggunaan game sebagai media pembelajaran dengan menerapkan metode evaluasi usability SUS (System Usability Scale)

Kata kunci : Multimedia Pembelajaran Interaktif, System Usability Scale (SUS), Siklus Hewan

Abstract

The life cycle of animals is a material that is considered difficult for students to understand because the process of changing the shape and phases of animal life is still abstract, lack of conceptual knowledge, so it is difficult for students to remember the learning material. Educational games are a learning medium that has become the main focus in improving learning outcomes from various levels of education. By utilizing interactive technology, educational games not only facilitate a fun learning process but also provide opportunities to develop skills and creativity in learning. This educational game was developed using the Unity 2021 software. The test results prove that the average SUS score calculation on the GESIWAN application (Animal Life Cycle Educational Game) is 80.53 which in general can be categorized as "Excellent". It can be concluded that this interactive multimedia educational game is suitable for use as a learning medium in grade V of SDN 180 Palembang. This study focuses on the analysis of the application of usability in the process of increasing user satisfaction in the GESIWAN (Animal Life Cycle Educational Game) application. Testing student respondents using the SUS (System Usability Scale) method calculation technique. The purpose of this study is to produce an interactive multimedia educational game application by analyzing the use of games as a learning medium by applying the SUS (System Usability Scale) usability evaluation method.

Keyword : Interactive Multimedia Learning, System Usability Scale (SUS), Animals Life.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam pemberdayaan masyarakat Indonesia, terutama dalam mempersiapkan anak bangsa baik secara individu maupun sosial, serta dalam pengembangan karakter dan kepribadian. Proses pembelajaran di sekolah memiliki peran sentral dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa, yang sangat dipengaruhi oleh inovasi dan kreativitas pengajar dalam memanfaatkan media pembelajaran [1]. Namun, dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, membahas siklus hidup hewan masih menjadi tantangan karena sifatnya yang abstrak dan kompleks [2]. Siswa seringkali kesulitan memahami dan mengingat konsep-konsep tersebut, karena kurangnya media yang dapat menggambarkan proses perubahan bentuk dan fase hidup hewan secara sederhana dan mudah dipahami.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pentingnya menggunakan media pembelajaran yang menarik dan melibatkan interaksi. Salah satu solusi yang diterapkan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran digital berupa game edukasi. Penggunaan game sebagai media pembelajaran yang memungkinkan menumbuhkan minat belajar siswa, khususnya untuk materi yang kompleks dan abstrak [3]. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah aplikasi game edukasi interaktif yang bernama GESIWAN (*Game* Edukasi Siklus Hidup Hewan). Aplikasi ini dikembangkan menggunakan *software Unity 2021* dan bertujuan untuk membantu siswa memahami siklus hidup hewan melalui interaksi yang menyenangkan dan mendidik.

Beberapa penelitian terdahulu telah menggunakan berbagai metode untuk menilai efektivitas aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Dzulfiqar dan Hernawan (2020) membangun aplikasi media pembelajaran berbasis HOTS untuk kelas IV SD, yang bertujuan untuk memperbaiki proses belajar dan mengoptimalkan hasil pembelajaran siswa dengan hasil SUS sebesar 90, yang menunjukkan kategori "Excellent" [4]. Penelitian lainnya oleh Intan dan Qadhli (2023) mengembangkan game pengenalan hewan, yang juga menggunakan metode SUS bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman anak dalam belajar mengenal hewan dengan melihat tingkat kepuasan dari anak terhadap aplikasi, mendapatkan skor 82,25, termasuk dalam kategori "Excellent" [5]. Windy et al. (2023) mengkaji tingkat kepuasan pengguna TikTok *Shop* dengan metode SUS, bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna dari aplikasi tiktok *shop*, memperoleh skor 74,57, yang masuk dalam kategori "Good" [6]. Sementara itu, penelitian oleh I Komang et al. (2023) mengenai sistem informasi akademik pada kampus UPMI menggunakan SUS untuk melakukan evaluasi usability dengan mengukur tingkat kepuasan pengguna dari aplikasi tersebut memperoleh skor 81, yang termasuk kategori "Excellent" [7]. Penelitian Ahmad et al. (2024) mengenai sistem informasi akademik pada Pondok Pesantren Miftahul Jannah juga menggunakan SUS, bertujuan untuk menilai kepuasan pengguna terhadap aplikasi, dengan skor 70,72 yang menunjukkan kategori "Good" [8]. Berdasarkan penelitian-penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode SUS sangat efektif untuk menilai tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi berbasis teknologi.

Melalui permasalahan yang diidentifikasi, penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang dan menciptakan sebuah game edukasi dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang berfungsi sebagai media pembelajaran untuk topik siklus hidup hewan dalam mata pelajaran IPA. Selain pengembangan aplikasi GESIWAN, penelitian ini juga akan melakukan evaluasi usability dengan mengukur tingkat kepuasan pengguna menggunakan skala SUS. Metode SUS dipilih karena kemudahan penggunaannya, tidak membutuhkan biaya tambahan, serta memberikan hasil yang akurat meskipun dengan sampel terbatas [9]. tidak adanya biaya yang dibutuhkan, serta hasil yang diberikan sangat akurat meskipun dengan sampel yang terbatas [10].

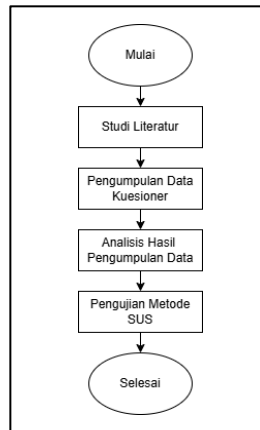
Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan aplikasi *game* edukasi multimedia interaktif dengan menganalisis penggunaan *game* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan menerapkan metode *System Usability Scale* (SUS).

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode *System Usability Scale* (SUS) ialah metode yang dimanfaatkan untuk mengevaluasi kegunaan suatu sistem atau aplikasi [11]. Metode SUS ini dapat mempresentasikan informasi mengenai tingkat kepuasan dan kemudahan kepada pengguna terhadap sistem yang dievaluasi. Metode SUS dikembangkan oleh John Brooke, tahun 1986 di *Digital Equipment Corporation Inggris* [12].

2.1 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang dilakukan secara rinci disajikan dalam bentuk Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini dilakukannya pengumpulan data dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, yang merupakan proses untuk menghasilkan pengetahuan dengan menganalisis data berupa angka guna menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan. Alur penelitian dapat dilihat dalam gambar yang disediakan. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari publikasi ilmiah terdahulu mengenai pengujian *usability*, cara-cara yang digunakan untuk menilai untuk evaluasi *usability*, persyaratan yang diperlukan demi menerapkan pengujian *usability*, dan analisis literatur deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk melihat interaksi pengguna dengan sistem atau produk yang diuji secara langsung.

2.2. Metode Pengumpulan Data

Metode *System Usability Scale* (SUS) diterapkan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan aplikasi Gesiwan. Berikut merupakan pertanyaan untuk mengukur pendapat pengguna mengenai kemudahan pada aplikasi Gesiwan.

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

No.	Pertanyaan
1.	Saya rasa saya ingin sering menggunakan game edukasi
2.	Saya menemukan game edukasi yang sederhana

3.	Saya rasa game edukasi ini mudah digunakan
4.	Saya rasa saya dapat menggunakan game edukasi ini tanpa dukungan tenaga teknis
5.	Saya menemukan berbagai fungsi di game edukasi yang terintegrasi dengan baik
6.	Saya rasa ada banyak konsistensi di game edukasi ini
7.	Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan game edukasi ini dengan cepat
8.	Saya rasa game edukasi ini sangat intuitif
9.	Saya rasa sangat percaya diri menggunakan game edukasi
10.	Saya dapat menggunakan game edukasi ini tanpa harus mempelajari sesuatu yang baru

Pada setiap jawaban responden akan dihitung dengan perhitungan nilai *System Usability Scale (SUS)*. Menerapkan skala likert, dengan pembagian poin disetiap kategori jawaban. Berikut merupakan pembagian poin di setiap jawaban *skala likert*.

Tabel 2. Pertanyaan Metode *System Usability Scale (SUS)*

Skor	Skor
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Setuju

2.2. Metode Menganalisis Data

Metode menganalisis hasil dari pengumpulan data melalui angket/ kuesioner yang telah terisi akan disusun kembali untuk analisis lebih lanjut untuk dilakukannya perhitungan dari setiap jawaban responden dengan aturan metode *System Usability Scale (SUS)* sebagai berikut :

- Sesuai dengan aturan perhitungan SUS, skor pada semua pertanyaan ganjil akan dikonversi dengan cara dikurangi 1.
- Untuk pertanyaan dengan nomor genap, skor jawaban responden akan di kurangi 5.
- Setelah itu, skor total untuk tiap pertanyaan dijumlahkan dan hasilnya dikalikan dengan 2,5 untuk memperoleh nilai SUS.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai hasil penelitian, ditemukan aplikasi edukasi yang berguna untuk media pembelajaran dalam memahami siklus hidup hewan dengan menyajikan game drag and drop beserta kuis. Untuk menilai apakah *game* tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran, maka dilakukannya pengujian aplikasi kepada siswa.

3.1 Hasil Tampilan Aplikasi

1. Tampilan Awal aplikasi GESIWAN



Gambar 2. Tampilan halaman awal

Tampilan Awal aplikasi GESIWAN, merupakan tampilan halaman awal pada *game*. Pertama kali *game* dibuka dan dijalankan akan menampilkan halaman pembuka yaitu terdapat kalimat pembuka dan judul *game* yaitu “Selamat Datang di Gesiwan” dan terdapat 1 tombol yaitu Tombol *Play* untuk masuk ke halaman selanjutnya.

2. Tampilan Masukkan Nama pada aplikasi GESIWAN



Gambar 3. Tampilan halaman masukkan nama

Tampilan Masukkan Nama, merupakan halaman untuk siswa menuliskan nama. Ketika memasukkan nama akan muncul tombol “masuk” yang kemudian akan masuk ke halaman menu utama.

3. Desain tampilan awal aplikasi GESIWAN



Gambar 4. Tampilan halaman menu utama

Tampilan Menu Utama, merupakan halaman awal yang menampilkan berbagai pilihan menu yang tersedia dalam aplikasi *game*. Terdapat judul dan terdapat 7 tombol yaitu tombol “Materi” yang akan mengarahkan ke bagian materi pelajaran, tombol “Game” yang akan membawa siswa ke bagian *game*, tombol “Kuis” yang akan membawa siswa ke bagian kuis yang terdapat beberapa soal sebagai bahan evaluasi, tombol “Petunjuk” akan mengarahkan mengenai petunjuk penggunaan aplikasi, tombol “Profil” yang akan membawa ke bagian profil pengembang, tombol “Sound (On/Off)” untuk menghidupkan dan mematikan *background*, dan Tombol "Keluar" digunakan untuk menutup aplikasi *game*.

4. Tampilan petunjuk pada aplikasi GESIWAN



Gambar 5. Tampilan halaman petunjuk

Tampilan Petunjuk, menampilkan petunjuk penggunaan aplikasi dan terdapat tombol "Kembali" yang berfungsi untuk menavigasi pengguna ke halaman utama.

5. Tampilan Menu Materi pada aplikasi GESIWAN



Gambar 6. Tampilan halaman menu materi

Tampilan Menu Materi, menampilkan 3 materi mengenai siklus hidup hewan, yaitu Pengertian Siklus Hidup Hewan, Mengalami Metamorfosis, Tidak Mengalami Metamorfosis. Terdapat 2 tombol yaitu Tombol KD Tujuan Pembelajaran dan Tombol *Back*.

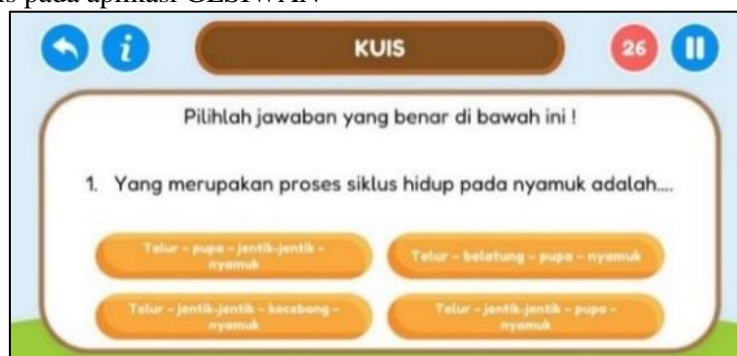
6. Tampilan *Game Drag and Drop* pada aplikasi GESIWAN



Gambar 7. Tampilan halaman *game drag and drop*

Tampilan *Game Drag and Drop* yang berisi 5 soal, merupakan halaman yang akan menampilkan waktu yang berdurasi 60 detik. Serta menampilkan 3 tombol yaitu tombol "Info", tombol "Jeda", dan tombol "*Back*".

7. Tampilan Kuis pada aplikasi GESIWAN



Gambar 8. Tampilan halaman kuis

Tampilan Kuis, yang berisi 5 soal, merupakan halaman yang akan menampilkan waktu yang berdurasi 30 detik. Serta menampilkan 3 tombol yaitu tombol "Info", tombol "Jeda", dan tombol "*Back*".

3.2 Analisis Pengujian Metode SUS

Untuk mengukur tingkat kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan pengguna, dilakukan pengujian usability menggunakan metode SUS. Sebanyak 51 siswa kelas V diberikan kuesioner sebanyak 10 pertanyaan menggunakan *skala likert* 5 poin (0-4). Data dikumpulkan dari dua kelas yang berbeda.

Berdasarkan data hasil pengujian yang telah dikumpulkan oleh peneliti berupa angket sebanyak 10 instrumen pernyataan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), langkah selanjutnya ialah merekapitulasi dan menganalisis data yang telah dikumpulkan melalui

pengujian yang dilakukan kepada siswa kelas V SDN 180 Palembang sebanyak 51 siswa. Hal ini ditentukan melalui rumus berikut :

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

Gambar 9. Rumus metode *System Usability Scale* (SUS)

Keterangan:

- \bar{x} = Skor rata-rata
- $\sum x$ = Jumlah skor SUS
- n = Jumlah responden

Berikut merupakan 5 contoh dari hasil angket responden siswa yang terdapat pada tabel 4.2.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil angket responden siswa

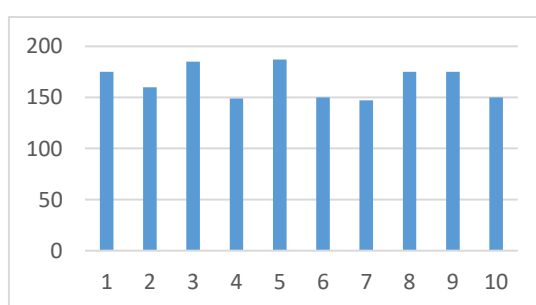
Skor Hasil Hitung												
Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
1	4	2	4	3	3	3	3	4	4	2	32	80
2	4	0	3	3	3	3	3	4	4	4	31	77,5
3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	1	33	82,5
4	3	3	4	3	4	3	3	2	4	3	32	80
5	4	4	2	3	4	3	3	4	3	3	33	82,5

Setelah semua data direkapitulasi dalam tabel, langkah selanjutnya ialah menganalisis data yang telah didapat dari hasil angket dengan rumus metode *System Usability Scale* (SUS) untuk menghitung persentase pada setiap jawaban responden.

Tabel 4. Skor Hasil Hitung Metode SUS

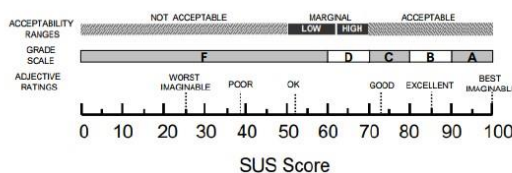
Siswa	Score SUS	Siswa	Score SUS
S1	80	S26	77,5
S2	77,5	S27	87,5
S3	82,5	S28	70
S4	80	S29	90
S5	82,5	S30	77,5
S6	80	S31	77,5
S7	90	S32	80
S8	87,5	S33	80
S9	85	S34	70
S10	85	S35	75
S11	80	S36	82,5
S12	82,5	S37	75
S13	80	S38	72,5
S14	82,5	S39	82,5
S15	77,5	S40	70
S16	87,5	S41	82,5

Siswa	Score SUS	Siswa	Score SUS
S17	87,5	S42	77,5
S18	82,5	S43	65
S19	80	S44	75
S20	90	S45	85
S21	87,5	S46	80
S22	80	S47	80
S23	85	S48	65
S24	87,5	S49	87,5
S25	90	S50	77,5
		S51	75
Rata-rata Score SUS			80,53



Gambar 10. Hasil Grafik Metode SUS

Didapatkan Skor Hasil rata-rata yaitu 81,53, yang dapat dikategorikan “*Excellent*” yaitu “Sangat Bagus”, terdapat dua pernyataan tertinggi yaitu P3 “Saya rasa game edukasi ini mudah digunakan” dan P5 “Saya menemukan berbagai fitur-fitur di game edukasi yang berjalan dengan baik” dengan jawaban tertinggi.



Gambar 11. Rentang Nilai System Usability Scale (SUS).

- Terdapat hasil nilai dari penelitian metode *System Usability Scale* (SUS). Yaitu :
1. Pada rentang *Accetability Ranges* pada penggunaan aplikasi Gesiwan didapatkan hasil *Accetable*.
 2. Pada rentang *Grade Scale* terhadap penggunaan aplikasi Gesiwan didapatkan kategori hasil B.
 3. Pada rentang *Adjective Ratings user* pada penggunaan aplikasi Gesiwan didapatkan kategori hasil *Good*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 180 Palembang dengan pengujian aplikasi Gesiwan menggunakan penerapan metode *System Usability Scale* (SUS) yaitu siswa kelas V yang berjumlah 61 orang menunjukkan hasil rata-rata dari SUS adalah 80,53. Pada hasil rentang *Accetapbility Ranges* mendapatkan hasil "Acceptable". Sedangkan rentang *Grade Scale* terhadap penggunaan aplikasi Gesiwan didapatkan kategori hasil B, serta pada Pada rentang *Adjective Ratings user* mendapatkan kategori hasil "Excellent". Dapat disimpulkan bahwa aplikasi Gesiwan layak untuk diterapkan di SDN 180 Palembang sebagai media pembelajaran.

5. SARAN

Pada penelitian selanjutnya sebaiknya untuk memperluas jumlah responden dan menggunakan metode yang lebih rinci, seperti *UX Testing* lanjutan untuk memperbaiki antarmuka dan pengalaman pengguna, serta menerapkan gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, kombinasi metode kuantitatif dan kualitatif dapat digunakan dengan menganalisis lebih mendalam, yang bertujuan meningkatkan efektivitas dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi GESIWAN sebagai media dalam belajar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengungkapkan rasa terima kasih untuk seluruh pihak yang terlibat berkontribusi dan memberikan bantuan, mensupport, membimbing, memberikan dukungan kerja sama yang telah diberikan dalam penyusunan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. 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," *J. Komputer Terapan*, vol. 7, no. 1, pp. 120-132, 2021.
- [2]. W. Indrianti, M. R. Sanjaya, D. R. Indah, D. Kurniawan, and A. Saputra, "Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Layanan Tiktok Shop Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *JUPITER: J. Penelit. Ilmu dan Teknol. Komputer*, vol. 15, no. 2, pp. 951-959, 2023.
- [3]. D. B. Rarasati and E. Widjaja, "PERANCANGAN KUIS PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID," *ZONAsi: J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 179-191, 2023
- [4]. T. L. M. Suryanto, A. Faroqi, and W. N. Simarmata, "System Usability Scale (Sus) Sebagai Metode Pengujian Kegunaan Pada Situs Program Studi," in *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 285-294, Sep. 2022.
- [5]. D. Restu Afghani and S. T. Hernawan Sulistiyanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Evaluasi Berbasis Hots Pada Mata Pelajaran Ipa Bagi Kelas Iv Sd," Ph.D. dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2023.
- [6]. D. R. N. Jannah and I. R. W. Atmojo, "Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 1, pp. 1064-1074, 2022.
- [7]. R. I. Aghni, "Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 16, no. 1, pp. 98-107, 2018.
- [8]. S. Muryoah and M. Fajartia, "Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran biologi," *Innov. J. Curriculum Educ. Technol.*, vol. 6, no. 2, pp. 22-26, 2017.
- [9]. W. U. Sari, "Analisis Usability Pada Sistem Informasi Akademik Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Riau Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, 2019.

- [10]. A. A. Ismail, M. R. Sanjaya, E. L. Ruskan, B. W. Putra, and A. Saputra, "Analisis Kepuasan SIAKAD Pondok Pesantren Miftahul Jannah Menggunakan System Usability Scale," *J. JUPITER*, vol. 16, no. 1, pp. 267-278, Apr. 2024.
- [11]. M. R. Sanjaya, A. Saputra, B. W. Putra, N. Sari, R. Destriani, dan M. R. U. Rahmany, "Designing a Web-Based Online Tutoring Application in Palembang City Using the SUS System Usability Scale) Method," in *Proceedings of the 4th Forum in Research, Science, and Technology (FIRST-T1-T2-2020)*, Atlantis Highlights in Engineering, vol. 7.
- [12]. M. Aldy Wiranata and W. Chandra, "Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Ojek Indralaya (Ojin) Menggunakan System Usability Scale," *J. JUPITER*, vol. 15, no. 1, pp. 267-276, Apr. 2023.
- [13]. I. K. Adyanata, G. A. P. Nugraha, I. M. A. O. Gunawan, dan G. Indrawan, "Evaluasi Sistem Informasi SIAkad UPMI Menggunakan Metode System Usability Scale," *J. JUPITER*, vol. 16, no. 1, pp. 61-70, Apr. 2024.
- [14]. M. R. Rizqulah and F. Y. Al Irsyadi, "Game Edukasi Bahasa Inggris Pengenalan Konsep Preposition of Place untuk Siswa Kelas 7 SMP Negeri 1 Slawi," *Jurnal Darma Agung*, vol. 31, no. 5, pp. 551-565, Oct. 2023.