

ANALISIS *USABILITY* PADA APLIKASI KLIK SPPT LOMBOK UTARA PADA BADAN PENDAPATAN DAERAH KABUPATEN LOMBOK UTARA

(Usability Analysis On Application Klik SPPT Nort Lombok Of Regional Revenue Agency Of Nort Lombok Regency)

Rizaldi Rizky Firmansyah^[1], I Gde Putu Wirarama^[1], Darmawan^[2]

^[1]Dept Informatics Engineering, University of Mataram
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

^[2]Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Lombok Utara
Jl. Tioq Tata Tunaq, Tanjung KLU, NTB, INDONESIA

Email: rizaldirizky1321@gmail.com, wirarama@unram.ac.id, bapenda@lombokutarakab.go.id

Abstrak

Di masa pandemi Corona seperti sekarang, untuk mengurangi kontak langsung dengan orang lain dan memutus mata rantai penyebaran Covid, pemerintah Indonesia melakukan plot *Work From Home* (bekerja dari rumah) baik di tempat kerja pemerintah maupun swasta dengan menggunakan inovasi dan kerangka data. Dengan pengaturan kerja dari rumah dari otoritas publik, semua bisnis milik negara dan milik pribadi harus mengurangi latihan yang terputus di bekerja tanpa henti di rumah. Kemajuan inovasi data berkembang untuk membantu kehidupan di masa depan atau yang dikenal dengan *e-life* (kehidupan elektronik) dan itu menyiratkan bahwa kebutuhan kehidupan sekarang telah dipengaruhi oleh gadget. Mempertimbangkan kemajuan inovasi data, Badan Pendapatan Daerah (BAPENDA) Lombok Utara kembali menghadirkan aplikasi portable berbasis android terdepan yang dapat mempermudah masyarakat dalam mengamati data pembayaran tagihan balik PBB dan BPHTB yang seharusnya dibayar. Aplikasi serba guna itu bernama Klik SPPT yang bisa ditransfer di play store. Namun, mengingat aplikasi ini umumnya masih baru, unsur-unsur yang diberikan belum tentu diketahui oleh masyarakat luas. Teknik pemeriksaan yang digunakan pada aplikasi KlikSPPT Lombok Utara adalah berupa metode *system usability scale* (SUS). Dilihat dari konsekuensi uji coba yang telah dilakukan, efek samping dari skor SUS 52,25 menunjukkan bahwa tingkat *acceptability* berada pada perifer rendah.

Keywords: Corona, Aplikasi, Usability, Metode System Usability Scale

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di masa pandemi Covid seperti sekarang ini, untuk mengurangi kontak langsung dengan orang lain dan mencegah penyebaran Covid, pemerintah Indonesia melakukan plot *Work from Home* (berkerja dari rumah) baik di tempat kerja pemerintah maupun swasta dengan menggunakan inovasi dan kerangka data. Dengan pendekatan kerja dari rumah dari otoritas publik, semua bisnis milik negara dan milik pribadi harus mengurangi latihan yang terputus di bekerja di rumah tanpa henti. Perkembangan teknologi informasi semakin berkembang untuk menunjang kehidupan pada era baru atau dikenal dengan *e-life* (*electronic life*) yang mengindikasikan bahwa kebutuhan kehidupan saat ini telah dipengaruhi oleh perkembangan elektronik seperti *e-commerce*, *e-government*, *e-library*, *e-journal*, *e-medicine*, *elaboratory*, *e-biodiversity*, dan lain sebagainya [1].

Mengingat berkembangnya teknologi informasi tersebut, kantor Badan Pendapatan Daerah (BAPENDA) Kabupaten Lombok Utara mengeluarkan aplikasi *mobile* berbasis android terobosan baru yang dapat memudahkan wajib pajak mengetahui informasi tunggakan pajak PBB dan BPHTB yang harus dibayarkan. Aplikasi *mobile* tersebut bernama Klik SPPT yang dapat diunggah di *play store*. Namun karena aplikasi ini masih tergolong baru, fitur-fitur yang disediakan belum dipahami dengan baik oleh masyarakat. Selain pada fitur-fitur yang masih belum begitu dipahami oleh pengguna, terdapat permasalahan lain dari segi proses penyimpanan data. Menanggapi permasalahan tersebut peneliti terdorong untuk melakukan penelitian terkait analisis fitur aplikasi Klik SPPT Lombok Utara agar penggunaan aplikasi tersebut lebih mudah dipahami oleh pengguna baik karyawan maupun masyarakat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, disusunlah rumusan masalah berupa: bagaimana meningkatkan *usability* Aplikasi Klik SPPT Lombok Utara Berbasis Mobile pada Bapenda Kabupaten Lombok Utara?"

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disajikan, maka dapat diambil batasan masalah yaitu luaran analisis performa aplikasi klik SPPT Lombok Utara.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengetahui *usability* pada aplikasi Klik SPPT Lombok Utara berbasis *mobile* pada Bapenda Kabupaten Lombok Utara dengan menggunakan metode *usability scale*.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat pengabdian masyarakat ini antara lain:

1. Bagi Instansi
 - a. Instansi dapat dibantu dengan menyelesaikan pekerjaan sesuai jadwal dan dapat diselesaikan lebih cepat.
 - b. Siap untuk menjalin hubungan baik antara instansi dan lembaga pendidikan lanjutan dan mendorong kolaborasi yang menguntungkan.
 - c. Instansi dapat mendaftarkan siswa jika kantor membutuhkan pasokan tenaga kerja, karena kantor telah melihat pelaksanaan siswa selama pelatihan kerja lapangan.
2. Bagi Mahasiswa
 - a. Mengetahui realitas pekerjaan saat ini dan memiliki pilihan untuk berbaur dan bergaul dengan perwakilan yang memiliki wawasan tentang pekerjaan yang sebenarnya.
 - b. Dapatkan wawasan kerja sebagai perwakilan dari sebuah organisasi administrasi dan terapkan informasi yang diperoleh di alamat dan memiliki pilihan untuk menyelidiki hal-hal baru yang diperoleh orang miskin dari sekolah formal untuk bekerja pada sifat siswa.
 - c. Memperoleh informasi, kemampuan, dan cara berperilaku yang diharapkan untuk menjadi seorang ahli dan spesialis yang penuh perhatian.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi Android

Sistem aplikasi merupakan suatu program komputer yang dibuat secara khusus untuk mengerjakan atau menyelesaikan kebutuhan atau tugas pengguna dengan spesifik [2]. Android merupakan sebuah sistem operasi pada *handphone* yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi Linux. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam peranti bergerak [3].

2.2 Human Computer Interaction (HCI)

HCI yang baik adalah HCI yang *user friendly* dan memiliki *usability* tinggi. *User friendly* merupakan kemampuan yang dimiliki oleh *software* untuk mudah dioperasikan, dan mempunyai sejumlah kemampuan lain sehingga pengguna merasa nyaman dalam mengoperasikan program tersebut. Di sisi lain, *Usability* merupakan kemampuan komputer untuk digunakan dengan tepat dan presisi, maksudnya di sini adalah ketepatan *interface* yang ada. Contohnya saja adalah tombol yang kecil-kecil dapat mengurangi *usability* yang ada karena *user* cenderung susah menekannya karena berukuran kecil.

2.3 Usability

Usability adalah aspek sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai target yang ditetapkan dengan efektivitas, efisiensi dan mencapai kepuasan penggunaan dalam konteks tertentu. Konteks penggunaan terdiri atas pengguna, tugas, peralatan (*hardware, software* dan material). Untuk menjadi *usable*, produk atau layanan harus berguna (*usefull*), efisien (*eficient*), efektif (*efective*), memuaskan (*satisfying*), dapat dipelajari (*learnable*), dan dapat diakses [4].

2.4 Usability Testing

Kegunaan (*usability*) merupakan hal mendasar yang berkaitan dengan kualitas suatu produk yang menjadi dasar pertimbangan dan keberhasilan terhadap produk yang dibangun. Oleh karena itu, pengujian terhadap pengguna biasa merupakan cara yang paling tepat untuk menguji kegunaan (*usability test*).

Berdasarkan [6], pengukuran *usability* dapat dilakukan dengan melakukan tahapan-tahapan antara lain:

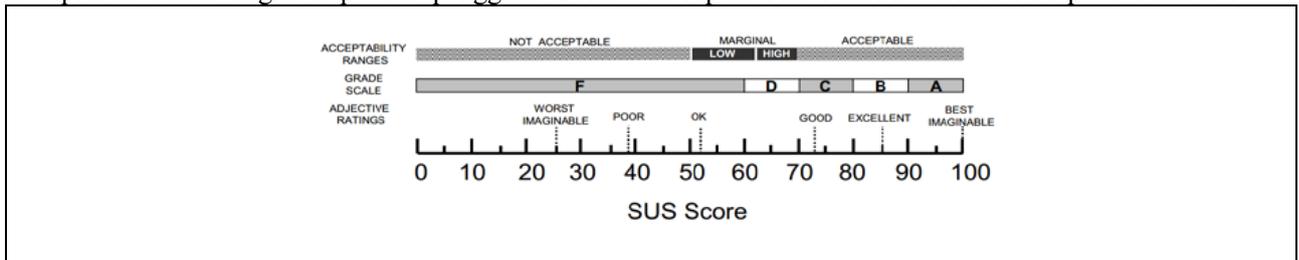
1. Pemilihan kuesioner Setiap kuesioner memiliki kerangka pemikiran dan pendekatan yang berbeda - beda.
2. Memilih partisipan yang representatif, membagi berdasarkan kelompok.
3. Menentukan jumlah partisipan untuk dijadikan objek pengumpulan data.
4. Mengolah dan menginterpretasi data.

2.5 System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) menyediakan alat yang cepat dan dapat diandalkan untuk mengukur *usability*. Kuesioner SUS terdiri dari 10 pertanyaan dengan 5 pilihan jawaban, mulai dari yang sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Hasil jawab tersebut akan menghasilkan skor yang mewakili tingkat kepuasan pengguna. Berdasarkan [7], kuesioner SUS memiliki tahapan untuk menghitung skor kuesioner SUS sebagai berikut:

1. Setiap nomor pernyataan memiliki nilai kontribusi dari 0 sampai 4.
2. Penilaian nomor ganjil skor adalah posisi skala dikurangi 1.
3. Penilaian nomor genap skor adalah 5 dikurangi posisi skala.
4. Hasil jumlah skor dikalikan 2,5 agar menjadi hasil skor akhir nilai kuesioner SUS.

System Usability Scale (SUS) merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer menurut sudut pandang subyektif pengguna. Skor akhir kuesioner SUS yang didapat akan merepresentasikan tingkat kepuasan pengguna. Berikut merupakan nilai skor kuesioner SUS pada Gambar 1.



Gambar 1. Skala SUS

3. METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

3.1 Metode pengabdian masyarakat

Metode pengabdian masyarakat yang digunakan adalah metode deskriptif. pengabdian masyarakat yang dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif merupakan pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penjelasan penelitian berkonsentrasi pada isu-isu di arena publik, serta metode yang berlaku dalam jaringan dan keadaan tertentu, termasuk koneksi, latihan, mentalitas, melihat dan proses kemajuan.



Gambar 2. Metode Penelitian.

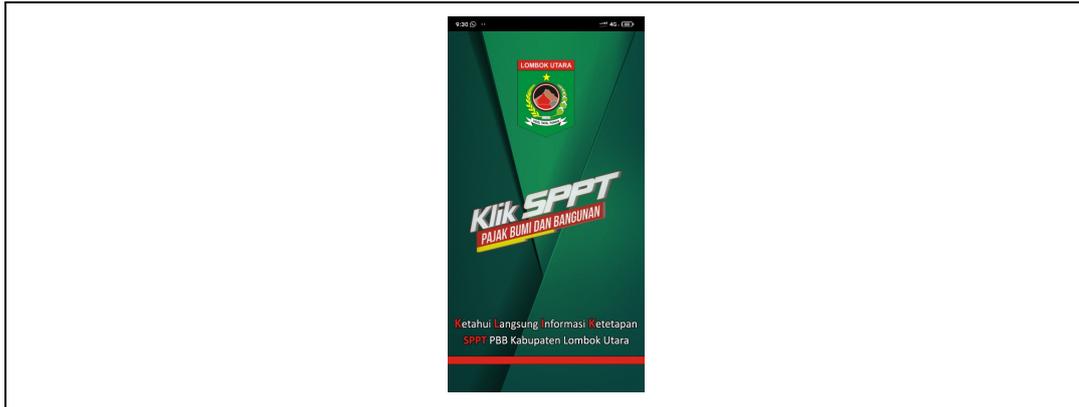
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Sistem Informasi Klik SPPT Lombok Utara

Aplikasi Klik SPPT Lombok Utara merupakan sistem informasi dari Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Lombok Utara yang memiliki fungsi utama untuk menyediakan informasi tentang pajak bumi bangunan. Aplikasi ini merupakan objek yang akan menjadi penilaian dengan menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS). Berikut adalah tampilan Aplikasi Klik SPPT Lombok Utara:

1. Halaman Loading Aplikasi

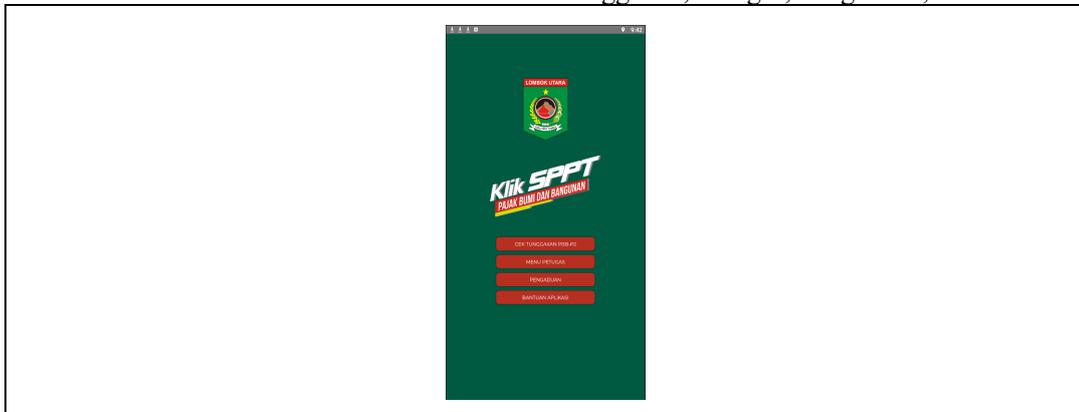
Gambar 3 Merupakan halaman *loading* aplikasi yang muncul Ketika aplikasi dibuka. Pada saat aplikasi dijalankan, akan muncul halaman *loading screen* yang di mencantumkan terdapat logo Kabupaten Lombok Utara dan nama Aplikasi “Klik SPPT Pajak Bumi Bangunan”. Dan terdapat slogan di bagian bawah halaman *loading* aplikasi.



Gambar 3. Halaman Loading Aplikasi Klik SPPT

2. Halaman Home

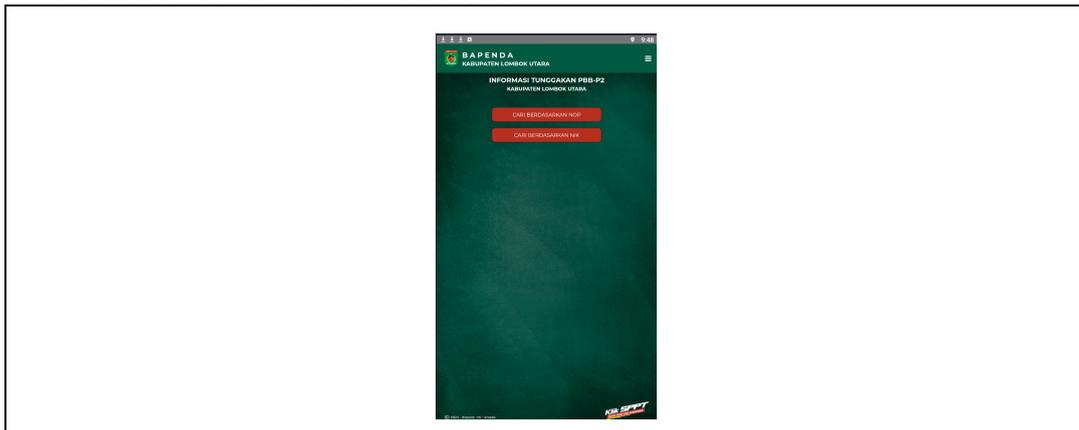
Gambar 4 merupakan gambar *loading screen* maka akan di arahkan ke halaman *home*. Halaman *home* sendiri terdiri dari 4 menu. Menu-menu tersebut antara lain : Cek tunggakan, Petugas, Pengaduan, dan Bantuan aplikasi.



Gambar 4. Halaman Home

3. Menu Cek Tunggakan PBB

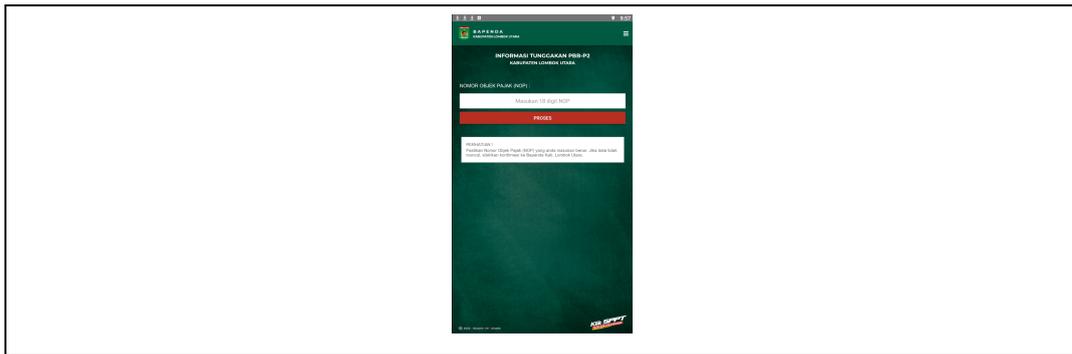
Gambar 5 Setelah dari halaman *home*, terdapat menu cek tunggakan. Cek tunggakan sendiri di bagi sub-menu yaitu cek berdasarkan NOP dan cek berdasarkan NIK.



Gambar 5. Menu Cek Tunggakan PBB

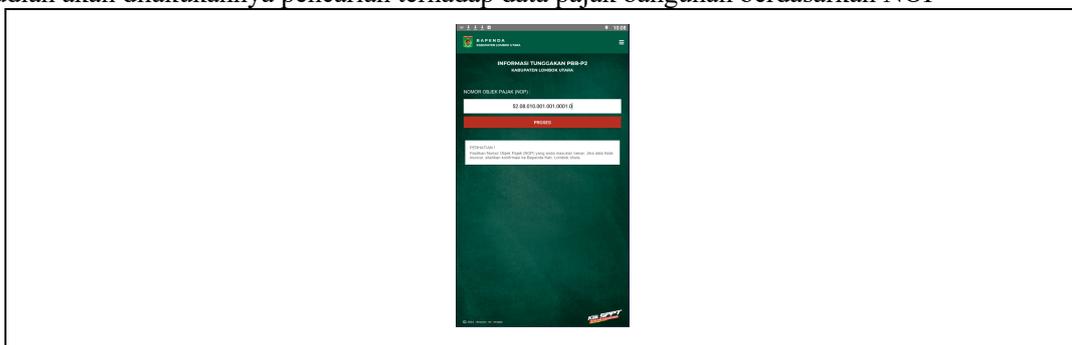
3.1 Menu Cari Berdasarkan NOP

Sub-menu pertama dalam pengecekan tunggakan yaitu cek menggunakan NOP. NOP sendiri di sini singkatan dari Nomor Objek Pajak. NOP dapat diketahui dengan data pajak dari bangunan yang dimiliki



Gambar 6. Menu Cari Berdasarkan NOP

Setelah memasukkan Nomor Objek Pajak (NOP), selanjutnya tinggal menekan tombol *button* proses yang kemudian akan dilakukannya pencarian terhadap data pajak bangunan berdasarkan NOP



Gambar 7. Menu Cari Berdasarkan NOP

Selanjut setelah data diproses maka akan menampilkan data objek pajak. *User* dapat mengecek tunggakan dari tahun 2000 sampai tahun 2021. *User* juga dapat mengunduh SPPT secara *online* melalui *button* download SPPT. Jika terdapat tunggakan pajak, maka *user* dapat menggunakan NOP dan tahun tunggakan untuk melakukan pembayaran *online* melalui Gojek, ShopeePay, Tokopedia, dan M-Banking.



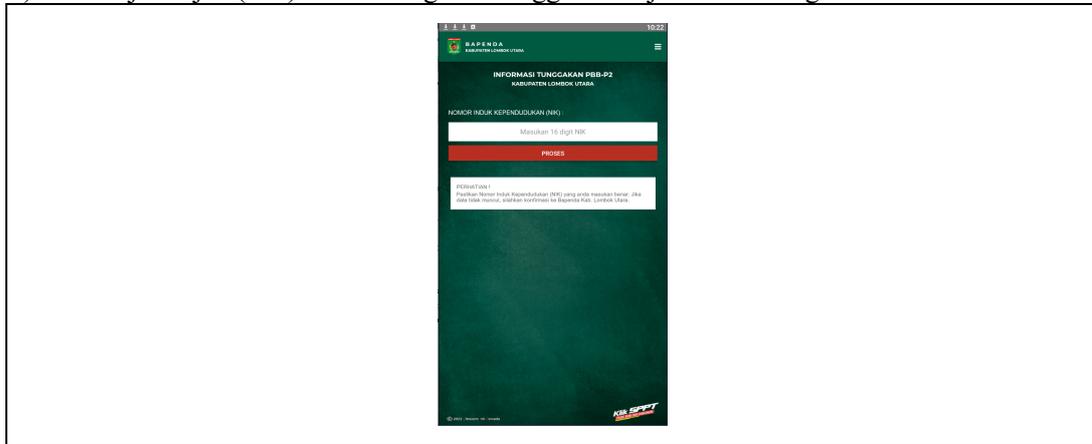
Gambar 8. Hasil Pencarian Berdasarkan NOP



Gambar 9. Download SPPT

3.2 Menu Cari Berdasarkan NIK

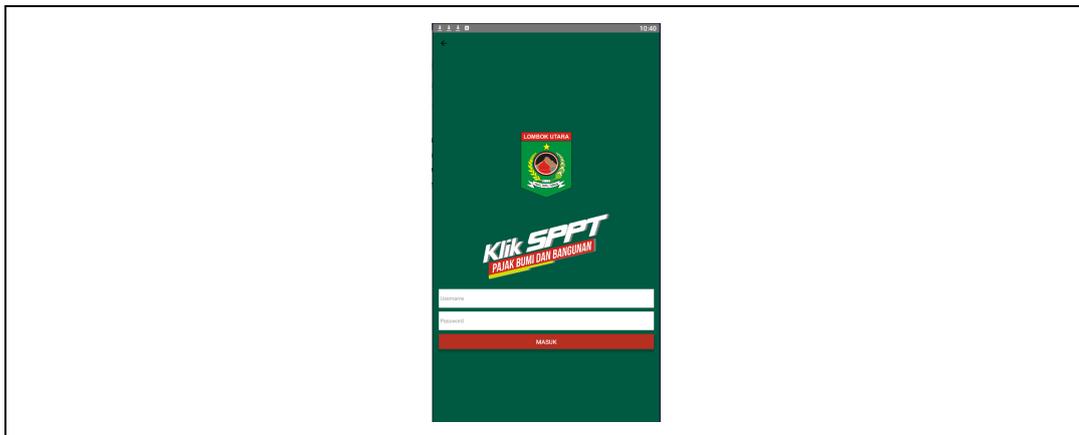
Pada menu cari berdasarkan NIK hampir sama dengan menu cari menggunakan NOP. Menu ini digunakan ketika *user* tidak mengetahui atau lupa dengan NOP maka *user* bisa menggunakan Nomor Induk Kependudukan (NIK) dari Wajib Pajak (WP) untuk mengecek tunggakan Pajak Bumi Bangunan.



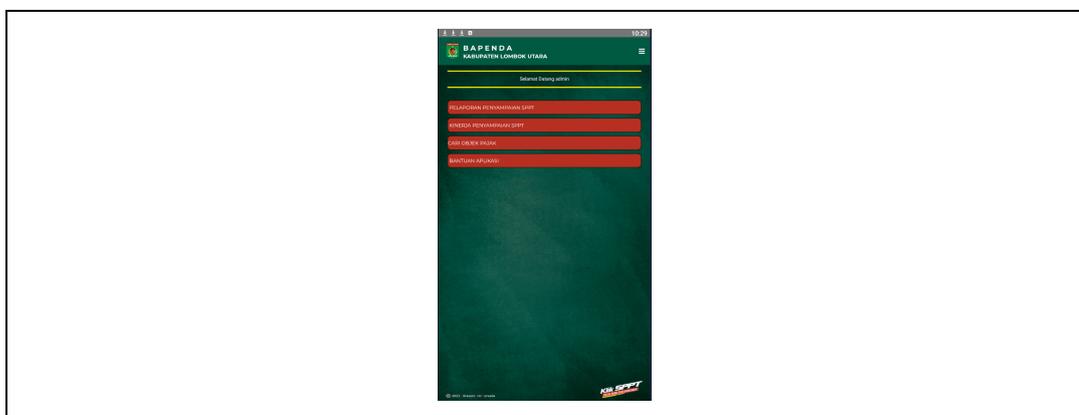
Gambar 10. Menu Cari Berdasarkan NIK

4. Menu Petugas

Gambar 11 merupakan menu petugas. Di menu petugas ini, yang dapat mengakses hanya pegawai Bapenda, dikarenakan menu ini terdapat menu *login*. Menu petugas ini bertujuan untuk memudahkan kinerja petugas Bapenda. Setelah melakukan *login*, di menu petugas ini terdapat 4 sub-menu yaitu : menu pelaporan penyampaian SPPT, menu kinerja penyampaian SPPT, menu cari objek pajak, menu bantuan aplikasi. Menu petugas digunakan oleh petugas Bapenda untuk memudahkan pelayanan PBB-P2.



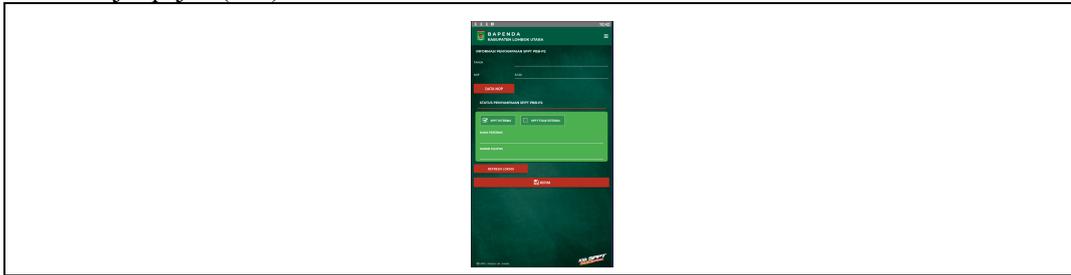
Gambar 11. Menu *Login*



Gambar 11. Menu Petugas

4.1 Menu Pelaporan Penyampaian SPPT

Pada sub-menu pelaporan penyampaian SPPT ini, berupa *form* penyampaian SPPT PBB-P2 oleh petugas Bapenda ke wajib pajak (WP).



Gambar 12. Menu Pelaporan Penyampaian SPPT

4.2 Kinerja Penyampaian SPPT

Pada sub-menu kinerja penyampaian SPPT ini berfungsi untuk melihat kinerja petugas Bapenda dalam penyampaian SPPT ke masyarakat. Besaran kinerja akan di tampilkan dalam bentuk persen.



Gambar 13. Kinerja Penyampaian SPPT

4.3 Cari Objek Pajak

Pada sub-menu cari objek pajak, petugas diberi kemudian untuk mencari data objek pajak jika wajib pajak tidak mengetahui atau lupa dengan NOP dan NIK bisa menanyakan kepada petugas Bapenda. Seperti dilihat pada Gambar 14 terdapat daftar objek pajak lengkap dengan NOP dan Nama Wajib Pajak.



Gambar 14. Cari Objek Pajak

4.4 Bantuan

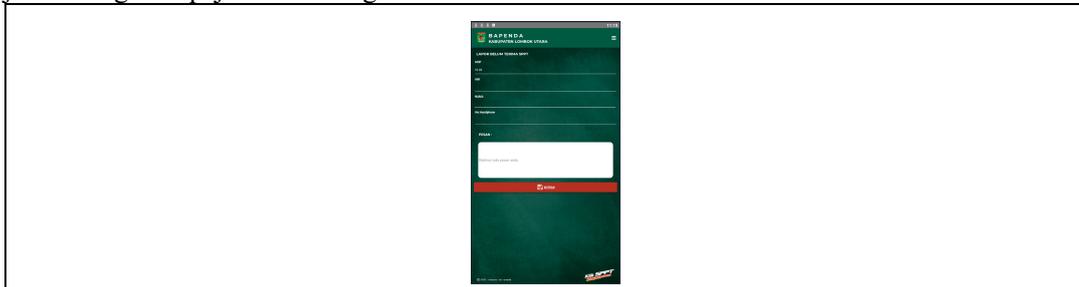
Pada menu bantuan aplikasi ini, dijelaskan pengertian aplikasi Klik SPPT, terdapat kontak Badan Pendapatan Daerah, jam kerja pelayanan PBB dan email Bapenda KLU.



Gambar 15. Bantuan

5. Pengaduan

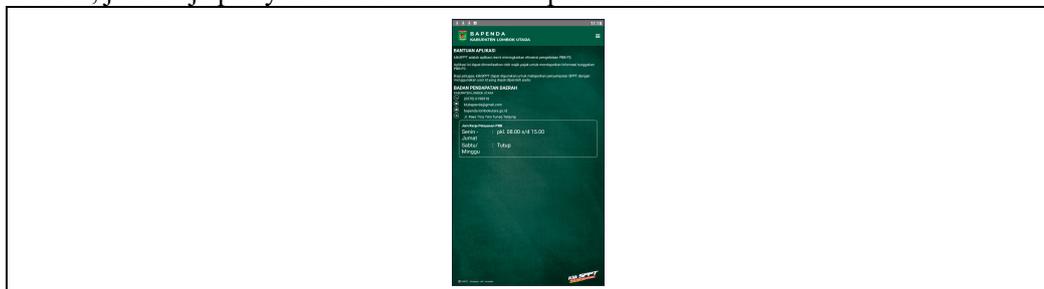
Pada menu pengaduan ini terdapat form pengaduan tentang aplikasi jika terdapat *error* atau kesalahan pada data pajak bumi bangunan. Pada fitur ini sangat diperlukan untuk melakukan pembaruan-pembaruan data dari pengaduan wajib pajak tentang data pajak bumi bangunan.



Gambar 16. Pengaduan

6. Bantuan Aplikasi

Gambar 17 Pada menu bantuan aplikasi ini, dijelaskan pengertian aplikasi Klik SPPT, terdapat kontak Badan Pendapatan Daerah, jam kerja pelayanan PBB dan email Bapenda KLU.



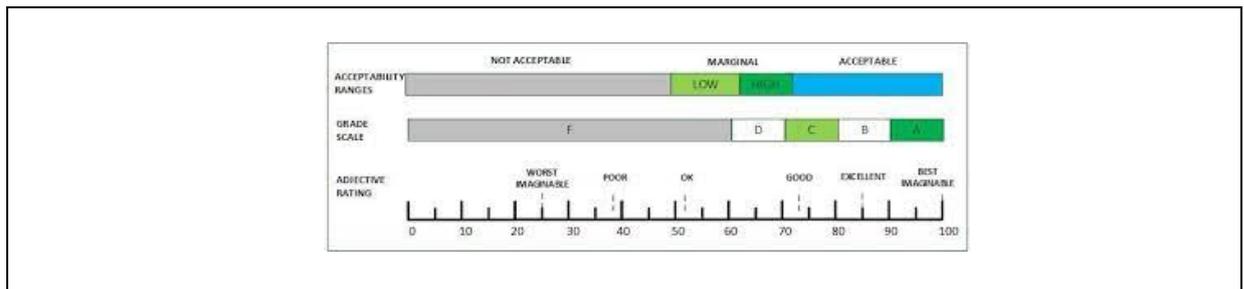
Gambar 17. Menu Bantuan Aplikasi

4.2 Perhitungan Skor SUS

Tabel 1 menunjukkan hasil penilaian responden terhadap aplikasi Klik SPPT Lombok Utara.

Tabel 1. Hasil Penilaian Responden

No	Responden	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q1 0	Jumlah	Nilai
													(Jumlah * 2.5)
1	Responden 1	2	3	1	2	1	3	2	3	2	2	21	52.5
2	Responden 2	1	4	1	3	1	3	0	4	2	2	21	52.5
3	Responden 3	1	4	1	3	0	4	1	4	2	3	23	57.5
4	Responden 4	2	3	1	3	1	3	1	3	2	3	22	55
5	Responden 5	2	4	1	2	1	3	1	3	2	3	22	55
6	Responden 6	2	4	0	2	1	4	1	4	2	3	23	57.5
7	Responden 7	1	4	0	3	1	3	0	4	2	3	21	52.5
8	Responden 8	2	1	3	2	4	1	2	1	0	3	19	47.5
9	Responden 9	2	2	2	1	3	2	3	2	2	3	22	55
10	Responden 10	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	22	55
11	Responden 11	2	1	4	2	4	2	3	0	3	1	22	55
12	Responden 12	2	2	1	2	2	3	2	2	0	1	17	42.5
13	Responden 13	2	1	3	1	3	2	3	1	1	1	16	40
14	Responden 14	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	21	52.5
15	Responden 15	2	2	3	2	3	2	2	1	2	1	20	50
16	Responden 16	2	1	3	1	2	3	3	0	3	1	19	47.5
17	Responden 17	2	1	3	1	3	2	3	1	4	3	23	57.5
18	Responden 18	3	3	1	1	2	2	3	2	2	2	21	52.5
19	Responden 19	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	22	55
20	Responden 20	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	52.5
Hasil Akhir													52.25



Gambar 18. Perhitungan SUS

Dari hasil perhitungan dengan metode SUS diperoleh skor sebesar 52,25. Skor SUS tersebut kemudian dikonversikan ke dalam *acceptability*, *grade scale*, dan *adjective rating* untuk menilai seberapa jauh perspektif atau pandangan pengguna terhadap aplikasi Klik SPPT Lombok Utara. Tingkat *acceptability* dikategorikan ke dalam beberapa kelompok yaitu *not acceptable* pada jangkauan 0 – 50, *marginal* 50 – 70, dan *acceptable* lebih besar dari 70. Hal ini menunjukkan bahwa suatu sistem dikatakan berhasil apabila nilai *adjective rating* berada diatas 70. Dari hasil pengolahan data, diperoleh skor SUS sebesar 52,25 dengan tingkat *acceptability* yaitu *marginal low*, skala nilai F, dan *adjective rating* kategori OK.

Penilaian berdasarkan *percentile rank* merupakan penilaian oleh *user* secara umum. Untuk menentukan nilai dari masing-masing sudut pandang tersebut maka dilakukan perbandingan hasil penilaian dengan ketentuan penilaian. Tingkat *percentile rank* aplikasi Klik SPPT Lombok Utara memiliki skor SUS sebesar 52,5 berada pada *percentile rank* 20% yang mengindikasikan bahwa nilai *percentile rank* aplikasi Klik SPPT Lombok Utara berada di bawah rata – rata, dimana skor rata- rata untuk aplikasi Klik SPPT Lombok Utara dapat dikatakan *acceptable* adalah jika berada tepat 50% pada skor *percentile rank*.

Dari dua proses penentuan hasil yang telah dilakukan, baik secara *acceptability*, *grade scale*, *adjective rating* maupun secara skor *percentile rank* terdapat perbedaan hasil penilaian. Hasil tersebut sudah memiliki *usability* yang dapat diterima namun masih dalam rentang nilai di bawah rata – rata dan belum pada titik nilai dimana pengguna akan merekomendasikannya kepada pengguna lain. Aplikasi Klik SPPT Lombok Utara dapat digunakan dan cukup diterima (*marginal low*) oleh *user* yaitu masyarakat Kabupaten Lombok Utara dan dapat dijadikan sebagai sarana memperoleh informasi pajak bumi dan bangunan. Aplikasi Klik SPPT Lombok Utara tidak memiliki nilai *usability* sempurna bahkan hanya berada tingkat *grade OK* pada *grade scale*, sehingga aplikasi ini tetap dapat diterima oleh masyarakat. Namun, lebih baiknya aplikasi ini perlu dilakukan perbaikan dari fasilitas atau layanan yang dicantumkan dan juga perbaikan dari tata letak fitur serta tampilan sehingga akan mempermudah pengguna dalam mengakses dan menikmati fasilitas yang ada pada aplikasi Klik SPPT Lombok Utara.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat di Bapenda Kabupaten Lombok Utara didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. *System Usability Scale* (SUS) dapat dijadikan bahan evaluasi penilaian pada Aplikasi Klik SPPT Lombok Utara.
2. Hasil pengukuran *usability* menunjukkan bahwa secara umum Aplikasi Klik SPPT Lombok Utara dapat digunakan dan cukup diterima dengan tingkat penerimaan *marginal low*, sehingga memerlukan perbaikan untuk meningkatkan tingkat penerimaan dan kepuasan *user*.
3. Hasil perhitungan *usability* yang diperoleh dengan metode *System Usability Scale* (SUS) adalah 52,25 yang berarti bahwa Aplikasi Klik SPPT Lombok Utara memiliki *acceptability* “*marginal low*” atau cukup dapat diterima oleh pengguna, memiliki skala nilai F, memiliki *adjective rating* “OK” atau standar, serta nilai *percentile rank* bernilai 20%.

5.2. Saran

Berdasarkan Aplikasi Klik SPPT Lombok Utara penulis memiliki beberapa saran agar aplikasi ini dapat lebih baik di masa yang akan datang, antara lain:

1. Hasil pengabdian masyarakat ini dapat digunakan sebagai rujukan untuk memperbaiki Aplikasi Klik SPPT Lombok Utara.

2. Perlu dilakukan perbaikan pada Aplikasi Klik SPPT Lombok Utara untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan kenyamanan pengguna.
3. Perlu dilakukan pengujian *usability* kembali setelah dilakukan perbaikan baik itu dari segi *user interface* atau fitur, agar dapat mengetahui kembali tingkat *usability* pengguna terhadap Aplikasi Klik SPPT Lombok Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Ahmad, "Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Informasi," *Dakwah Tabligh*, vol. 13, pp. 137–149, 2012.
- [2] J. Simatupang and M. Muhammad, "Sistem Aplikasi Pengelolaan Tugas Akhir Berbasis Mobile," *It J. Res. Dev.*, vol. 3, no. 2, pp. 66–75, 2019, doi: 10.25299/itjrd.2019.vol3(2).2339.
- [3] D. Darwis, "Aplikasi Kelayakan Lahan Tanam Singkong Berdasarkan Hasil Panen Berbasis Mobile," *J. Teknoinfo*, vol. 10, no. 1, p. 6, 2016, doi: 10.33365/jti.v10i1.11.
- [4] N. Asnawi, "Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA)," *Res. Comput. Inf. Syst. Technol. Manag.*, vol. 1, no. 1, p. 17, 2018, doi: 10.25273/research.v1i1.2451.
- [5] I. A. H.N, P. I. Nugroho, and R. Ferdiana, "Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale," *J. IPTEKKOM J. Ilmu Pengetah. Teknol. Inf.*, vol. 17, no. 1, p. 31, 2015, doi: 10.33164/iptekkom.17.1.2015.31-38.
- [6] K. Aelani and Falahah, "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire," *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf. 2012 (SNATI 2012)*, vol. 2012, no. Snati, pp. 15–16, 2012.
- [7] I. A. H.N, P. I. Nugroho, and R. Ferdiana, "Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale," *J. IPTEKKOM J. Ilmu Pengetah. Teknol. Inf.*, vol. 17, no. 1, p. 31, 2015, doi: 10.33164/iptekkom.17.1.2015.31-38.