

Evaluasi Sistem Berbasis Website Menggunakan Metode *System Usability Scale (SUS)*

Lilik Hananto Putro¹, Anggun Nur Aini², Atya Rahmadina³, Ellail Has Hasshol Haq⁴,
Riyo Fendi Prakosa⁵, Sausan Nada Lutfi Fendari⁶, Ahmad Tri Hidayat^{7*}

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta

*Penulis korespondensi: ahmad.tri.hidayat@gmail.com

Received: 16.11.2023	Revised: 21.11.2023	Accepted: 09.12.2023	Available online: 27.12.2023
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

Abstract: Waste banks are one of the crucial efforts in waste management and environmental conservation as they provide the community with an opportunity to actively participate in the collection, sorting, and recycling of waste, thereby reducing the negative impact of waste on the environment. Often, the general public may lack access to waste banks and may not be aware of how to participate in recycling activities, which can hinder recycling efforts and decrease public awareness. To support the development of waste banks, effective and efficient data processing is essential. This waste bank application streamlines the administrative process, transaction tracking, and data management related to waste collection, management, and the conversion of waste into economic value. Data Collection Methods The author employed several data collection methods in this research, as follows: Literature Review A literature review was conducted to search for relevant references from previous research that align with the author's study. Questionnaires were distributed online using Google Forms. Evaluation Method The evaluation method used was a questionnaire that encompassed various aspects of system usability, thus having a high validity score for measuring system usability. The questionnaire consisted of several questions and used a 1 to 5 point scale. The results of the research, including design outcomes and questionnaire results, are as follows: Based on the results and discussions conducted at the usability level of the Trash Treasure website features, the satisfaction level of the respondents in using it was 62.6%.

Keywords: waste bank, application, website, System Usability Scale

Abstrak: Bank sampah adalah salah satu upaya yang sangat penting dalam pengelolaan sampah dan menjaga lingkungan karena memberi masyarakat kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam pengumpulan, pemilahan, dan daur ulang sampah, sehingga mengurangi dampak negatif sampah terhadap lingkungan. Masyarakat umum seringkali tidak memiliki akses ke bank sampah dan mungkin tidak tahu cara berpartisipasi dalam kegiatan daur ulang, yang dapat menghambat upaya daur ulang dan menurunkan kesadaran masyarakat tentang hal itu. Dalam menunjang berkembangnya bank sampah, diperlukan pengolahan data yang efektif dan efisien. Aplikasi bank sampah ini memberikan kemudahan dalam proses administrasi, pelacakan transaksi, dan pengelolaan data terkait kegiatan pengumpulan, pengelolaan, dan penukaran sampah menjadi nilai ekonomis. Metode Pengumpulan Data Adapun beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini, sebagai berikut: Studi Pustaka Studi Pustaka dilakukan untuk mencari referensi berupa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian penulis. Kuesioner tersebut disebar secara online menggunakan google form. Metode Evaluasi Metode evaluasi yang digunakan adalah dengan kuesioner yang mencakup berbagai aspek usability sistem, sehingga memiliki nilai validitas yang tinggi untuk mengukur usability sebuah sistem. Kuesioner ini terdiri dari beberapa pertanyaan dan menggunakan skala poin mulai dari 1 hingga 5. Adapun hasil dari dari tahapan yang dilakukan pada penelitian yang meliputi hasil desain dan hasil kuesioner yang akan dibahas, sebagai berikut Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dilakukan pada tingkat kegunaan pada fitur website Trash Treasure memiliki tingkat kepuasan responden dalam menggunakannya sebesar 62,6%

Kata kunci: bank sampah, aplikasi, website, System Usability Scale

1. PENDAHULUAN

"Trash Treasure" adalah sebuah perusahaan atau platform yang bergerak dalam bisnis penjualan sampah melalui model berbasis web. Mereka memiliki sistem yang memungkinkan individu dan komunitas untuk menjual sampah mereka secara online, dengan penekanan pada pengolahan dan pengelolaan yang berkelanjutan. "Trash Treasure" bertujuan untuk mendorong prinsip-prinsip lingkungan sekaligus memberikan peluang bagi pengguna untuk mendaur ulang dan memanfaatkan sampah sebagai sumber daya berharga. Melalui platform berbasis web ini, pengguna dapat berkontribusi pada upaya pelestarian lingkungan sambil mendapatkan kompensasi atas barang-barang yang mereka daur ulang.

Menurut Widyan et al. (2018) permasalahan sampah dari sisi distribusi, pengelolaan dan pengolahan menjadi masalah yang serius saat ini. Permasalahan ini dibuktikan dengan data dari Menteri Lingkungan Hidup bahwa produksi sampah di Indonesia mencapai 64 juta ton per tahun, dan komposisi sampah: organik 60%, plastik 15%, kertas 10%, lainnya (metal, kaca, kain, kulit) 15%. Berdasarkan data kenaikan produksi sampah di Indonesia, dengan begitu permasalahan sampah belum

selesai, sehingga perlu ada perhatian serius untuk menanganinya. Jika dibiarkan maka akan muncul dampak serius seperti lingkungan tidak bersih, pencemaran lingkungan dan dampak negatif lainnya. Bank sampah merupakan sebuah tempat memilah dan mengumpulkan sampah daur ulang agar dapat diproses kembali dan memiliki nilai ekonomis (Kurnia Juliany et al., 2018). Masyarakat umum seringkali tidak memiliki akses ke bank sampah dan mungkin tidak tahu cara berpartisipasi dalam kegiatan daur ulang, yang dapat menghambat upaya daur ulang dan menurunkan kesadaran masyarakat tentang hal itu. Jika pada bank umum oleh nasabah menyetorkan berupa uang, namun pada bank sampah yang nasabah menyetorkan sampah yang memiliki nilai ekonomi (Rahmah & Theresiawati, 2022).

Dalam menunjang berkembangnya bank sampah, diperlukan pengolahan data yang efektif dan efisien. Dari data-data yang ada, suatu sistem informasi diperlukan guna mendukung agar pengolahan data dapat dilakukan lebih efektif. Dengan menggunakan suatu sistem, petugas tidak perlu mengolah data secara manual menggunakan media kertas dan dapat menghindari data yang hilang akibat human error (Rahmah & Theresiawati, 2022). Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan pengelolaan bank sampah menjadi lebih efisien, transparan, dan ramah lingkungan, serta dapat memotivasi lebih banyak orang untuk berpartisipasi dalam kegiatan daur ulang dan pengelolaan sampah. aplikasi ini juga sebagai media penjualan produk bank sampah. Serta media informasi bagi pengelola bank sampah dengan nasabah (Budilaksono et al., 2021).

Website ini dibuat dan dikembangkan untuk layanan Masyarakat dan penunjang kegiatan peduli lingkungan dengan daur ulang sampah. Supaya website tersebut dapat berjalan secara optimal, diperlukan evaluasi terhadap website ini agar dapat digunakan dengan mudah dan optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat usability desain user interface pada Aplikasi Frostid menggunakan analisa *System Usability Scale (SUS)*. Penelitian ini menggunakan pengujian dan kuesioner yang berfokus pada lima komponen usability yaitu learnability, efficiency, memorability, errors dan satisfaction (Pratama et al., 2021). SUS sendiri mempunyai 14 pernyataan sebagai alat pengujiannya, jumlah sampel yang diperlukan oleh *System Usability Scale (SUS)* sendiri tidak harus banyak dan hal tersebut dapat meminimalkan biaya yang dikeluarkan. Fungsi utama evaluasi ialah menyediakan informasi-informasi yang berguna bagi pihak decision maker dalam menentukan kebijakan yang akan diambil (Aji & DPA, S.T, M.Kom, 2020).

2. METODE

Dalam penelitian ilmiah ini, metodologi yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode untuk menjawab pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan angka dan program statistik (Muchlis et al., 2019). Metode ini memanfaatkan prosedur matematis dan statistik untuk mengumpulkan informasi yang dapat diukur secara terstruktur, untuk dapat menjelaskan secara efektif tentang pendekatan penelitian, jenis penelitian, populasi, sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data dalam laporan penelitian diperlukan pemahaman mendalam tentang masing-masing konsep ini. Hal ini Sangat penting untuk memastikan bahwa jenis penelitian, serta analisis data yang dimasukkan dalam laporan penelitian sebaiknya mematuhi pedoman sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah yang dipersyaratkan. berikut adalah penjelasan dari tahapan metode kuantitatif yang digunakan:

2.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner. Kuesioner adalah metode yang banyak digunakan untuk mengumpulkan data, di mana pertanyaan disajikan kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini, proses pengumpulan data akan dilakukan dengan menjawab pertanyaan yang di berikan. berikut 14 pertanyaan yang dimaksud dapat dilihat dari tabel 1.

Tabel 1. Tabel Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan	Rasio
1	"Website Trash Treasure" memungkinkan saya untuk berkomunikasi secara lebih interaktif untuk mendapatkan informasi.	1-5
2	Saya dapat memahami alur navigasi dengan mudah untuk menjelajahi fitur dan konten "Website Trash Treasure"	1-5
3	"Website Trash Treasure" memiliki fitur yang interaktif untuk membantu pengguna	1-5

	menjual sampah daur ulang	
4	Saya memahami konten informasi yang disajikan dengan mudah	1-5
5	Saya mengingat setiap arah navigasi untuk menjelajahi fitur dan konten dengan mudah	1-5
6	Kata-kata dalam menu memberikan petunjuk yang jelas dan singkat tentang halaman website.	1-5
7	Saya dapat mengakses fitur dengan cepat	1-5
8	Saya dapat memperoleh informasi terkait jenis sampah daur ulang dan harga sampah tersebut.	1-5
9	Saya tidak berhasil menemukan fitur/menu yang dicari	1-5
10	Jika saya melakukan kesalahan saat menggunakan website, saya kesulitan dalam memperbaikinya	1-5
11	Saya menemukan error di saat menggunakan website	1-5
12	Saya merasa puas secara keseluruhan dengan tampilan kualitas informasi pada desain website	1-5
13	Desain "Website Trash Treasure" memiliki layout yang rapi sehingga elemen gambar dan teks menjadi komunikatif sehingga mempermudah pengguna menerima informasi yang disajikan	1-5
14	Komposisi warna dan peletakan icon tidak membingungkan	1-5

keterangan: 1= sangat tidak setuju
2= tidak setuju

3= ragu-ragu
4= setuju

5= sangat setuju

2.2. Metode Analisis Data

SUS proses kalkulasi atau perhitungan mudah dimengerti atau tidak rumit (Intyanto et al., 2021). Metode analisis data dilakukan melalui analisis kuantitatif data, menggunakan metode SUS. SUS dikembangkan oleh (Broke, 1986). SUS ini merupakan skala Usability yang handal, populer, efektif dan murah (Saputra, n.d.). Metode SUS, yang dikenal sebagai System Usability Scale, berfungsi sebagai sarana untuk melakukan pengujian kegunaan untuk suatu aplikasi. Metode khusus ini mengambil bentuk kuesioner yang terdiri dari 14 pertanyaan. 14 pertanyaan yang dimaksud dapat dilihat pada tabel 1. Berkaitan dengan instrumen penelitian, peneliti mengembangkan sendiri instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Rasio dari pernyataan terdiri dari 1 sampai 5, dimana 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (ragu-ragu), 4 (setuju), 5 (sangat setuju) (Aisyah et al., 2021). Responden harus memilih salah satu dari lima rasio tersebut, jika responden merasa ragu dengan pertanyaan maka dapat memilih rasio 3. Setelah instrumen dibuat kemudian di sebarlah kuisisioner dalam bentuk google form untuk menganalisis data yang diperoleh.

Dalam pelaksanaan analisis, ada beberapa tahap untuk memperoleh data kuantitatif. Tahap awal melibatkan validasi data, di mana data yang dikumpulkan diteliti untuk memastikan apakah sesuai standar penelitian. Selanjutnya, tahap kedua melibatkan pengeditan data, di mana data mentah yang telah dikumpulkan dimodifikasi. Misalnya, jika terjadi duplikat data, maka dapat kita hapus. Terakhir, data yang diperoleh dari kuesioner penelitian akan menjalani pemrosesan melalui pemanfaatan metode perhitungan yang sesuai dengan rumus yang telah ditentukan berdasarkan metode SUS. Skor SUS yang diperoleh dari kuesioner akan disimpulkan hasil respon bahwa rekomendasi yang dapat meningkatkan kebergunaan (usability) website.

2.3. Perhitungan Skor SUS

Perhitungan hasil pengujian website penjualan sampah dengan instrument SUS dilakukan dengan mengikuti beberapa aturan sebagai berikut: Setiap item pernyataan memiliki skor kontribusi. Setiap skor kontribusi item akan berkisar antara 0 hingga 5. Setiap pernyataan dengan nomor ganjil maka skala jawaban responden dikurangi 1. Setiap pernyataan dengan nomor genap maka 5 dikurangi skala jawaban responden. Untuk mendapatkan nilai keseluruhan system usability maka jumlah skor kontribusi dikalikan dengan nilai 2,5 (Rasmila et al., 2022).

berikut rumus perhitungan skor SUS (Lestari et al., 2021):

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} = 0$$

Dimana xi : nilai score responden N : Jumlah Responden

$$\text{Skor SUS} = ((R1 - 1) + (5 - R2) + (R3 - 1) + (5 - R4) + (R5 - 1) + (5 - R6) + (R7 - 1) + (5 - R8) + (R9 - 1) + (5 - R10)) \times 2.5$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan dengan lengkap dan sesuai ruang lingkup penelitian. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan. Tabel dan gambar diberi nomor dan judul. Hasil analisis data dimaknai dengan benar.

Tabel dan gambar merupakan bagian dari naskah dan tidak dipisah dari badan naskah. Letakkanlah tabel dan gambar di tempat yang sesuai dengan narasi sehingga mereka melengkapi narasi. Tabel dan gambar diberi nomor urut berdasarkan urutan kemunculannya pada naskah. Tabel dan gambar harus diberi judul. Nomor-nomor tersebut diikuti dengan judul tabel dan gambarnya. Tampilan tabel dapat Adapun hasil dari tahapan yang dilakukan pada penelitian yang meliputi hasil desain, hasil kuesioner dan penentuan skor SUS yang akan dibahas, sebagai berikut:

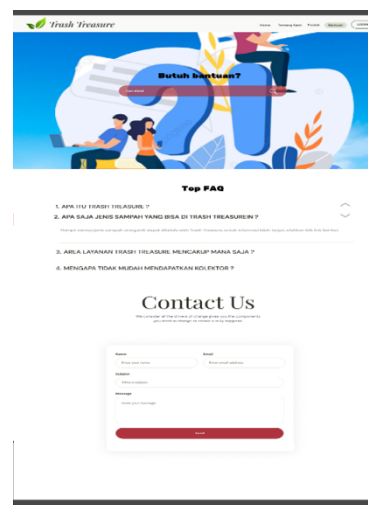
3.1. Desain Interface

- Halaman Home



Gambar 1. Halaman Home

- Halaman Bantuan



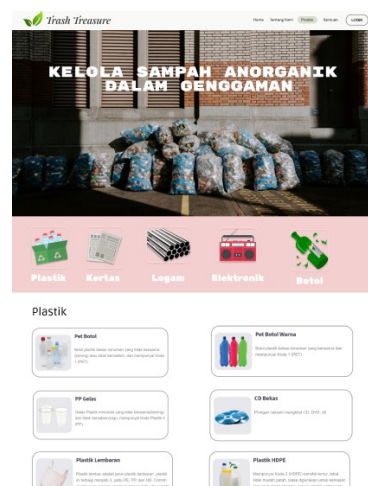
Gambar 2. Halaman Bantuan

- Halaman Tentang Kami



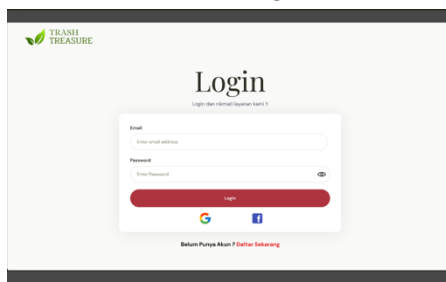
Gambar 3. Halaman Tentang Kami

- Halaman Produk



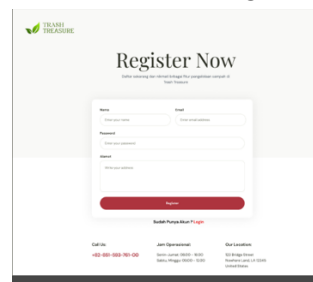
Gambar 4. Halaman Produk

- Halaman Login



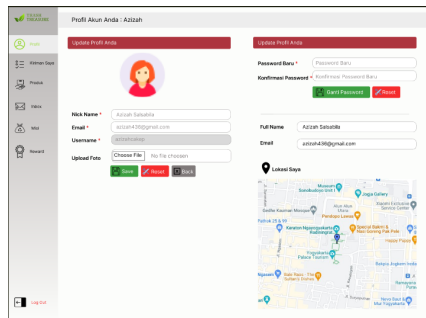
Gambar 5. Halaman Login

- Halaman Register



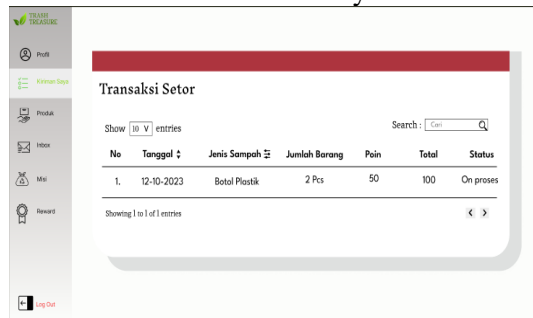
Gambar 6. Halaman Register

- Halaman Profil



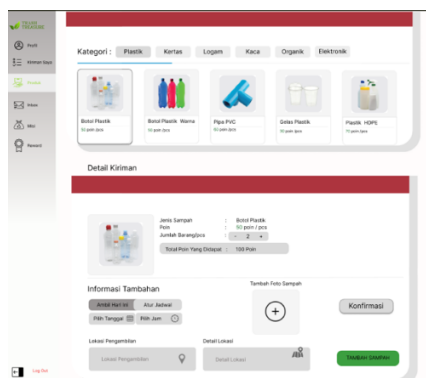
Gambar 7. Halaman Profil

- Halaman Kiriman Saya



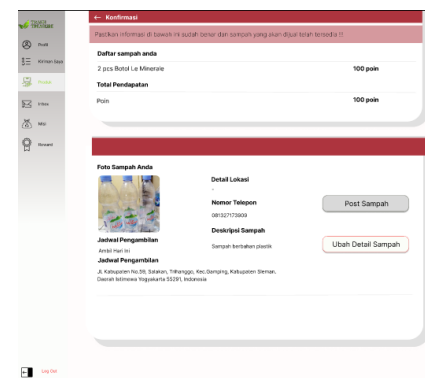
Gambar 8. Halaman Kiriman Saya

- Halaman Transaksi



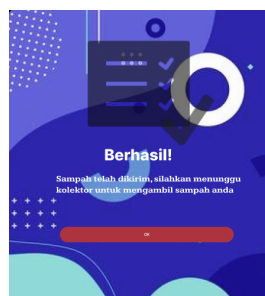
Gambar 9. Halaman Transaksi

- Halaman Konfirmasi



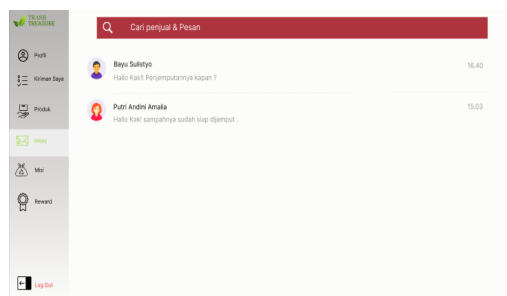
Gambar 10. Halaman Konfirmasi

- Notifikasi Berhasil



Gambar 11. Notifikasi Berhasil

- Halaman Inbox



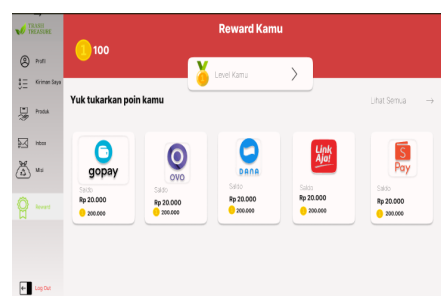
Gambar 12. Halaman Inbox

Halaman Misi



Gambar 13. Halaman Misi

Halaman Reward



Gambar 14. Halaman Reward

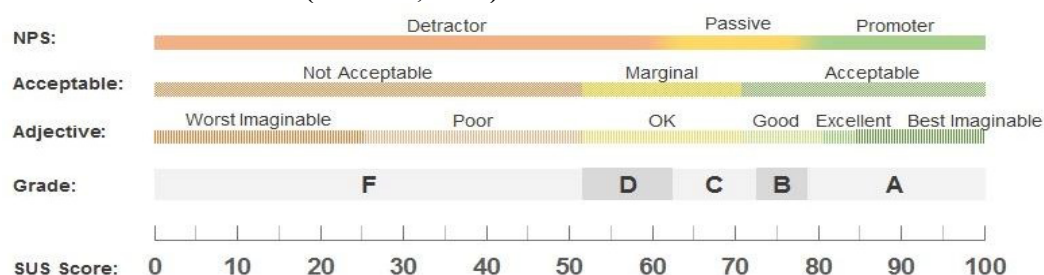
3.2. Hasil Kuesioner System Usability Scale

Kuesioner dibuat menggunakan google form untuk dapat di akses oleh responden. Sebelum mengisi kuesioner, responden akan diberikan instruksi untuk melihat terlebih dahulu hasil dari desain penulis dan cara mengisi kuesioner tersebut, responden akan mengisi setiap pertanyaan sesuai dengan pendapatnya masing-masing. Hasil penilaian responden yang disajikan dalam bentuk Tabel 2 ini.

Tabel 2. Hasil Penilaian Responden

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Jumlah	Hasil Penilaian (Jumlah x 2,5)
R1	3	2	4	0	2	0	2	1	0	4	0	0	3	2	23	57,5
R2	3	1	3	0	3	1	3	1	0	4	0	2	3	1	25	62,5
R3	3	0	3	1	1	1	4	0	0	4	0	1	3	0	21	52,5
R4	3	0	3	2	3	1	2	2	0	4	0	1	3	2	26	65,0
R5	3	1	3	1	3	1	3	1	0	4	0	1	3	1	25	62,5
R6	3	2	4	1	2	0	4	0	0	0	4	1	3	2	26	65,0
R7	4	2	3	1	2	1	3	0	0	0	4	2	2	2	26	65,0
R8	4	1	4	1	2	1	3	0	0	0	4	2	2	2	26	65,0
R9	3	1	4	1	2	1	3	0	0	0	4	1	2	2	24	60,0
R10	3	1	3	1	3	1	3	1	0	4	0	1	3	1	25	62,5
R11	4	1	4	1	2	1	3	0	0	0	0	0	3	0	19	47,5
R12	3	1	4	1	4	1	3	0	0	4	0	1	3	0	25	62,5
R13	3	1	3	1	3	1	3	1	4	4	0	1	3	1	29	72,5
R14	3	0	3	1	2	1	3	1	4	4	4	1	2	1	30	75,0
R15	2	3	3	2	1	1	2	2	0	4	4	2	1	3	30	75,0
R16	4	0	3	1	3	0	3	0	0	0	4	0	3	1	22	55,0
R17	4	1	4	0	4	0	4	1	4	4	4	0	3	1	34	85,0
R18	4	1	4	1	3	1	4	0	4	0	4	1	3	2	32	80,0
R19	4	1	4	0	3	0	3	0	0	4	0	0	4	1	24	60,0
R20	3	1	3	1	3	1	3	1	0	4	0	1	4	0	25	62,5
R21	4	2	3	1	3	1	4	0	0	4	0	0	4	0	26	65,0
R22	3	2	4	1	1	2	4	1	0	0	0	0	3	1	22	55,0
R23	1	2	3	0	1	1	1	2	0	4	4	2	1	1	23	57,5
R24	3	2	4	0	3	1	3	0	4	0	0	0	3	1	24	60,0
R25	3	0	3	1	3	1	3	0	0	4	0	1	4	1	24	60,0
R26	3	1	3	1	3	1	3	1	0	4	0	1	3	1	25	62,5
R27	3	2	3	1	3	2	3	1	4	0	4	1	2	1	30	75,0
R28	3	1	3	1	3	1	3	0	0	4	0	0	4	0	23	57,5
R29	2	2	2	2	2	2	2	2	0	4	0	2	2	2	26	65,0
R30	2	2	3	2	2	2	2	1	0	4	0	2	2	2	26	65,0
R31	2	1	4	1	3	0	3	0	0	4	4	1	2	1	26	65,0
R32	3	1	2	0	3	0	2	1	4	0	0	1	2	0	19	47,5
R33	3	1	3	0	2	1	2	1	0	0	0	2	3	1	19	47,5
R34	2	2	3	1	2	0	2	2	0	4	0	2	3	1	24	60,0
R35	4	1	4	1	3	0	2	0	4	0	0	0	3	0	22	55,0
R36	3	1	3	0	3	1	4	0	0	4	0	1	3	1	24	60,0
R37	3	1	3	1	3	1	3	1	4	4	0	1	3	1	29	72,5
R38	2	2	3	2	3	0	3	2	0	4	4	2	2	1	30	75,0
R39	3	0	2	2	1	1	1	2	0	0	0	2	3	0	17	42,5
R40	2	1	2	2	3	2	3	2	0	4	0	1	2	2	26	65,0
R41	2	2	2	2	3	2	2	1	0	4	0	1	2	2	25	62,5
R42	4	0	4	0	4	0	4	0	0	4	0	0	4	0	24	60,0
Skor rata-rata (hasil akhir) :																62,6

3.3 Penentuan skor SUS(Kesuma, 2021)



Gambar 15. Standar Penentuan Skor SUS

Berdasarkan hasil penilaian kuisioner menggunakan metode SUS terhadap website Trash Trespure, nilai rata-rata sebesar 62,6 menunjukkan hasil yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tingkat Acceptable dalam kategori Marginal

Nilai ini mengindikasikan bahwa secara umum, penggunaan website Trash Trespure masih memerlukan peningkatan signifikan untuk mencapai level penerimaan yang diharapkan. Pengguna mungkin menghadapi beberapa kendala atau menemui beberapa aspek yang kurang memuaskan dalam penggunaan website.

b. Tingkat Grade Skala dalam kategori D

Pada skala grade, penilaian mencerminkan kualitas yang kurang memuaskan dari segi fungsionalitas, antarmuka, atau kinerja website. Hal ini menandakan bahwa terdapat kebutuhan besar untuk perbaikan yang mungkin diperlukan agar website dapat lebih efektif dan efisien dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

c. Adjective Rating masuk dalam kategori Ok

Meskipun penilaian secara keseluruhan cenderung menunjukkan kinerja yang dianggap standar (tidak memuaskan secara signifikan), ada kemungkinan bahwa sebagian besar aspek dari website masih dapat dianggap cukup dan layak digunakan. Namun, tetap ada ruang besar untuk perbaikan.

Kesimpulan dari hasil penilaian kuisioner dengan metode SUS terhadap website Trash Trespure menunjukkan bahwa ada ruang besar untuk perbaikan dan peningkatan. Meskipun beberapa aspek dari website dinilai cukup, nilai keseluruhan menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk memperbaiki fungsionalitas, antarmuka, serta performa secara keseluruhan agar website dapat lebih memuaskan pengguna dan lebih efektif dalam mencapai tujuan-tujuan yang diharapkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dilakukan pada tingkat kegunaan pada fitur website Trash Trespure memiliki tingkat kepuasan responden dalam menggunakannya sebesar 62,6%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan nilai 62,6% untuk kepuasan responden terhadap fitur-fitur pada website Trash Trespure terbilang belum cukup baik dan blm layak untuk digunakan sehingga masih banyak fitur dari website Trash Trespure yang harus diperbaiki untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna. Dalam penelitian ini dilakukan pembuatan rancangan sistem transaksi sampah berbasis web pada Trash Trespure, penelitian ini juga melakukan evaluasi usability pada sistem dengan menggunakan System Usability Scale. Penelitian ini menghasilkan desain interface sistem dan menghasilkan sebuah rekomendasi perbaikan dari desain sistem melalui hasil kuisioner evaluasi yang telah diisi oleh responden.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurnia Juliany, I., Salamuddin, M., & Kristina Dewi, Y. (2018). Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia. *UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta*.
- Lestari, B., Rifiani, P. I., & Gati, A. B. (2021). The Use of the Usability Scale System as an Evaluation of the Kampung Heritage Kajoetangan Guide Ebook Application. *European Journal of Business and Management Research*, 6(6), 156–161. <https://doi.org/10.24018/ejbmr.2021.6.6.1113>
- Muchlis, M., Christian, A., & Sari, M. P. (2019). Kuesioner Online Sebagai Media Feedback Terhadap Pelayanan Akademik pada STMIK Prabumulih. *Eksplora Informatika*, 8(2), 149–157. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v8i2.215>
- Rahmah, F. H., & Theresiawati. (2022). *Aplikasi Bank Sampah Berkah Melimpah Berbasis Website pada Kelurahan Nangewer*. 131–142.

- Rasmila, Dwi Suharminto, B., Silla Qadirah, M., & Adjie, M. E. S. (2022). *UJI KUALITAS WEBSITE INDONESIA MENGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*. 16(1). <https://doi.org/10.47111/JTI>
- Saputra, A. (n.d.). *Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Usability Implementation in PENTAS Application Using the System Usability Scale (SUS) Method)* (Vol. 1, Issue 3).
- Widyan, M., Fakhrun, R., Fajar, S., & Gumilang, S. (2018). *Konferensi Nasional Sistem Informasi 2018 STMIK Atma Luhur Pangkalpinang*.
- Brooke, J. (1986). In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. SUS: A quick and dirty usability scale, 75-80.
- Aisyah, S., Saputra, E., Evrilyan Rozanda, N., & Khairil Ahsyar, T. (2021). Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(2), 125–132.
- Aji, H. P., & DPA, S.T, M.Kom, N. R. (2020). Analisis Perbandingan Website Digilib dengan Metode Penghitungan Usability Menggunakan Kuesioner SUS. *Jurnal Buana Informatika*, 11(1), 63. <https://doi.org/10.24002/jbi.v11i1.2502>
- Budilaksono, S., Oisina, I. V, & Kencana, W. H. (2021). Aplikasi Pengelolaan Tabungan Sampah Dan Pemasaran Produk Bank Sampah. *Ikra-Ith Abdimas*, 4(3), 271–276. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKRAITH-ABDIMAS/article/view/1552>
- Intyanto, G. W., Ranggianto, N. A., & Octaviani, V. (2021). Pengukuran Usability pada Website Kampus Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Walisongo Journal of Information Technology*, 3(2), 59–68. <https://doi.org/10.21580/wjit.2021.3.2.9549>
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1615–1626. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1356>
- Pratama, A., Faroqi, A., & Mandyartha, E. P. (2021). Analisis Tingkat Usability Pada Aplikasi Frostid Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan Dan Informatika*, 8(1), 31–38. <https://doi.org/10.21107/edutic.v8i1.12195>
- Rahmah, F. H., & Theresiawati, T. (2022). Aplikasi Bank Sampah Berkah Melimpah Berbasis Website pada Kelurahan Nanggawer. *Informatik : Jurnal Ilmu Komputer*, 18(2), 131. <https://doi.org/10.52958/iftk.v18i2.4641>