

Evaluasi Usability Learning Management System (LMS) Universitas Pamulang Menggunakan Metode System Usability Scale

Nur Azizah¹, Farhan Damar Wildan², Muhamad Hanif Multahadan^{3*}, Emi Sita Eriana⁴

^{1,2,3,4}Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia
Email: ¹nurazizah.na207@gmail.com, ²farhandamar20@gmail.com, ³hanifmlthdn15@gmail.com,
⁴dosen02692@unpam.ac.id
(* : coresponding author)

Abstrak Penelitian ini berfokus pada evaluasi usability Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) di Universitas Pamulang menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Kami memilih SUS karena metode ini memberikan hasil yang cepat dan dapat diandalkan melalui sepuluh pernyataan pada skala Likert. Kami melibatkan 50 mahasiswa aktif sebagai responden, yang dipilih berdasarkan rumus Slovin. Data dikumpulkan melalui kuesioner online, yang menilai aspek-aspek seperti kemudahan navigasi, kejelasan fitur, dan efektivitas sistem secara keseluruhan. Hasil menunjukkan bahwa LMS memperoleh skor SUS rata-rata 55,1, yang masuk dalam kategori Marginal dengan nilai D. Hal ini berarti sistem belum sepenuhnya memenuhi harapan pengguna dan memerlukan perbaikan, terutama dalam hal antarmuka, navigasi, dan kinerja. Penelitian ini menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut LMS guna meningkatkan pengalaman pengguna di masa depan.

Kata Kunci: usability, Learning Management System, System Usability Scale, evaluasi sistem, pengalaman pengguna.

Abstract—This study aims to evaluate the usability of the Pamulang University Learning Management System (LMS) using the System Usability Scale (SUS) method. The SUS method was chosen because it provides fast and reliable results through ten Likert scale statements. A total of 50 active students were selected as respondents based on the Slovin formula calculation. Data were collected through an online questionnaire that assessed ease of navigation, clarity of features, and system effectiveness. The results showed that the LMS obtained an average SUS score of 55.1, which falls into the Marginal category with a grade of D. These findings indicate that the LMS does not yet fully meet user expectations and still needs improvement, particularly in terms of interface, navigation, and system performance. This study contributes to the evaluative basis for LMS development in order to improve the quality of the user experience in the future.

Keywords: usability, Learning Management System, System Usability Scale, system evaluation, user experience

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat saat ini memberikan dampak signifikan, termasuk dalam bidang pendidikan, guna menunjang proses belajar yang lebih adaptif. Salah satu inovasi teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah Learning Management System (LMS). LMS merupakan platform teknologi informasi yang dirancang untuk mengatur dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran, menyebarkan konten kuliah, serta memungkinkan interaksi antara pengajar dan peserta didik. Dengan LMS, mahasiswa mampu mengambil materi kuliah yang disediakan, berpartisipasi dalam diskusi bersama dosen melalui papan diskusi atau forum, melakukan percakapan langsung, dan mengakses penugasan yang diberikan oleh dosen. Pengajar juga didorong untuk mengembangkan konten pembelajaran yang lebih inovatif, seperti melalui video edukasi yang dapat diunggah ke dalam LMS. Sistem ini memberikan manfaat dari aspek penerapannya. Kelenturan Learning Management System memungkinkan baik dosen maupun mahasiswa untuk mengakses platform tersebut kapan pun dan di mana pun, serta melalui beragam perangkat, mulai dari komputer pribadi, tablet, hingga ponsel pintar (Fitriani, Y., 2020).

Kesuksesan penerapan sistem manajemen pembelajaran sangat ditentukan oleh aspek *usability*, yang mengevaluasi sejauh mana sebuah sistem mampu dimanfaatkan oleh pengguna spesifik untuk meraih sasaran spesifik secara efektif, efisien, serta memuaskan dalam konteks penggunaan tertentu (Putra *et al.*, 2025). Usability yang rendah akan menimbulkan masalah seperti navigasi yang sulit dipahami oleh pengguna, akses fitur yang membingungkan, hingga tampilan

antarmuka yang kurang intuitif. Hal tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran dan mengurangi pemanfaatan LMS sehingga menjadi tidak optimal.

Di Universitas Pamulang, meskipun sistem manajemen pembelajaran (LMS) telah digunakan, masih terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh mahasiswa maupun dosen. Masalah umum meliputi akses yang lambat ke LMS saat banyak pengguna yang mengakses secara bersamaan, sistem kadang-kadang tidak terbuka dengan benar, dan beberapa fitur tidak berfungsi dengan baik. Masalah-masalah ini membuat kegiatan pembelajaran menjadi terhambat. Hal ini menunjukkan bahwa LMS di Universitas Pamulang memerlukan evaluasi terkait kemudahan penggunaannya agar pengalaman pembelajaran dapat ditingkatkan.

Metode System Usability Scale(SUS) digunakan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan sistem. SUS memiliki 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban dengan cara menyebarkan kuesioner kepada sejumlah responden dan menggunakan rumus yang telah ditetapkan untuk menghitung jawaban mereka. Responden yang memberikan nilai satu menunjukkan bahwa mereka sangat tidak setuju, sedangkan responden yang memberikan nilai lima menunjukkan bahwa mereka sangat setuju. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kuesioner SUS memiliki nilai 0 hingga 100, dengan 100 sebagai nilai terbaik untuk usability (Sukma *et al.*, 2023).

Sebagai upaya untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kualitas pengalaman pengguna, evaluasi menggunakan metode System Usability Scale (SUS) pada LMS Universitas Pamulang diharapkan dapat mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki maupun yang sudah berjalan dengan baik. Melalui pengukuran ini, hasil skor SUS nantinya dapat menjadi dasar rekomendasi perbaikan bagi pengembang maupun pengelola LMS, khususnya terkait peningkatan kemudahan penggunaan, efisiensi navigasi, serta kepuasan pengguna. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada penilaian tingkat usability secara kuantitatif, tetapi juga berkontribusi dalam memberikan insight yang berguna bagi pengembangan sistem agar dapat mendukung proses pembelajaran digital secara optimal dan berkelanjutan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yang melibatkan pengumpulan data numerik untuk analisis statistik guna menentukan seberapa mudah digunakan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) di Universitas Pamulang. Metode kuantitatif dipilih karena memberikan hasil yang jelas dan objektif yang dapat diukur menggunakan kuesioner dengan skala standar. Alat utama yang digunakan adalah Skala Kemudahan Penggunaan Sistem (SUS), yang terdiri dari 10 pernyataan yang dinilai pada skala 1 hingga 5 untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan.

2.1 Tahapan Penelitian

Pengerjaan penelitian ini terdiri dari serangkaian tahap yang harus dilalui. Tahapan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Kami memilih mahasiswa yang terdaftar di Universitas Pamulang sebagai responden dalam penelitian ini. Dengan margin of error sebesar 10% atau $e = 0,1$, kami menerapkan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} \quad (1)$$

Dengan :

$N = 50$ dan $e = 0,1$, perhitungan sampel menjadi:

$$n = \frac{50}{1+50(0.1)^2} = \frac{50}{1,5} = 33,33 \quad (2)$$

Berdasarkan perhitungan kami, ukuran sampel yang diperlukan adalah sekitar 33,33 responden, yang kami bulatkan menjadi 33 orang. Hal ini berarti studi ini memerlukan setidaknya 33 mahasiswa aktif sebagai peserta agar data yang dikumpulkan benar-benar representatif dan masih dalam batas kesalahan yang telah ditentukan. Pada tahap awal, kami memulai dengan mengidentifikasi masalah utama sebagai dasar penelitian kami. Langkah ini membantu kami memahami tingkat kepuasan pengguna terhadap situs web mahasiswa di Universitas Pamulang. Fokus utama adalah pada kepuasan pengguna terkait kemudahan, kenyamanan, dan kegunaan situs web itu sendiri. Dari sana, kami menggunakan hasil tersebut untuk merancang kuesioner dan menentukan variabel yang akan kami teliti lebih lanjut.

2.2 Tinjauan Pustaka

2.2.1 Usability

Kata "Usability" berasal dari kata "usable", yang berarti "dapat digunakan dengan baik". Usability didefinisikan oleh International Standard Organization (ISO) sebagai sejauh mana suatu sistem, produk, atau layanan dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan puas selama penggunaan tertentu (Putro *et al.*, 2024). Penilaian kegunaan atau usability, memengaruhi pengembangan produk dan layanan di bidang TI. Untuk memastikan bahwa sistem dapat digunakan dengan mudah dan memberikan hasil yang memuaskan dalam pengembangan aplikasi, sangat penting bahwa sistem dapat digunakan dengan mudah. Konsep kegunaan meliputi tata letak yang baik, kecepatan, interaksi yang jelas, kemudahan membaca, kemudahan navigasi, dan organisasi informasi situs web (Maulana *et al.*, 2023).

2.2.2 Learning Management System (LMS)

Learning Management System (LMS) adalah software atau perangkat lunak yang dimaksudkan untuk membuat, mendistribusikan, dan mengelola konten pendidikan. LMS dapat dihosting sebagai produk yang berdiri sendiri di server perusahaan atau dapat dihost sebagai platform berbasis cloud oleh vendor perangkat lunak (Fatmawati, 2021). Banyak LMS baru yang digunakan saat ini, seperti Moodle, Google Classroom, Dokekos, Atutor, dan Schoology. Moodle, yang merupakan singkatan dari Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment, adalah platform manajemen pembelajaran (LMS) yang terbuka dan memiliki komunitas pengguna yang tersebar di seluruh dunia. Oleh karena itu, Moodle mungkin merupakan LMS terpopuler saat ini (Putri, 2024). *Learning Management System* (LMS) menyediakan otomatisasi yang menggantikan tugas manual yang tidak fleksibel dan berbiaya tinggi, sehingga menghemat waktu serta memfasilitasi pengelolaan materi, informasi, dan peserta didik. Selain itu, sistem ini mengawasi serta menghasilkan laporan mengenai kegiatan dan pencapaian pembelajaran (Santosa & Nugraha, 2023).

2.2.3 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) yang dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986, merupakan instrumen penting untuk menilai kegunaan berbagai produk dan layanan digital maupun non-digital. Penerapannya sangat luas, meliputi evaluasi sistem informasi, situs web, aplikasi mobile, serta perangkat keras dan perangkat lunak secara umum (Saputra *et al.*, 2024). Dengan berpusat pada pandangan pengguna akhir, pengujian SUS menghasilkan data yang lebih otentik dan representatif mengenai kegunaan. Keuntungan signifikan dari menggunakan SUS adalah

kesederhanaan pertanyaan yang mempermudah responden, serta hasil penilaian yang secara akurat mengindikasikan keberadaan atau ketiadaan kebergunaan dalam produk yang diuji (Nugroho, 2025).

Metode *System Usability Scale* (SUS) terdiri dari sepuluh pernyataan yang berfungsi sebagai alat evaluasi. SUS tidak memerlukan ukuran sampel yang besar, sehingga dapat mengurangi biaya penelitian (Tan *et al.*, 2023). Kuesioner SUS menggunakan 5 point skala likert. Para responden akan memberikan penilaian untuk setiap pertanyaan berdasarkan skala 1 sampai 5 berdasarkan seberapa setuju mereka dengan pernyataan yang ada di dalam kuesioner SUS. Skala 5 berarti sangat setuju, sedangkan skala 1 berarti sangat tidak setuju (Sugiana & Widiartha, 2022).

Instrumen Pengujian *System Usability Scale* (SUS) dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 1. Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1.	Saya Pikir Akan Menggunakan Sistem Ini lagi
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3.	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini.
7.	Saya merasa orang lain akan cepat memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan.
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

Responden menilai setiap pernyataan menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1 hingga 5, di mana 1 berarti “Sangat Tidak Setuju” dan 5 berarti “Sangat Setuju.” Fase ini dirancang khusus untuk menghimpun data kuantitatif yang dapat dikelola lebih lanjut di kemudian hari.

Table 2. Skala Likert

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

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Pengolahan data

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), hasil analisis dapat dilihat pada tabel 3 yang berisi olahan data kuesioner dari para responden. Data tersebut dikumpulkan dari 50 mahasiswa (R1 hingga R50) untuk menggambarkan tingkat kepuasan pengguna terhadap *Learning Management System* (LMS) Universitas Pamulang. Setiap responden menilai 10 indikator menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1 hingga 5. Skor-skor tersebut kemudian dikumpulkan, dihitung, dan dianalisis menggunakan metode SUS untuk mendapatkan gambaran komprehensif tentang seberapa baik sistem tersebut digunakan.

Table 3. Hasil Skor Jawaban Kuesioner

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
R1	4	2	2	3	3	4	4	2	2	4
R2	5	4	3	2	5	3	3	3	2	5
R3	3	2	4	1	4	2	3	1	4	3
R4	5	4	5	4	4	3	4	5	5	4
R5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R6	3	2	3	3	4	2	3	2	4	3
R7	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3
R8	3	3	3	4	4	3	3	3	2	5
R9	4	4	4	4	3	4	2	3	2	4
R10	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3
R41	4	3	4	4	4	3	4	2	3	3
R42	3	4	2	3	2	2	2	5	2	3
R43	3	4	2	4	3	3	3	4	3	5
R44	3	3	4	2	3	4	2	3	4	3
R45	4	2	4	1	4	4	4	2	3	4
R46	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R47	5	5	5	5	4	1	4	1	4	5
R48	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4
R49	3	2	4	1	3	3	4	1	2	1
R50	3	3	4	2	2	5	3	3	2	4

Tabel 3 menampilkan hasil evaluasi yang dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur efektivitas Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) di Universitas Pamulang. Responden memberikan skor pada sepuluh pertanyaan (dari Q1 hingga Q10) sesuai dengan skala yang telah ditentukan sebelumnya. Kolom yang diberi label "Total" mencerminkan skor akumulasi dari semua pertanyaan untuk setiap responden. Nilai Skala Kemudahan Penggunaan Sistem (SUS) akhirnya dihitung dengan mengalikan skor total dengan 2,5.

Skor *System Usability Scale* (SUS) memberikan gambaran yang jelas tentang seberapa mudah Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) Universitas Pamulang digunakan, di mana angka yang lebih tinggi menunjukkan tingkat kepuasan dan kemudahan penggunaan yang lebih tinggi.

Misalnya, responden pertama memperoleh skor SUS 50, yang menunjukkan bahwa sistem tersebut masih belum terlalu berguna, sementara responden ketiga memperoleh skor 52,5, yang menunjukkan peningkatan dalam hal kemudahan penggunaan. Dengan menganalisis data ini, kita dapat mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan untuk membuat pengalaman pengguna pada Sistem Manajemen Pembelajaran Universitas Pamulang menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

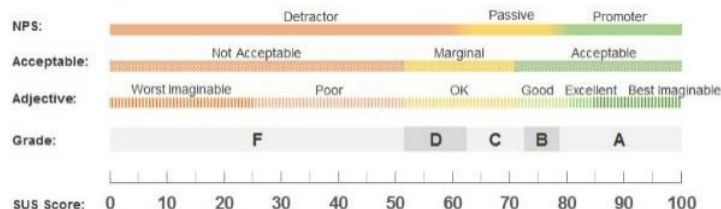
Table 4. Perhitungan Metode SUS

Skor Hasil Hitung SUS										Jumlah	Nilai Sus (Jumlah x 2,5)
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
3	3	1	2	2	1	3	3	1	1	20	50
4	1	2	3	4	2	2	2	1	0	21	52,5
2	3	3	4	3	3	2	4	3	2	29	72,5
4	1	4	1	3	2	3	0	4	1	23	57,5
4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	25	62,5
2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	20	50
2	2	2	1	3	2	2	2	1	0	17	42,5
3	1	3	1	2	1	1	2	1	1	16	40
2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	23	57,5
3	2	3	1	3	2	3	3	2	2	24	60
2	1	1	2	1	3	1	0	1	2	14	35
2	1	1	1	2	2	2	1	2	0	14	35
2	2	3	3	2	1	1	2	3	2	21	52,5
3	3	3	4	3	1	3	3	2	1	26	65
3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
4	0	4	0	3	4	3	4	3	0	25	62,5
3	2	2	1	3	2	3	2	3	1	22	55
2	3	3	4	2	2	3	4	1	4	28	70
2	2	3	3	1	0	2	2	1	1	17	42,5
JUMLAH SKOR RATA-RATA											55,1

3.2 Pembahasan dan Analisis

Nilai SUS digunakan untuk menentukan standar evaluasi yang meliputi rentang penerimaan, skala nilai, dan penilaian deskriptif. Rentang penerimaan menunjukkan sejauh mana pengguna dapat menerima sistem yang diuji. Dalam metode *System Usability Scale* (SUS), berlaku ketentuan bahwa nilai di atas 70 dianggap dapat diterima, nilai di bawah 50 dinilai tidak dapat diterima, dan nilai antara 50 hingga 70 termasuk kategori diterima secara marginal. Skala nilai menggunakan penilaian berbentuk huruf seperti sistem penilaian di sekolah (90–100 = A, 70–89 = B, 60–69 = C, 50–59 =

D, dan 0–49 = F). Sementara itu, penilaian deskriptif memberikan interpretasi mengenai pengalaman pengguna, yang diklasifikasikan ke dalam beberapa tingkatan, seperti Terbaik yang Dapat Dibayangkan, Sangat Baik, Baik, Cukup, Buruk, hingga Terburuk yang Dapat Dibayangkan.



Gambar 2. Skala Skor Metode SUS

Hasil pengolahan data dari 50 responden menunjukkan bahwa nilai rata-rata System Usability Scale (SUS) adalah 55,1. Berdasarkan interpretasi skala SUS, skor tersebut menempatkan Learning Management System (LMS) Universitas Pamulang pada tingkat Grade D, yang termasuk kategori marginal sebagaimana ditampilkan pada Gambar 2. Dari sisi penerimaan pengguna, nilai ini menunjukkan bahwa LMS berada pada tingkat penerimaan marginal, artinya sistem belum sepenuhnya memenuhi ekspektasi penggunanya. Dengan skor 55,1, LMS Universitas Pamulang juga diklasifikasikan dalam kategori “OK” berdasarkan Adjective Ratings.

4. KESIMPULAN

Studi ini mengukur usability Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) Universitas Pamulang dengan menerapkan metode *System Usability Scale* (SUS). Dari analisis 50 responden, skor rata-rata SUS adalah 55,1, yang masuk ke dalam kategori Marginal dengan peringkat D pada skala penilaian SUS. Ini memperlihatkan bahwa LMS ini belum sepenuhnya memenuhi harapan pengguna, terlebih dalam hal kemudahan penggunaan, kenyamanan selama interaksi, dan efisiensi dalam mengakses berbagai fitur pembelajaran. Pada penilaian Penilaian Kata Sifat, skornya masuk ke dalam kategori “OK”, yang menunjukkan bahwa pengalaman pengguna masih memerlukan perbaikan lebih lanjut.

Untuk meningkatkan kualitas sistem, diperlukan pembenahan pada struktur navigasi, konsistensi tampilan antarmuka, serta kejelasan alur penggunaan agar lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Selain itu, pengujian kegunaan secara langsung bersama pengguna perlu dilakukan untuk memperoleh umpan balik yang lebih mendalam mengenai kendala yang mereka hadapi. Evaluasi berkala menggunakan SUS maupun metode evaluasi lainnya juga penting dilakukan untuk memastikan bahwa LMS terus berkembang sesuai kebutuhan mahasiswa. Melalui upaya tersebut, diharapkan LMS Universitas Pamulang mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih optimal dan sesuai dengan harapan penggunanya.

REFERENCES

- Fatmawati, A. (2021). Evaluasi usability pada learning management system OpenLearning menggunakan system usability scale. *INOVTEK Polbeng – Seri Informatika*, 6(1), 120. <https://doi.org/10.35314/isi.v6i1.1881>
- Fitriani, Y. (2020). Analisa pemanfaatan learning management system (LMS) sebagai media pembelajaran online selama pandemi COVID-19. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), 1–8.
- Maulana, M. R., Rizky, M., Aji, P., & Nurdiana, D. (2023). Uji usability dan user experience website sistem informasi akademik Universitas Terbuka (SIA UT) berdasarkan perspektif mahasiswa menggunakan metode USE questionnaire dan cognitive walkthrough. 6(4), 713–729. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v6i3.34189>
- Nugroho, H. A. S. A. (2025). Evaluasi kebergunaan aplikasi Soeselo Online menggunakan metode system usability scale (SUS), Sauro-Lewis CGS, dan adjective rating. *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, 8(2), 618–629. <https://doi.org/10.29408/jit.v8i2.30680>
- Putra, F. A. A., Waluyo, B., Faturohman, R., Purwoprasetyo, W. D., & Setiawan, I. (2025). Analisis usability testing menggunakan metode system usability scale terhadap kepuasan pengguna website

- kemahasiswaan Universitas Amikom Purwokerto. *Uranus: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro, Sains dan Informatika*, 3(1), 121–130. <https://doi.org/10.61132/uranus.v3i1.673>
- Putri, R. E. (2024). Implementasi learning management system (LMS) berbasis website di SMAN 2 Mengwi. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 18(1), 21–32. <https://doi.org/10.32815/jitika.v18i1.981>
- Putro, A. T. A., Wibowo, A., & Sutikno. (2024). Evaluasi usability pada aplikasi sistem pencatatan pegawai menggunakan metode usability testing dan USE questionnaire. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 15(1), 125–148. <https://doi.org/10.14710/jmasif.15.2.67263>
- Santosa, I., & Nugraha, R. A. (2023). Implementasi learning management system (LMS) untuk mendukung pembelajaran jarak jauh sekolah menengah kejuruan di Kota Bandung, 7(2). <https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.10818>
- Saputra, Y., Suyanto, Sopia, N., & Wardani, K. R. N. (2024). Evaluasi user interface pada sistem informasi e-kinerja Kabupaten Muara Enim dengan metode system usability scale (SUS). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 5(2), 1584–1601. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i2.720>
- Sugiana, I. W., & Widiartha, I. M. (2022). Evaluasi usability aplikasi Workin dengan metode SUS (System Usability Scale). *Jurnal Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya*, 1(1), 509–516. <https://jurnal.harianregional.com/jnatia/id-92567>
- Sukma, A. P., Yusuf, R., & Dai, R. H. (2023). Analisis pengukuran usability sistem informasi manajemen BAZNAS (SIMBA) menggunakan metode system usability scale (SUS). *Diffusion: Journal of System and Information Technology*, 3(2), 224–231.
- Tan, M., Faliyah, L. A., Indriastuti, L., Zulkipli, & Saepul, N. (2023). Evaluasi usability pada aplikasi sistem informasi manajemen dan akuntansi barang milik negara di satker dan satwil jajaran Polda Kepri menggunakan metode system usability scale (SUS). *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 12(2), 78–92. <https://doi.org/10.58761/jurtikstmikbandung.v12.i2.7892>