

EVALUASI *USABILITY* APLIKASI *E-COMMERCE* EASYMART MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)

Karindu Zahra Azhar Hermawan ¹, Rizq Aulia Faisal ², dan Bunga Tri Juliyana ³

^{1,2,3} Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang,

Jl. Raya Puspitek, Buaran, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310

*E-mail: karinzahra123@gmail.com¹, rizqaulia@gmail.com², mailto:bungatrij@gmail.com³

ABSTRAK

Evaluasi Usability Aplikasi E-Commerce Easymart Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus). Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan aplikasi *e-commerce* EasyMart menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Kemudahan penggunaan merupakan hal penting yang memengaruhi keberhasilan sebuah aplikasi karena berhubungan dengan sejauh mana pengguna mampu menggunakan sistem dengan cepat dan efisien. Metode SUS dipilih karena memberikan hasil penilaian yang cepat dan menyeluruh melalui sepuluh pertanyaan yang menghasilkan skor antara 0 hingga 100. Data dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner kepada 15 pengguna EasyMart. Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi EasyMart memperoleh skor SUS sebesar 82,5, yang termasuk dalam kategori "*Excellent*" dan berada di grade A. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi EasyMart memiliki kemudahan penggunaan yang sangat baik, meskipun masih ada beberapa aspek kecil yang bisa diperbaiki. Temuan penelitian ini bisa menjadi dasar bagi pengembang dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna serta bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya di bidang kemudahan penggunaan.

Kata kunci: *Usability, E-commerce, User Experience, System Usability Scale, EasyMart*

ABSTRACT

Usability Evaluation of Easymart E-Commerce Application Using System Usability Scale (Sus)
Method. This research aims to evaluate the level of usability of the EasyMart e-commerce application using the System Usability Scale (SUS) method. Usability is a critical factor influencing the success of an application, as it is directly related to the extent to which users can interact with the system quickly and efficiently. The SUS method was chosen for its ability to provide rapid and comprehensive assessment results through ten questions, yielding a score ranging from 0 to 100. Data were collected by distributing questionnaires to 15 EasyMart users. The results indicate that the EasyMart application achieved a SUS score of 82.5, which falls into the "*Excellent*" category and corresponds to a Grade A rating. This suggests that the EasyMart application possesses a very good level of usability, although minor aspects remain for potential refinement. The findings of this study serve as a basis for developers to enhance the quality of the user experience and can be utilized as a reference for future research in the field of usability.

Keywords: *Usability, E-commerce, User Experience, System Usability Scale, Easymart*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi selama sepuluh tahun terakhir telah mendorong perubahan besar dalam cara masyarakat membeli barang. Terutama karena adanya platform *e-commerce*, masyarakat kini lebih suka transaksi yang mudah, cepat, dan fleksibel. Karena itu, *e-commerce* bukan hanya pilihan, tetapi menjadi kebutuhan dalam berbelanja dan menjual produk. Namun, keberhasilan sebuah aplikasi *e-commerce* tidak hanya bergantung pada fitur yang lengkap atau berbagai jenis produk yang ditawarkan, tetapi juga pada kemudahan penggunaannya.

Kemudahan penggunaan atau *usability* adalah komponen penting yang menentukan pengalaman pengguna. Terutama untuk aplikasi yang memiliki berbagai fitur kompleks seperti *e-commerce*. Jika aplikasi sulit digunakan, membuat bingung, atau tidak konsisten, maka pengguna bisa kecewa dan beralih ke aplikasi lain. Oleh karena itu, melakukan evaluasi *usability* adalah langkah penting agar aplikasi bisa memberikan pengalaman yang efektif, efisien, dan menyenangkan.

EasyMart adalah salah satu aplikasi *e-commerce* yang menawarkan berbagai kebutuhan sehari-hari. Meski memiliki fitur yang cukup lengkap, hingga kini efektivitas penggunaannya belum pernah dicek secara rapi. Karena itu, diperlukan evaluasi yang objektif agar bisa melihat bagaimana tingkat kemudahan penggunaan aplikasi tersebut. Metode *System Usability Scale* (SUS) dipilih karena metode ini cukup sederhana, cepat, dan telah digunakan dalam banyak penelitian akademik maupun industri.

Melalui penelitian ini, *usability* aplikasi EasyMart akan dianalisis dengan mendetail agar bisa mengetahui seberapa besar pengguna menerima aplikasi tersebut dan menemukan aspek-aspek yang perlu ditingkatkan. Evaluasi ini diharapkan bisa memberikan masukan yang berguna untuk pengembangan aplikasi *e-commerce* yang lebih baik di masa depan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan dalam penelitian ini Adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Tingkat kemudahan penggunaan aplikasi EasyMart, berdasarkan hasil pengukuran

menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS)?

2. Bagaimana hasil skor SUS dapat diartikan dalam kategori penilaian kemudahan penggunaan aplikasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan aplikasi EasyMart dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

Untuk menganalisis hasil perhitungan skor SUS dan menentukan kategori kemudahan penggunaan aplikasi berdasarkan standar interpretasi SUS.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 E-Commerce

E-commerce adalah kegiatan membeli dan menjual barang atau layanan melalui platform digital dengan memakai internet sebagai media utama. Pertumbuhan *e-commerce* semakin cepat karena semakin banyak orang yang menggunakan perangkat mobile dan proses transaksi menjadi lebih cepat serta mudah (Akmal et al., n.d.). Adanya *e-commerce* juga memaksa pengembang untuk membuat pengalaman pengguna yang baik, terutama dalam hal tampilan antarmuka, navigasi, serta kemudahan dalam penggunaannya (Qoonitah & Syahrian, 2025). Aplikasi dengan antarmuka yang bagus dapat meningkatkan kepuasan dan kesetiaan pengguna dalam melakukan transaksi digital (Ecosystem et al., 2025).

2.2 Usability

User Experience (UX) berkaitan dengan keseluruhan perasaan dan persepsi pengguna saat menggunakannya. Desain yang tidak baik bisa menyebabkan pengguna bingung, beban berpikir yang tinggi, serta kesulitan dalam menyelesaikan tugas (Febriani et al., 2023). *Usability* dan UX sangat penting dalam memastikan aplikasi digital—termasuk *e-commerce*—dapat digunakan secara maksimal oleh pengguna (Hutahaean et al., 2024).

2.3 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah alat untuk mengukur *usability* yang dikembangkan oleh John Brooke dan sering digunakan dalam

penelitian karena cukup cepat, sederhana, dan bisa memberi hasil dalam bentuk angka yang jelas.

SUS terdiri dari sepuluh pernyataan dengan skala Likert 1 hingga 5 yang mengevaluasi aspek seperti kesederhanaan, kompleksitas, kepercayaan diri, serta kemungkinan pengguna kembali menggunakan sistem (Aisy et al., 2024). SUS telah digunakan dalam berbagai penelitian untuk mengukur sistem seperti aplikasi *mobile*, platform pembelajaran online, aplikasi *marketplace*, dan layanan digital lainnya (Salsabila et al., 2024). Hasil dari SUS biasanya diubah menjadi skor 0 hingga 100 sehingga memudahkan dalam menentukan apakah sistem termasuk kategori “buruk”, “cukup”, “baik”, atau “luar biasa” (Sriyeni, 2022).

2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kemudahan dalam menggunakan suatu platform digital, terutama di bidang e-commerce, sangat penting untuk kesuksesannya. Pengguna mengharapkan halaman yang mudah diakses, informasi yang jelas, kecepatan saat membuka halaman, serta proses belanja yang sederhana dan nyaman (Tokopedia, 2020). Jika kemudahan penggunaan kurang, pengguna cenderung mengalami masalah seperti kesulitan menemukan fitur, tampilan yang membingungkan, atau proses pembayaran yang lambat (Tokopedia, 2020). Sebaliknya, jika kemudahan penggunaan baik, pengguna akan merasa lebih percaya, nyaman, dan cenderung menyelesaikan transaksi (Hutahaean et al., 2024).

Untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan secara standar, metode System Usability Scale (SUS) sering digunakan karena mampu menilai sejauh mana sistem memenuhi kebutuhan pengguna dan bagian yang perlu diperbaiki (Qoonitah & Syahrin, 2025). Banyak penelitian sebelumnya juga menggunakannya dan mendapatkan hasil yang mendukung. Misalnya, Susanti (2023) menemukan bahwa persepsi pengguna sangat dipengaruhi oleh kualitas informasi yang diberikan dan tingkat kemudahan dalam berpindah dari satu bagian ke bagian lain. Temuan ini selaras dengan studi Fathurrasyid et al. (n.d.) dalam evaluasi e-learning menggunakan SUS, yang menekankan bahwa kemudahan akses dan keseragaman tampilan antarmuka sangat berpengaruh terhadap kesan pengguna. Selain itu, model UTAUT yang digunakan oleh Hartawan et al. (2019) menjelaskan bahwa faktor seperti harapan terhadap kinerja

dan tingkat kesulitan dalam penggunaan memengaruhi adopsi aplikasi mobile.

Penelitian lain juga menguatkan pentingnya elemen visual dan navigasi dalam kepuasan pengguna. Informasi et al. (2019) menekankan bahwa pengujian kemudahan penggunaan sangat penting, dengan hasil menunjukkan bahwa tampilan visual dan cara pengguna berpindah di dalam aplikasi sangat menentukan kepuasan pengguna. Masalah umum dalam kemudahan penggunaan pada aplikasi mobile meliputi tata letak yang tidak sesuai, ikon yang tidak jelas, dan proses navigasi yang rumit (Attributes & Usability, 2024; Weichbroth, n.d.). Di sisi lain, kemudahan penggunaan yang lebih sederhana, seperti navigasi yang mudah pada aplikasi edukasi, telah terbukti meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan (Edukasi et al., 2022).

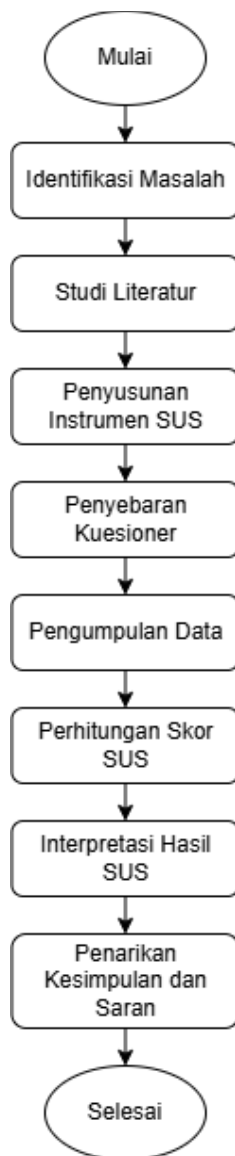
Evaluasi kemudahan penggunaan dengan metode standar juga dilakukan pada berbagai aplikasi spesifik. Pradiktha et al. (2023) melakukan evaluasi pada aplikasi E-Persuratan menggunakan SUS dan Heuristic Evaluation, dan menemukan bahwa perlu adanya perbaikan terkait keseragaman tampilan dan kecepatan interaksi pengguna. Dalam konteks kreatif, Asmasudirdja & Mayatopani (2023) menggunakan SUS dan UEQ pada aplikasi Ibis Paint X, dan menemukan bahwa tingkat kepuasan pengguna dipengaruhi oleh kemudahan dalam berpindah antar halaman dan kejelasan tampilan antarmuka. Bahkan dalam konteks pendidikan, Maskur & Syarief (2025) meninjau kemudahan penggunaan pada website, dan menemukan bahwa kualitas pengalaman pengguna (UX) berkaitan erat dengan efektivitas pembelajaran.

3. METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan aplikasi e-commerce EasyMart adalah metode System Usability Scale (SUS). SUS adalah alat evaluasi yang sudah terbukti efektif dalam mengukur sejauh mana suatu sistem mudah digunakan. Metode ini menggunakan sepuluh pernyataan yang diisi langsung oleh pengguna berdasarkan pengalaman mereka saat menggunakan aplikasi. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode SUS mampu memberikan gambaran jelas mengenai persepsi pengguna, serta membantu menemukan aspek-

aspek yang perlu diperbaiki agar kualitas pengalaman pengguna meningkat.

Tahapan penelitian dalam studi ini disajikan dalam bentuk diagram alur seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

3.1 Instrumen SUS

Instrumen penelitian yang digunakan dalam mengevaluasi tingkat kesesuaian penggunaan aplikasi EasyMart berupa sepuluh pernyataan standar dari System Usability Scale (SUS). Setiap pernyataan ini bertujuan untuk menilai pengalaman pengguna dari berbagai aspek seperti kemudahan dalam menggunakan aplikasi, konsistensi tampilan, efisiensi proses,

hingga kepuasan pengguna selama berinteraksi dengan aplikasi.

Instrumen SUS tersebut diberikan kepada 15 orang responden yang telah mencoba menggunakan aplikasi EasyMart secara langsung.

Responden diminta memberikan jawaban berdasarkan tingkat setuju mereka terhadap setiap pernyataan yang diajukan.

Gambar 2. Instrumen SUS

No	Pernyataan
1	Saya akan sering menggunakan aplikasi ini.
2	Aplikasi ini terasa sulit digunakan.
3	Aplikasi ini mudah digunakan.
4	Saya butuh bantuan teknis untuk menggunakan aplikasi ini.
5	Fitur aplikasi berjalan dengan baik.
6	Aplikasi ini memiliki banyak ketidaksesuaian.
7	Kebanyakan orang akan cepat memahami cara menggunakan aplikasi ini.
8	Aplikasi ini membuat bingung.
9	Saya merasa percaya diri saat menggunakan aplikasi ini.
10	Saya perlu belajar banyak sebelum bisa menggunakan aplikasi ini.

Dari instrumen yang terdapat pada Gambar 2, responden memberikan nilai dengan menggunakan Skala Likert 1 sampai 5 sesuai dengan tingkat persetujuan mereka terhadap pengalaman penggunaan aplikasi EasyMart. Kesepuluh pernyataan ini merupakan standar SUS yang digunakan sebagai acuan dalam mengevaluasi kemudahan penggunaan sebelum dilakukan perhitungan skor akhir.

3.2 Skala Penilaian

Penilaian jawaban dalam instrumen SUS menggunakan skala Likert dengan lima opsi jawaban, seperti tercantum pada gambar di bawah ini.

Tabel 1. Skala Likert

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

Skala ini berfungsi untuk mengubah pandangan responden menjadi angka. Angka-angka tersebut kemudian diubah menggunakan rumus SUS agar mendapatkan skor kemudahan penggunaan untuk setiap responden.

3.3 Rumus SUS

Metode SUS menghitung skor usability dengan langkah-langkah berikut:

1. Menghitung skor untuk pernyataan positif (item ganjil) yang terdiri dari pernyataan 1, 3, 5, 7, dan 9.

$$\text{Rumus: Skor Ganjil} = \sum (Px - 1)$$

Dimana: Px = jawaban responden adalah nilai yang diberikan oleh responden untuk setiap pernyataan ganjil.

2. Menghitung skor untuk pernyataan negatif (item genap) yang terdiri dari pernyataan 2, 4, 6, 8, dan 10.

$$\text{Rumus: Skor Genap} = \sum (5 - Pn)$$

Dimana: Pn = skor jawaban responden adalah nilai yang diberikan oleh responden untuk setiap pernyataan genap.

3. Menghitung skor SUS per responden dengan rumus:
Skor SUS = (Skor Ganjil + Skor Genap) \times 2.5

Skor SUS memiliki rentang nilai dari 0 sampai 100.

4. Menghitung skor rata-rata dari 15 responden dengan rumus:

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

Keterangan :

X = Skor rata-rata

$\sum x$ = Total skor SUS seluruh responden

n = Jumlah responden (15)

3.4 Interpretasi SUS

Tabel 2. SUS Score Percintile Rank

Grade	Keterangan
A	Skor $\geq 80,3$
B	Skor ≥ 74 dan $< 80,3$
C	Skor ≥ 68 dan < 74
D	Skor ≥ 51 dan < 68
E	Skor < 51

Tabel 3. Acceptability Range

Skor SUS	Interpretasi
0 – 50,9	Not Acceptable
51 – 70,9	Marginal
71 – 100	Acceptable

Interpretasi ini digunakan untuk menilai seberapa baik aplikasi EasyMart mudah digunakan. Semakin tinggi nilai SUS, semakin baik kualitas penggunaannya, dan semakin besar kemungkinan aplikasi diminati oleh pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengumpulan Data Responden

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada 15 orang pengguna aplikasi e-commerce EasyMart, data yang berhasil dikumpulkan kemudian dirangkum dan dihitung menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Setiap jawaban dianalisis sesuai dengan karakteristik penilaian pada setiap butir pertanyaan SUS, dengan skor akhir diperoleh melalui proses konversi nilai berdasarkan aturan perhitungan SUS. Hasil pengolahan data tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kemudahan penggunaan aplikasi EasyMart secara keseluruhan.

Tabel 4. Rekapitulasi Jawaban Responden

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R01	4	2	4	1	5	2	4	1	5	1
R02	5	1	4	2	5	1	5	2	5	1
R03	4	2	5	1	4	1	4	2	5	1
R04	5	1	4	1	5	2	5	1	4	1
R05	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
R06	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
R07	4	2	4	1	5	1	4	2	4	1
R08	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
R09	4	2	5	2	4	2	4	2	5	1
R10	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1
R11	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1
R12	4	2	4	1	4	1	4	2	4	1
R13	4	2	5	2	5	2	5	1	5	1
R14	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
R15	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1

Tabel 4 menampilkan bagaimana responden menjawab sepuluh pernyataan dalam SUS. Jika nilai pada soal bernomor ganjil lebih tinggi dan nilai pada soal bernomor genap lebih rendah, berarti responden merasa aplikasi EasyMart mudah digunakan.

4.2 Perhitungan Skor SUS

Cara menghitung skor SUS diikuti prosedur yang sudah dijelaskan di bab III, yaitu dengan menghitung total nilai soal ganjil dan genap, lalu menjumlahkan keduanya, kemudian mengalikan hasilnya dengan faktor 2,5. Hasil perhitungan skor SUS untuk setiap responden terlihat pada Tabel 5 .

Tabel 5. Hasil Perhitungan Skor SUS

Responden	Total Skor (0-40)	Total x 2.5	SUS Score
R01	33	82.5	82.5
R02	34	85.0	85.0
R03	32	80.0	80.0
R04	33	82.5	82.5
R05	28	70.0	70.0
R06	36	90.0	90.0
R07	32	80.0	80.0
R08	36	90.0	90.0
R09	31	77.5	77.5
R10	30	75.0	75.0
R11	35	87.5	87.5
R12	31	77.5	77.5
R13	33	82.5	82.5
R14	36	90.0	90.0
R15	29	72.5	72.5

Dari Tabel 5 terlihat bahwa skor SUS setiap responden berada antara 70,0 hingga 90,0. Angka ini menunjukkan bahwa mayoritas responden menganggap penggunaan aplikasi EasyMart cukup mudah.

4.3 Interpretasi Hasil SUS

Untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan berdasarkan skor rata-rata SUS, dilakukan perhitungan berikut:

$$X = (82.5+85+80+82.5+70+90+80+90+77.5+75+87.5+77.5+82.5+90+72.5)/15$$

$$X = 81.2$$

$$\text{Hasil rata-rata SUS} = 81.2$$

Berdasarkan nilai tersebut: Menurut Gambar Percentile Rank (Gambar 4): Skor ≥ 80.3 masuk ke dalam kategori Grade A. Menurut Acceptability Range (Gambar 5): Skor ≥ 71 –100 termasuk dalam kategori Acceptable

4.4 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi EasyMart memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang sangat baik berdasarkan metode System Usability Scale (SUS). Dengan skor rata-rata 81.2, aplikasi ini masuk ke dalam kategori Grade A dan Acceptable, artinya aplikasi ini dinilai mudah digunakan, tidak membingungkan, dan efisien bagi pengguna.

Secara umum, responden memberikan skor yang tinggi pada item ganjil (pernyataan positif), seperti kemudahan dalam penggunaan, kejelasan fitur, dan rasa percaya diri saat menggunakan aplikasi.

Sementara itu, item genap (pernyataan negatif) mendapat skor yang rendah, menunjuk-

kan bahwa pengguna tidak merasa aplikasi EasyMart sulit digunakan, membingungkan, atau membutuhkan bantuan teknis yang berlebihan.

Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi EasyMart memiliki desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang baik, sehingga dapat diterima oleh sebagian besar pengguna. Namun, meskipun skornya tidak sempurna pada beberapa responden, hal ini menunjukkan bahwa masih ada beberapa aspek yang bisa diperbaiki, seperti konsistensi fitur atau aksesibilitas dalam kondisi tertentu.

5. KESIMPULAN

Dari hasil evaluasi *usability* aplikasi *e-commerce* EasyMart menggunakan metode System Usability Scale (SUS) terhadap 15 orang responden, diperoleh skor rata-rata sebesar 81,2. Skor ini masuk dalam kategori Grade A berdasarkan SUS Percentile Rank dan termasuk dalam kategori *Acceptable* menurut *Acceptability Range*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi EasyMart memiliki tingkat *usability* yang baik dan layak digunakan oleh pengguna.

Responden memberikan penilaian yang baik terhadap pernyataan positif seperti kemudahan dalam menggunakan aplikasi, kejelasan fitur, serta rasa percaya diri saat menggunakannya. Selain itu, skor rendah pada pernyataan negatif menunjukkan bahwa pengguna tidak merasa bingung atau kesulitan selama menggunakan aplikasi. Temuan ini menunjukkan bahwa antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) EasyMart sudah cukup baik, meski beberapa responden merasa perlu ada perbaikan kecil, terutama pada aspek konsistensi tampilan dan adaptasi bagi pengguna baru.

Secara keseluruhan, aplikasi EasyMart sudah memenuhi standar *usability* yang baik, sehingga bisa digunakan dengan nyaman oleh pengguna dalam melakukan aktivitas *e-commerce*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Susanti, L. (2023). ANALISIS SENTIMEN REVIEW PELANGGAN MARKETPLACE SHOPEE INDONESIA MENGGUNAKAN

METODE ALGORITMA K-NEAREST NEIGHBORS. XVIII(02), 80–85.

- [2]. Asmasudirdja, A. Z., & Mayatopani, H. (2023). Evaluasi Usability Aplikasi Ibis Paint X Menggunakan Metode System Usability Scale dan User Experience Questionnaire. 6(4), 671–682. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v6i3.33944>
- [3]. Akmal, M. S., Suharto, A., Raya, J., No, P., & Selatan, K. T. (n.d.). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE BERBASIS WEB DENGAN METODE AGILE (STUDI KASUS TOKO GADGET PADA PT ENTRAVVERSE). XX(02), 385–393.
- [4]. Fathurrasyid, M. F., Akhmallahudin, K. A., Kurniaty, A., Studi, P., Informasi, S., Komputer, F. I., Pamulang, U., Raya, J., No, P., & Selatan, K. T. (n.d.). Evaluasi Efektivitas E-Learning Universitas Pamulang Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). XIX(03), 30–37.
- [5]. Sriyeni, Y. (2022). Analisis Usability Aplikasi Investasi Digital Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale. 13, 88–93.
- [6]. Aisy, R., Mursityo, Y. T., & Wijoyo, S. H. (2024). EVALUASI USABILITY APLIKASI MOBILE SAMPINGAN MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING DAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) USABILITY EVALUATION OF SAMPINGAN MOBILE APPLICATION USING THE USABILITY TESTING METHOD AND SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). 11(1), 19–26. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20241116613>
- [7]. Attributes, N. S., & Usability, O. F. (2024). Khadijah Hulliya, 2) Aliza Fatha Amanda. 9(2), 372–379.
- [8]. Ecosystem, S., Semarang, U. M., Sari, N. C., Putra, Y., Nabilah, A. H., Puspitasari, R. J., Semarang, U. M., Riau, U., & Experience, U. (2025). Evaluating Usability and Customer Satisfaction in E-Marketplaces Using System Usability Scale and Customer Satisfaction Score 1,3,4. 1(1), 26–34.
- [9]. Edukasi, A., Matematika, L., Padhilah, R., Raihan, M., Putra, S., Husniyah, S., & Ramadhani, N. (2022). Jurnal KomtekInfo Evaluasi User Experience dalam Aspek Usability pada Aplikasi. 9, 119–124. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v9i4.316>
- [10]. Febriani, S., Sutabri, T., & Abdullah, L. A. (2023). Perancangan UI / UX Aplikasi Sistem Informasi Layanan Administrasi dalam Perspektif Psikologi Menggunakan Metode Prototype Mahasiswa Universitas Bina Dharma dalam melaksanakan kegiatan akademik kebutuhan pengguna hingga pengguna dapat merasa senang dan puas ketika melihat atau. 9(2), 1088–1103.
- [11]. Hartawan, M. S., Studi, P., Informasi, S., Teknik, F., Krisnadwipayana, U., Jatiwar-ingin, J. R., & Timur, J. (2019). ANALISIS FAKTOR PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI MOBILE MENGGUNAKAN UNIFIED THEORY ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY (UTAUT). XIV(03), 1–5.
- [12]. Hutahaeen, H. A., Silalahi, A., Hidayat, T. P., & Kartawidjaja, M. A. (2024). Persepsi Pengguna Sebagai Dasar Pengembangan Model Usability Aplikasi Mobile Commerce. 25, 21–32.
- [13]. Informasi, F. T., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. R. (2019). EVALUASI USER INTERFACE WEBSITE UNIVERSITAS RESPATI INDONESIA (URINDO) MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING Suharyanto. XIV(03), 6–10.
- [14]. Kiroyan, R., Lengkong, M., Taroreh, R., Moningkey, I., Yusupa, A., Paturusi, S., & Ratulangi, U. S. (2025). E-issn : 2988-1986. 8(5).
- [15]. Maskur, A., & Syarief, A. (2025). Usability and User Experience Evaluation for Website Design of Higher Education Institutions (2015-2024): Evolutionary Trends and Clusters of Research. 03, 321–339. <https://doi.org/10.1471/vol15iss3pp321-339>
- [16]. Pradiktha, W. D., Joni, L., Dewi, E., & Sunarya, I. M. G. (2023). Usability Testing dan Rekomendasi Pengembangan E-Per-suratan Dephub dengan Metode System Usability Scale dan Heuristic Evaluation Abstrak PENDAHULUAN Dengan dilakukannya penerapan Work From Home (WFH), agar disposisi penugasan tetap bisa berjalan maka

diperlukan sebuah sistem atau aplikasi untuk dapat melakukan aplikasi E-Persuratan di kantor BPTD Wilayah XII Provinsi Bali dan Provinsi NTB , dari Informasi dan Komunikasi (Pustikom) Kemenhub . Diharapkan aplikasi dapat lebih tools pada sebuah sistem dengan efektif dan efisien serta memuaskan dalam mencapai tujuan. 9(2), 1328–1340.

- [17]. Qoonitah, A. H., & Syahrian, F. (2025). Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia Implementasi Lean UX pada Perancangan Desain UI / UX Aplikasi E-Commerce SuperIndo Berbasis Web Implementation of Lean UX in UI / UX Design of SuperIndo E-Commerce Website Based Application. 10(1), 50–61.
- [18]. Salsabila, A., Uliartha, M., & Setiawan, H. (2024). EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI MATAHARI MALL DENGAN. 2(1), 18–28.
- [19]. Tokopedia, D. A. N. (2020). Usability user interface desain pada aplikasi ecommerce. March, 73–82.
- [20]. Weichbroth, P. (n.d.). Usability Issues With Mobile Applications: Insights From Practitioners and Future Research. 1–26.
- [21]. Suharto A, Hartono R (2025), Pengembangan AI Generatif ChatBot berbasis Mobile App dengan MIT App Inventor, JPCS Vol 5 No 2 , 20-29