



Evaluasi User Experience EduSmart Menggunakan System Usability Scale (SUS)

Amanda Zulfi Kurnia Tsani

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Alamat: Jl. Budi Utomo No.10, Ronowijayan, Kec. Ponorogo, Kabupaten Ponorogo,
Jawa Timur 63471

Korespondensi penulis: amandazulfi63@gmail.com

Abstract Utilizing the System Usability Scale (SUS) method, the goal of this study is to understand the challenges faced by eduSMart users. Edusmart is an online learning platform. A survey consisting of several questions is conducted using the SUS method to improve the quality of work, efficiency, and ease of use. This study indicates that the user's SUS score indicates the use of tinggi. In the end, the platform needs to be improved to increase its capacity. The study's findings indicate how users should use the Edusmart platform and provide helpful advice for improving users' efficiency and enjoyment. The research findings can be used as a reference for future studies that assess the value of digital learning systems.

Keywords: EduSmart, System Usability, User Experience, System Usability Scale (SUS), Usability Evaluation.

Abstrak Dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS), tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengalaman pengguna eduSMart. Edusmart adalah platform pendidikan online. Survei yang terdiri dari sepuluh pertanyaan dilakukan menggunakan metode SUS untuk mengukur aspek kemudahan, efisiensi, dan kegunaan. Penelitian ini menunjukkan bahwa skor SUS pengguna menunjukkan kegunaan tinggi. Pada akhirnya, platform harus diperbaiki untuk meningkatkan kapasitas dayanya. Hasil penelitian menunjukkan bagaimana pengguna menggunakan platform Edusmart dan memberi pengembang saran yang bermanfaat untuk meningkatkan kegunaan dan pengalaman pengguna. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang mengevaluasi manfaat sistem pembelajaran digital.

Kata Kunci: EduSmart, Kegunaan Sistem, Pengalaman Pengguna, System Usability Scale (SUS), Evaluasi Kegunaan.

LATAR BELAKANG

Evaluasi user experience (pengalaman pengguna) pada platform e-learning merupakan aspek yang krusial dalam pengembangan sistem pembelajaran digital. Pengalaman pengguna yang optimal tidak hanya meningkatkan efektivitas penggunaan platform e-learning, tetapi juga membantu mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatkan retensi informasi (Miftah & Sari, 2020). Melalui evaluasi ini, dimungkinkan untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang mungkin menghambat pengguna dalam menggunakan platform e-learning, sehingga dapat dilakukan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas layanan dan pengalaman pengguna secara keseluruhan (Rasman, 2022).

Pengalaman pengguna pada platform e-learning telah menjadi fokus penelitian yang signifikan, dengan metode evaluasi usability seperti *System Usability Scale* (SUS) menjadi instrumen yang umum digunakan (Rasman, 2022). Metode ini telah terbukti efektif dalam mengukur kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap berbagai platform, termasuk platform e-learning (Rasman,

Received Mei 30, 2024; Accepted Juli 02, 2024; Published Juli 31, 2024

* Amanda Zulfi Kurnia Tsani, amandazulfi63@gmail.com

2022). Dalam konteks pengembangan *e-learning*, Pengalaman pengguna seperti kegunaan, kualitas informasi, interaksi, dan layanan adalah masalah yang penting untuk mengembangkan *e-learning*. (Miftah & Sari, 2020)

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengidentifikasi beberapa celah atau kelemahan dalam pengalaman pengguna pada platform *e-learning*, menyoroti berbagai aspek seperti efisiensi, memorabilitas, dan tingkat kepuasan pengguna yang perlu diperbaiki (Tuzzahrah et al., 2023; Mertha et al., 2021). Oleh karena itu, penelitian ini mencoba untuk memberikan kontribusi dalam pemahaman dan perbaikan pengalaman pengguna pada platform *e-learning* EduSmart.

Dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS), penelitian ini mengevaluasi pengalaman pengguna pada situs web *e-learning* EduSmart. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan meningkatkan efektivitas platform *e-learning*. Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini berfokus pada evaluasi usability dan pengalaman pengguna pada website EduSmart menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang lebih komprehensif. (Rasman, 2022; Tuzzahrah et al., 2023; Mertha et al., 2021).

Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kami tentang tingkat kegunaan dan kepuasan pengguna dari situs web *e-learning* EduSmart serta menentukan area mana yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan..

User Experience

User Experience adalah seluruh pengalaman pengguna saat menggunakan sistem, jasa, atau produk. Seberapa cepat pengguna mencapai tujuan tergantung pada pengalaman pengguna. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman pengguna sebuah sistem termasuk kemudahan, kinerja, efisiensi, dan efektivitas. Apabila pengguna dapat memahami tampilan dan proses sistem tanpa membutuhkan banyak instruksi manual, sistem itu bagus.

EduSmart

EduSmart adalah sistem manajemen pendidikan dan platform pendidikan yang menggabungkan orang tua, siswa, maupun guru. menyediakan aplikasi pendukung belajar mengajar yang terintegrasi dan terstruktur dengan teknologi digital berbasis smartphone dan website yang memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran dengan cara yang fleksibel dan efisien, memaksimalkan proses pembelajaran dan penyampaian materi oleh guru dan

tenaga pengajar, dan memungkinkan orangtua untuk melacak kemajuan pembelajaran anak mereka dan berkomunikasi dengan guru mereka.

System Usability Scale (SUS).

Metode yang didasarkan pada perspektif pengguna untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan sistem dikenal sebagai System Usability Scale (SUS). SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan sederhana dan skala likert lima poin yang dikemas dalam bentuk kuesioner. (Mertha et al., 2021; Muvid et al., 2023) pengalaman pengguna pengguna di website EduSmart menggunakan metode SUS memiliki beberapa keuntungan:

1. Sus dapat digunakan secara gratis atau tanpa biaya;
2. Nilai uji sus memiliki skala mulai 0-100, sehingga mudah digunakan; dan
3. Sus digunakan karena konsisten dan validitas sampel kecil telah ditunjukkan.

Item pertanyaan dalam kuesioner disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Pertanyaan Kuesioner

Kode	Pertanyaan pada Kuesioner
P1	Saya rasa saya akan menggunakan website EduSmart ini lagi.
P2	Saya merasa website EduSmart sulit digunakan.
P3	Saya merasa website EduSmart ini mudah untuk digunakan.
P4	Menurut saya situs web EduSmart mudah digunakan.
P5	Saya rasa fungsi pada website EduSmart berfungsi dengan baik.
P6	Menurut saya, banyak hal di website EduSmart yang tidak konsisten
P7	Saya rasa orang lain akan memahami cara menggunakan website EduSmart dengan cepat.
P8	Saya merasa website EduSmart ini membingungkan.
P9	Menurut saya tidak ada kendala dalam menggunakan website EduSmart.
P10	Sebelum menggunakan website EduSmart, saya harus membiasakan diri.

Tabel 1 berisi daftar sepuluh item kuesioner SUS. Skala dari 1 hingga 5 digunakan untuk menunjukkan tingkat kepuasan pengguna, dengan nilai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju, dengan angka:

- 1 menunjukkan sangat tidak setuju,
- 2 menunjukkan tidak setuju,
- 3 menunjukkan netral,
- 4 menunjukkan setuju, dan
- 5 menunjukkan sangat setuju.

Pertanyaan positif merupakan pertanyaan dengan nomor ganjil. setiap nilai dari pertanyaan positif akan dikurangi 1. sedangkan pertanyaan negative merupakan pertanyaan dengan nomor

genap. setiap nilai dari pertanyaan negative akan dihitung dengan 5 dikurangi nilai pertanyaan negative. kemudian Hasil dari seluruh penjumlahan skor responden akan dikalikan dengan 2.5 seperti persamaan berikut

$$\text{Skor SUS} = ((Pt-1)+(5-Pt2)+(Pt3-1)+(5-Pt4)+(Pt5-1)+(5-Pt6)+(Pt7-1)+(5-Pt8)+(Pt9-1)+(5-Pt10)) * 2.5$$

Hasil akhir dari persamaan tersebut akan bernilai dari 0 hingga 100. Kemudian hasil dari keseluruhan skor sus didapat dari jumlah skor SUS responden dibagi dengan jumlah responden.

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

$$\bar{x} = \text{skor rata - rata}$$

$$\sum x = \text{Jumlah Skar SUS}$$

$$n = \text{Jumlah Responden}$$

Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini antara lain penelitian oleh (Nika et al., 2023) yang menggunakan metode SUS untuk *menganalisis usability Website E-Payment Universitas Dinamika Bangsa* dan memperoleh skor akhir sebesar 61,64 dengan nilai grade scale D yang berarti kurang efisien untuk digunakan.

Penelitian terkait lainnya dilakukan oleh (Naomi Ajamsaru et al., 2024) yang menggunakan metode SUS untuk menganalisis Website Program Studi Teknik Informatika dan memperoleh skor sebesar 80,06 dengan nilai grade scale B yang berarti Website Program Studi Teknik Informatika baik untuk digunakan.

METODE PENELITIAN

Kerangka Kerja Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan secara bertahap dan berurutan, dengan setiap tahap saling terkait dan memengaruhi satu sama lain untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Alur penelitian ini tersusun dari beberapa langkah yang dijalankan secara berurutan, di mana setiap langkah memiliki hubungan yang erat dengan langkah sebelumnya dan selanjutnya. Gambaran detail mengenai tahapan-tahapan ini dapat dilihat pada Gambar 4 yang terlampir.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Studi Literatur

Penelitian dimulai dengan melakukan penelitian literatur tentang teori-teori yang berkaitan dengan penelitian, seperti website, kemudahan penggunaan, pengujian kemudahan penggunaan, dan metode yang digunakan, SUS. Tujuan dari penelitian literatur ini adalah untuk mengumpulkan informasi tentang masalah dan bidang yang akan diteliti.

Menentukan Scenario Pengujian

Tahapan-tahap berikut digunakan untuk menunjukkan interaksi peserta dengan website EduSmart:

1. Penggunaan Sistem, meminta responden untuk menggunakan situs web selama periode tertentu dan memberikan ulasan tentang pengalamannya.
2. Pengujian Kemudahan Pengguna, tahap ini meminta Responden supaya menjalankan beberapa menu terkait dengan fitur Website EduSmart, seperti Membuka Kelas, melihat jadwal, dan mengakses Absensi.
3. Pengujian Ketergantungan, Kali ini responden diminta untuk memberikan Umpan Balik tentang bagaimana website Edusama selama responden mengaksesnya, dan pengaruh ketergantungan mereka saat mengakses informasi dan menjalankan tugas.

Memilih Responden

Responden dipilih secara acak dari siswa dan guru yang aktif menggunakan sistem EduSmart. Responden sebanyak 30 dipilih, yang terdiri dari 20 orang mahasiswa dan 10 orang dosen. Responden ini dipilih untuk memastikan bahwa hasil survei dapat digunakan untuk mewakili pengalaman pengguna sistem EduSmart secara keseluruhan.

Pengumpulan Data Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, yang dikembangkan berdasarkan teori dan metode yang relevan. Survei ini berisi 10 pertanyaan yang dirancang untuk mengumpulkan informasi mengenai pengalaman pengguna EduSmart dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Data survei dikumpulkan dari 30 responden yang dipilih secara acak, dimana 20 mahasiswa dan 10 dosen aktif menggunakan sistem EduSmart. Kuesioner ini juga didukung oleh beberapa jurnal yang relevan untuk menjamin validitas pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner ini. Selama pengumpulan data, peneliti juga memastikan bahwa responden terpilih memiliki pengalaman yang cukup dalam menggunakan sistem EduSmart dan keterampilan teknis yang relatif tinggi.

Rekapitulasi Data dan Mengambil Kesimpulan

Setelah seluruh data dalam kuesioner terkumpul, maka diuji dengan uji validitas dan reliabilitas untuk menjamin keakuratan dan reliabilitas data. Kemudian data tersebut dihitung menggunakan rumus persamaan metode SUS untuk mengetahui nilai usability sistem EduSmart. Berdasarkan hasil analisis data, diambil kesimpulan tentang pengalaman pengguna EduSmart dan ditentukan apakah sistem memiliki skor kegunaan yang baik atau tidak. Temuan ini akan membantu meningkatkan kualitas sistem dan meningkatkan pengalaman pengguna bagi siswa dan guru. dari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari persebaran kuesioner dengan jumlah responden. Penggunaan System Usability Scale (SUS) untuk mengevaluasi pengalaman pengguna EduSmart dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan sistem ini dan untuk memahami bagaimana sistem mempengaruhi kualitas pembelajaran dan siswa. kesadaran akan sistem. Berikut temuan dan pembahasan penelitian ini, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan sistem pengelolaan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

1. Uji Validitas

Validitas adalah prosedur yang digunakan untuk mengevaluasi ketepatan dan kecermatan pengukuran yang dilakukan pada alat ukur yang digunakan (Intyanto et al., 2021). Ini adalah bagian dari proses mengevaluasi efektivitas item-item pertanyaan dalam kuesioner, serta validitas setiap item pertanyaan (Nika et al., 2023). Untuk menguji validitas, R_{hitung} dan R_{tabel} dibandingkan. Jika R_{hitung} lebih besar dari R_{tabel} , hasil uji validitas dianggap valid, dan sebaliknya berlaku. Nilai $R_{tabel} = 0,361$ diperoleh dengan taraf signifikansi 5% dan $df = n-2$, di mana n adalah jumlah responden, dengan $df = 28$ dalam penelitian ini.

Tabel 2. Uji Validitas

Pertanyaan	Rhitung	Rtabel	Keterangan
Pt1	0,403	0,361	Valid
Pt2	0,392	0,361	Valid
Pt3	0,578	0,361	Valid
Pt4	0,370	0,361	Valid
Pt5	0,564	0,361	Valid
Pt6	0,471	0,361	Valid
Pt7	0,493	0,361	Valid
Pt8	0,478	0,361	Valid
Pt9	0,461	0,361	Valid
Pt10	0,638	0,361	Valid

Tabel tersebut merupakan tabel hasil uji validasi. Pada tabel menunjukkan bahwa setiap item pertanyaan kuesioner bernilai valid karena $R_{hitung} > R_{tabel}$ sehingga item pertanyaan kuesioner tersebut dianggap efektif.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur atau kuesioner yang digunakan konsisten dan stabil. Hasil pengukuran dianggap konsisten jika konsisten setiap kali dilakukan. (Nika dan rekan, 2023).

Pada tahap ini, para peneliti memeriksa reliabilitas dengan metode Cronbach's Alpha (α). Jika nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,6, pertanyaan kuesioner dianggap reliabel. Sebaliknya, jika nilai Cronbach's Alpha kurang dari 0,6, alat ukur atau pertanyaan kuesioner dianggap kurang reliabel.

Tabel 3. Range Nilai Cronbach's Alpha

Range Nilai Cronbach's Alpha	Tingkat reliabilitas
0,00-0,20	Kurang Reliabel
0,20-0,40	Agak reliabel
0,40-0,60	Cukup reliabel
0,60-0,80	Reliabel
0,80-1,00	Sangat reliabel

Berdasarkan pada tabel 3 menunjukkan range nilai cronbach's alpha dan tingkat reliabilitasnya. Nilai yang berada di 0,00-0,20 berarti kurang reliabel, nilai 0,20-0,40 bermakna Agak Reliabel, nilai 0,40-0,60 bermakna Cukup Reliabel, nilai 0,60-0,80 berarti Reliabel, nilai 0,80-1,00 berarti Sangat Reliabel

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,641	10	Reliabel

Hasil pengujian reliabilitas berdasarkan tabel 4 yaitu 0,641 untuk N of item atau item pertanyaan kuesioner adalah 10 item. Hasil uji reliabilitas berada pada range nilai 0,60-0,80 maka item pertanyaan pada kuesioner reliabel.

3. Uji System Usability Scale (SUS)

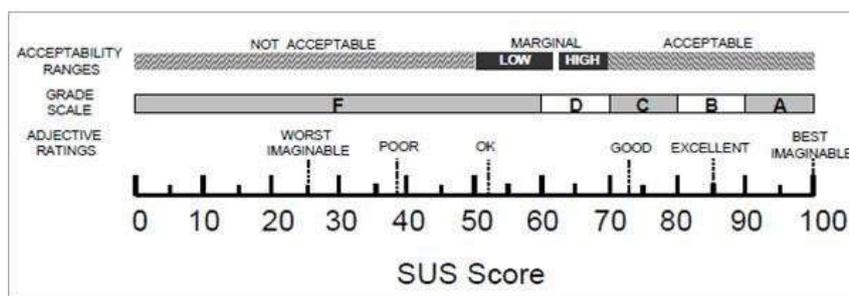
Hasil Kuesioner tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus yang dibuat untuk memperoleh skor SUS, dan hasil evaluasi skor SUS ditunjukkan pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Score SUS

Responden	Pertanyaan Kuesioner										TOTAL	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL	Score SUS
R1	5	3	5	3	4	4	4	4	4	4	40	100
R2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	42	105
R3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	40	100
R4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	36	90
R5	5	3	4	3	2	3	4	3	1	3	31	77.5
R6	4	3	4	2	4	4	4	3	4	4	36	90
R7	5	4	5	3	4	3	5	3	3	4	39	97.5
R8	4	3	4	3	2	3	5	3	4	3	34	85
R9	4	3	5	3	4	3	4	3	4	4	37	92.5

R10	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	40	100
R11	5	3	4	2	4	2	4	3	4	4	35	87.5
R12	4	3	5	3	4	3	4	3	4	3	36	90
R13	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	36	90
R14	3	3	3	3	3	2	3	2	4	2	28	70
R15	4	2	4	4	4	4	4	2	3	3	34	85
R16	5	3	4	3	4	4	4	3	4	3	37	92.5
R17	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38	95
R18	4	3	4	3	4	3	5	4	4	3	37	92.5
R19	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87.5
R20	5	3	5	3	5	2	5	2	4	2	36	90
R21	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87.5
R22	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	34	85
R23	5	3	5	3	4	3	4	3	4	3	37	92.5
R24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
R25	4	4	4	3	5	4	4	3	4	4	39	97.5
R26	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	37	92.5
R27	5	3	4	3	4	3	5	3	5	3	38	95
R28	4	3	4	2	4	4	4	4	3	2	34	85
R29	4	3	3	2	5	3	4	3	4	3	34	85
R30	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	36	90
Jumlah Score SUS											2702.5	
Rata-rata Score SUS											90.083	

Hasil perhitungan dari 30 responden didapat jumlah score SUS sebesar 2702,5 dengan nilai rata-rata score SUS 90,083.



Gambar 2. Skor SUS

Gambar 2 merupakan gambar range penilaian score SUS. Maka, dari hasil penilaian oleh 30 responden mendapatkan skor SUS sebesar 90,083. Maka, hasil penilaian pada platform EduSmart yaitu :

1. Tingkat Acceptability Ranges atau penerimaan pengguna masuk kedalam kategori acceptable yang berarti menurut responden Website EduSmart termasuk dalam tingkatan efektif untuk digunakan.
2. Tingkat Grade Scale masuk kedalam kategori A yang berarti menurut responden Website EduSmart termasuk dalam tingkatan sangat baik.
3. Tingkat Adjective Rating masuk kedalam kategori BEST IMAGINABLE yang berarti Website EduSmart termasuk dalam tingkatan sangat memuaskan untuk digunakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Metode System Usability Scale digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna Website EduSmart. Hasil uji validitas dan reliabilitas yang memberikan Cronbach's alpha sebesar 0,641 menunjukkan bahwa setiap kuesioner dikatakan valid jika $R_{hitung} > R_{tabel}$. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa kuesioner yang digunakan dapat diandalkan.. Platform EduSmart memiliki akseptabilitas pengguna yang baik sesuai dengan skor SUS sebesar 90,083, akseptabilitas tersebut berada pada kategori “Acceptable”, pada skala “A” dan rating “BEST IMAGINE”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa EduSmart sangat praktis dan memuaskan pengguna. Sayangnya terdapat beberapa poin yang harus diperbaiki untuk meningkatkan kapasitas serta efisiensi sistem. Pengembang harus terus-menerus melakukan perbaikan berdasarkan umpan balik pengguna sehingga setiap pembaruan meningkatkan kegunaan dan kepuasan pengguna. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk menguji dan memperbarui platform ini guna memenuhi perkembangan teknologi dan perubahan kebutuhan pengguna. Saat mengevaluasi sistem pembelajaran digital yang berbeda, hasil penelitian ini diharapkan dapat dirujuk dalam penelitian lainnya.

DAFTAR REFERENSI

- Mertha, I. M. S., Satwika, I. P., & Paramitha, A. A. I. I. (2021). Analisa Usability Pada Website Platform Marketplace Edukasi Menggunakan Metode Heuristic Evaluation System Usability Scale. *Jurnal Krisnadana*, 1(1). <https://doi.org/10.58982/krisnadana.v1i1.80>
- Miftah, Z., & Sari, I. P. (2020). ANALISIS SISTEM PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN METODE SUS. *Research and Development Journal of Education*, 1(1). <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7076>

- Muvid, M. B., Didiet, D. A. A., & Achmad, A. A. (2023). Analisa System Usability Scale (SUS) pada Antarmuka Sistem Informasi Belajar Islam Berbasis Web. *AL-MANAR*, 12(1). <https://doi.org/10.36668/jal.v12i1.409>
- Naomi Ajamsaru, Paturusi, S. D. E., & Tulenan, V. (2024). Analisis UI/UX Pada Website Program Studi Teknik Informatika Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Teknik Informatika*, 19(01). <https://doi.org/10.35793/jti.v19i01.51375>
- Nika, N., Kurniabudi, & Rofi'i, I. (2023). Analisis Usability Pada Website E-Payment Universitas Dinamika Bangsa Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS)*, 3(2). <https://doi.org/10.33998/jms.2023.3.2.1437>
- Rachmawati, I., & Setyadi, R. (2023). Evaluasi Usability Pada Sistem Website Absensi Menggunakan Metode SUS. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2). <https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.2868>
- Rasman, E. D. (2022). ANALISA WEBSITE MOODLE PT XYZ DENGAN MENGGUNAKAN METODE WEBQUAL 4.0. *TeIKa*, 12(01). <https://doi.org/10.36342/teika.v12i01.2823>
- Sanjaya, M. R. S., Saputra, A., & Kurniawan, D. (2021). PENERAPAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) PERANGKAT LUNAK DAFTAR HADIR DI PONDOK PESANTREN MIFTAHUL JANNAH BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Komputer Terapan*, 7(1). <https://doi.org/10.35143/jkt.v7i1.4578>
- Tuzzahrah, A. N., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Analisa Website Prodi Sistem Informasi Unsika Manusia Dan Komputer. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 25(2).
- Ulinuha, H. R., Utami, E., & Sunyoto, A. (2020). Evaluasi User Experience Pada Game Pes 2020 Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Respati*, 15(2). <https://doi.org/10.35842/jtir.v15i2.347>