



Evaluasi *Usability* Pada Aplikasi *Google Classroom* Menggunakan Metode *System Usability Scale*

Moch. Yopy Anggara Putra¹, Indyah Hartami Santi², Saiful Nur Budiman³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Universitas Islam Balitar Blitar. Jl. Majapahit No.2- 4, Sananwetan,
Kec.Sananwetan, Kota Blitar, Jawa Timur 66137
e-mail: mochyopy23@gmail.com¹

ABSTRAK

Kata Kunci:

Google Classroom
Usability Testing
System Usability Scale

Adanya pandemi *Covid-19* membuat kegiatan belajar dikampus harus dilakukan secara daring yang mana memanfaatkan perkembangan teknologi atau yang biasa dikenal dengan *e-learning*. Aplikasi *Google Classroom* merupakan salah satu aplikasi yang sering digunakan saat daring. Maka dari itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kebergunaan (*usability*) aplikasi *Google Classroom* digunakan saat pembelajarn daring. Metode pengukur *usability testing* pada penelitian ini menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yaitu berupa kuesioner dengan skala likert. Total responden yang digunakan adalah 106 responden. Dari pengujian tersebut didapatkan skor 67,64, kemudian skor tersebut diinterpretasikan dalam lima jenis. Pertama interpretasi *Percentile Ranks*, skor tersebut masuk ke *range* 67. Kedua, interpretasi *Grade Scale*, skor tersebut masuk ke *grade* C. Ketiga, interpretasi *Adjective Rating*, skor tersebut masuk ke *rating* *Good*. Keempat, interpretasi *Acceptability Ranges*, skor tersebut masuk ke *range* *Marginal*. Dan kelima, interpretasi *Net Promoter Score* (NPS), skor tersebut masuk ke *passive*. Skor 67,64 menandakan bahwa aplikasi *Google Classroom* masih harus diperbaiki agar mampu diterima dengan baik oleh penggunanya.



ABSTRACT

Keyword:

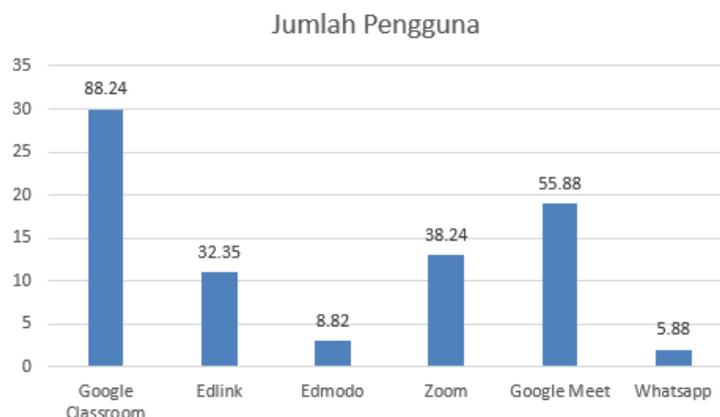
Google Classroom
Usability Testing
System Usability Scale

The existence of the Covid-19 pandemic has forced learning activities on campus to be carried out online which utilizes technological developments or commonly known as e-learning. The Google Classroom application is one application that is often used online. Therefore, this study was conducted to determine the usability of the Google Classroom application used when learning online. The usability testing method in this study uses the System Usability Scale (SUS), which is a questionnaire with a Likert scale. The total respondents used were 106 respondents. From the test, a score of 67.64 was obtained, then the score was interpreted in five types. First interpretation of Percentile Ranks, the score is in the range of 67. Second, interpretation of Grade Scale, the score goes to grade C. Third, interpretation of Adjective Rating, the score goes into a Good rating. Fourth, the interpretation of Acceptability Ranges, the score is in the Marginal range. And fifth, the interpretation of the Net Promoter Score (NPS), the score goes into passive. A score of 67.64 indicates that the Google Classroom application still needs to be improved in order to be well received by its users.

PENDAHULUAN

Banyak sekali perubahan-perubahan yang terjadi akibat adanya pandemi covid-19, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pada zaman sekarang pengajar dan pembelajar pada semua jenjang pendidikan tidak perlu repot untuk datang secara langsung ke ruang kelas untuk melakukan proses pembelajaran. Dengan adanya kemudahan teknologi membuat proses pembelajaran dapat dilaksanakan melalui *system online* atau e-Learning [1].

E-learning merupakan aplikasi teknologi informasi yang berbasis elektronik melalui jaringan internet yang dirancang untuk keperluan pembelajaran. Saat ini hampir semua sekolah tinggi telah memanfaatkan *e-learning* dalam proses pembelajaran. Secara sederhana *e-learning* merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan melalui sebuah komputer yang terhubung internet. Materi tidak hanya didapatkan melalui proses unduh saja, tetapi terdapat interaksi antara guru dengan siswa dalam bentuk pemberian tugas atau komunikasi yang intensif dalam sebuah forum diskusi atau semacamnya. Situasi belajar yang semacam ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk ikut berpartisipasi secara aktif terhadap hal-hal yang belum dipahami [2].



Gambar 1. Data Hasil Survey Pengguna Aplikasi Daring di UNISBA

Berdasarkan gambar 1 yaitu data hasil survey yang peneliti lakukan kepada 34 mahasiswa yang tersebar di 8 Fakultas Universitas Islam Balitar menunjukkan bahwa penggunaan *platform* belajar online oleh mahasiswa terbanyak menggunakan *Google Classroom* (88,24%), *Google Meet* (55,88%), *Zoom* (38,24%), *Edlink* (32,25%), *Edmodo* (8,82%), dan *Whatsapp* (5,88%). Dari hasil survey diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform atau media Pembelajaran Daring oleh mahasiswa terbanyak menggunakan *Google Classroom*.

Usability merupakan aspek penting dalam pembuatan aplikasi. Secara umum, *usability* adalah sejauh mana sebuah produk atau layanan dapat digunakan pengguna untuk mencapai tujuannya dan seberapa mudah penggunaan dari antarmuka aplikasi tersebut yang dapat menghasilkan nilai kepuasan pengguna dalam menggunakan produk tersebut [3]. Aplikasi dapat terus digunakan pengguna jika aspek seperti *usability* diperhatikan. Salah satu cara agar aplikasi bertahan adalah memperhatikan aspek *usability*. Aspek *usability* meliputi yaitu efisiensi, efektivitas dan kepuasan[4].

Untuk mengetahui bagaimana *usability* pada sebuah aplikasi dapat diuji menggunakan *Usability Testing*. Salah satu metode *Usability Testing* adalah *System Usability Scale*. *System Usability Scale* (SUS) adalah kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer berdasarkan sudut pandang subyektif pengguna. SUS dikembangkan oleh John Brooke sejak 1986. sampai saat ini, SUS banyak digunakan untuk mengukur *usability* dan menunjukkan beberapa keunggulan, diantaranya[5]:

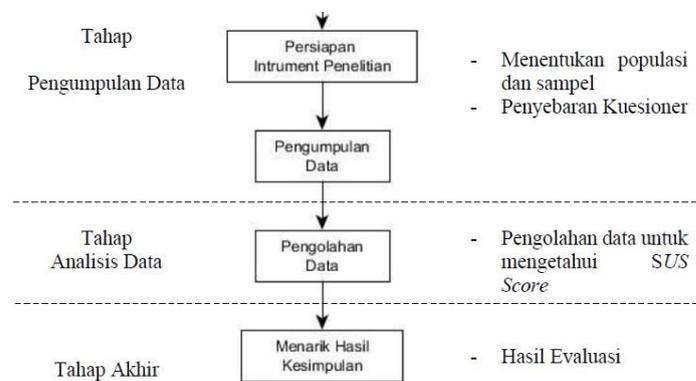
1. SUS dapat digunakan dengan mudah, karena hasilnya berupa skor 0–100.
2. SUS sangat mudah digunakan.
3. SUS tersedia secara gratis, tidak membutuhkan biaya tambahan.
4. SUS terbukti valid dan reliable, walau dengan ukuran sampel yang kecil

Beberapa penelitian sebelumnya telah menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk *usability testing*. Penelitian yang membahas mengenai Sistem Peramalan Rentang Waktu Kerja Alumni ITB STIKOM Bali melakukan *usability testing* terhadap sistem yang dibangun dan didapatkan hasil 67 yang artinya sistem tersebut dapat dikatakan baik oleh penggunanya [6]. Terdapat penelitian yang melakukan perbandingan skor SUS terhadap dua aplikasi *e-learning* yang berbeda, yang pertama aplikasi *Moodle* mendapatkan skor SUS sebesar 40.8 dan yang kedua aplikasi *Google Classroom* mendapatkan skor 82.8 [7].

Hasil yang diharapkan pada *usability testing* terhadap sistem peramalan tersebut adalah mendapatkan hasil dengan skor terbaik yang menandakan bahwa sistem tersebut dapat digunakan dengan baik oleh penggunanya.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *System Usability Scale* (SUS) yang merupakan salah satu metode dari *Usability Testing*. Metode tersebut berupa kuesioner yang memiliki 10 pertanyaan yang diujikan dan memiliki tata cara penilaian. Alur-alur yang dilakukan untuk mendapatkan hasil dari metode tersebut ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 2. Alur Penelitian

Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap pengumpulan data. Pada tahap pengumpulan data menggunakan 3 cara, yaitu wawancara, kuesioner, dan studi literasi. Responden yang ditentukan adalah mahasiswa aktif Universitas Islam Balitar Blitar. Yang mana dalam menentukan jumlah minimal responden yang digunakan, menggunakan rumus Slovin. Perhitungan jumlah minimal responden adalah sebagai berikut:

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

Kuesioner akan disebar secara online menggunakan *Google Form* melalui media sosial seperti *whatsapp*, *Instagram*, dls kepada seluruh responden yang telah ditentukan.

Langkah kedua, melakukan pengujian *validitas* dan *reliabilitas instrument* data kuesioner supaya untuk mengetahui kelayakan dari butir-butir pertanyaan dan adanya konsistensi pada *instrument* tersebut apabila digunakan dipengujian selanjutnya. Untuk mempermudah dalam



pengujian validitas dan reliabilitas instrument, pengujian menggunakan aplikasi SPSS versi 22 dalam proses perhitungannya. Setelah data kuesioner dinyatakan *valid* dan *reliable*, selanjutnya melakukan pengujian *usability* dengan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap objek yang diuji. Setelah melakukan pengujian, hasil pengujian tersebut diolah dan dibuatkan analisis agar dapat diketahui hal apa yang mempengaruhi hasil yang didapatkan serta lebih memudahkan untuk memahami hasil pengujian tersebut.

Langkah ketiga, setelah hasil perhitungan didapatkan langkah selanjutnya adalah menginterpretasi skor SUS tersebut ke 5 kategori yaitu, *Percentile Rank*, *Grade Scale*, *Adjective Rating*, *Acceptable Rating*, dan *Net Promotor Score*. Setelah itu melakukan analisis lebih dalam lagi dengan merinci setiap jawaban yang telah diberikan oleh seluruh responden supaya untuk mengetahui penyebab yang mempengaruhi skor SUS yang didapatkan serta mendapatkan kesimpulan yang lebih mudah untuk dipahami dari hasil pengujian yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Populasi dan Sampel

Populasi yang diambil pada penelitian ini adalah mahasiswa aktif Universitas Islam Balitar (UNISBA) Blitar. Berdasarkan data dari PDDikti, jumlah mahasiswa aktif di Universitas Islam Balitar (Blitar) ada sebanyak 3.368 mahasiswa. Pada Penelitian ini, dalam menentukan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin dengan error 10%, maka berdasarkan perhitungan (1) didapatkan perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$
$$n = \frac{3368}{1 + 3368(0,1)^2}$$
$$n = 97,11 \text{ (97)}$$

Dari hasil perhitungan 1, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah minimal sebanyak 97 responden. Seluruh responden akan mengisi kuesioner tersebut melalui link *Google Form* yang telah disebar.

Kuesioner yang digunakan terdiri dari 10 pertanyaan dengan 3 variabel yang mana sudah tersedia dari metode *System Usability Scale* (SUS) itu sendiri. Untuk cara menghitung skor SUS sendiri adalah untuk pertanyaan berkonotasi negatif, pernyataan atau tanggapan yang diberikan pengguna dari nilai 5 harus dikurangi skor pernyataan yang didapat dari responden. Sedangkan untuk pertanyaan berkonotasi positif, pernyataan atau tanggapan dari pengguna harus dikurangi 1 [7].



Penyebaran kuesioner yang dilakukan selama 7 hari yaitu dari tanggal 16 Juli 2022 – 22 Juli 2022 sudah mencapai target yang telah ditentukan yaitu minimal 97 responden. Dari hasil penyebaran kuesioner diperoleh sebanyak 106 responden yang melakukan pengisian kuesioner.

Hasil dari penyebaran kuesioner sebanyak 106 responden didapatkan karakteristik responden program studi, dan semester. Berikut dipaparkan hasil dari masing-masing karakteristik responden yang dapat pada mahasiswa Universitas Islam Balitar (UNISBA) Blitar :

Karakteristik Responden

Universitas Islam Balitar (UNISBA) Blitar terdiri dari 8 Fakultas dan 18 Program Studi. Berdasarkan hasil kuesioner dari 106 responden didapatkan hasil bahwa seluruh responden berasal dari berbagai program studi yang ada di Universitas Islam Balitar (UNISBA) Blitar sehingga hasil kuesioner yang didapatkan dapat dikatakan mewakili keseluruhan yang ada di Universitas Islam Balitar (UNISBA) Blitar.

Selain karakteristik dari program studi, terdapat karakteristik responden berdasarkan semester. Yang mana 32 dari 106 responden berasal dari semester 8, 27 dari 106 responden berasal dari semester 6, 30 dari 106 responden berasal dari semester 4, dan 17 dari 106 responden berasal dari semester 2.

Hasil Pengujian

Uji Validitas

Uji *validitas* dilakukan menggunakan SPSS versi 22 terhadap jawaban kuesioner dari 106 responden. Hasil uji *validitas* ditampilkan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Pertanyaan	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
Q1	0.442	0.1909	Valid
Q2	0.451	0.1909	Valid
Q3	0.629	0.1909	Valid
Q4	0.445	0.1909	Valid
Q5	0.531	0.1909	Valid
Q6	0.520	0.1909	Valid
Q7	0.506	0.1909	Valid
Q8	0.540	0.1909	Valid
Q9	0.590	0.1909	Valid
Q10	0.569	0.1909	Valid

Uji validitas menggunakan *Pearson (2 tail)* dengan taraf *signifikansi* 5%. Hasil dianggap valid apabila $R_{hitung} > R_{tabel}$, dengan R_{tabel} sebesar 0,1909. Tabel 1 menunjukkan bahwa R_{hitung} pada 10 item kuesioner lebih besar dari R_{tabel} , sehingga 10 item kuesioner tersebut *valid*.



Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*, akan dianggap *reliable* apabila nilainya lebih besar dari 0.6.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Alpha Cronbach	Jumlah Item	Keterangan
0.698	10	Reliable

Uji reliabilitas hasil dari SPSS versi 22 ditampilkan dalam Tabel 2. Hasil menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk 10 item kuesioner sebesar 0.698, lebih besar dari 0.6 sehingga kuesioner ini dianggap *reliabel*.

Uji Usability

Untuk mendapatkan hasil dari *usability*, dilakukan tahap demi tahap sesuai dengan yang telah disediakan pada metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil penjumlahan data yang telah dikonversi adalah 2868. Hasil tersebut dikalikan dengan 2.5, sehingga didapatkan hasil 7170. Langkah selanjutnya adalah membagi 7170 dengan jumlah responden yaitu 106, sehingga didapatkan hasil 67,64.

Pembahasan

Skor SUS pada aplikasi Google Classroom yang telah diuji pada uji *usability* mendapatkan Skor 67,64. Skor tersebut diinterpretasikan dalam lima versi penilaian, yaitu [8]:

1. Interpretasi dengan *Percentile Rank*, sebuah alat dalam statistik yang sering digunakan untuk mengetahui jumlah individu (dalam persen) yang berada pada dan dibawah nilai tertentu dari suatu nilai. Skor SUS 67,64 termasuk ke dalam *Percentile Rank* 49.
2. Interpretasi dengan *Grade Scale*, dibagi kedalam 5 *Grade* yaitu A, B, C, D, dan F. Skor SUS 67,64 termasuk ke dalam *Grade* C.
3. Interpretasi dengan *Adjective Rating*, menggambarkan nilai SUS yang awalnya angka menjadi kata sifat. Skala peringkat *Adjective* yaitu *Worst imaginable*, *Poor*, *OK*, *Good*, *Excellent*, dan *Best Imaginable*. Skor SUS 67,64 termasuk ke dalam *Rating Good*.
4. Interpretasi dengan *Acceptability Rating*, Variasi lain dalam menggunakan kata-kata untuk menggambarkan SUS adalah dengan memikirkan apa yang "*Acceptable*" atau "*Not Acceptable*" dan diantara keduanya adalah "*Marginal*". Skor SUS 67,64 termasuk ke dalam *Marginal*.
5. Interpretasi dengan *Net Promoter Score* (NPS), NPS biasa digunakan dalam dunia bisnis untuk mengetahui loyalitas seseorang dalam menggunakan produk yang kita miliki. Adanya korelasi yang kuat antara SUS dan *Net Promoter Score* (NPS) . NPS dapat digunakan untuk NPS menunjuk tiga kelas untuk memberikan rekomendasi yaitu *Promoter*, *Passive*, *Detractor*. Skor SUS 67,64 termasuk ke dalam *Passive*.



Setelah hasil sudah didapatkan, langkah selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam lagi untuk mengetahui penyebab mengapa pada aplikasi *Google Classroom* mendapatkan skor SUS 67,64 melalui jawaban responden yang telah didapat. Hasil jawaban responden yang telah didapat dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Persentase Jawaban Kuesioner dari Setiap Pertanyaan

Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Q1	29%	42%	20%	5%	5%
Q2	5%	2%	21%	34%	39%
Q3	27%	39%	24%	7%	4%
Q4	34%	42%	17%	6%	2%
Q5	2%	3%	25%	41%	30%
Q6	9%	17%	58%	11%	5%
Q7	15%	20%	29%	25%	11%
Q8	4%	8%	30%	28%	30%
Q9	2%	8%	25%	35%	31%
Q10	8%	6%	25%	35%	27%

Dari Tabel 7, dapat dilihat bahwa hasil dari pengujian usability dari aplikasi *Google Classroom* menyatakan bahwa sistem ini masih perlu dilakukan perbaikan agar mampu diterima dengan baik oleh pengguna. Rata-rata responden memberikan respons yang cukup positif, hal tersebut lebih banyak jika dibandingkan dengan responden yang memberikan respons negatif. Namun persentase responden yang memberikan respons netral juga tidak kalah besarnya, hal inilah yang menyebabkan SUS mendapatkan skor 67,64. Masalah-masalah yang terjadi dari hasil pengujian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Terdapat 58% dari responden yang menjawab netral pada pertanyaan no. 6, yang mana dapat diartikan terkait banyaknya inkonsisten pada aplikasi *Google Classroom* banyak responden menjawab netral karena dipengaruhi banyak faktor. Peneliti berpendapat bahwa salah satu faktor tersebut yaitu kurang dalamnya pemahaman dari para responden terkait perubahan tersebut.
2. Terdapat 26% dari responden yang beranggapan setuju pada pertanyaan no. 7, peneliti berpendapat bahwa mungkin dari respondennya sendiri masih asing dengan dunia teknologi saat ini. Kurangnya eksplorasi yang dilakukan oleh responden yang menyebabkan perlunya adaptasi dari responden tersebut.
3. Terdapat 28% atau lebih dari responden yang memberikan jawaban netral, setuju, maupun sangat setuju pada pertanyaan no. 8, responden beranggapan akan berpikir terlebih dahulu untuk menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Hal tersebut tentunya ada faktor yang mempengaruhinya, peneliti berpendapat bahwa adanya tuntutan pada responden untuk menggunakan aplikasi *Google Classroom* atau mungkin ada aplikasi serupa yang lebih baik dari aplikasi *Google Classroom*.



Tabel 4. Keterangan Kuesioner

Variabel	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju	Keterangan
Efektifitas	Q1	29%	42%	20%	5%	5%	Positive
	Q2	5%	2%	21%	34%	39%	Positive
	Q3	27%	39%	24%	7%	4%	Positive
	Q4	34%	42%	17%	6%	2%	Positive
Efisiensi	Q5	2%	3%	25%	41%	30%	Positive
	Q6	9%	17%	58%	11%	5%	Positive
	Q7	15%	20%	29%	25%	11%	Negative
Kepuasan	Q8	4%	8%	30%	28%	30%	Negative
	Q9	2%	8%	25%	35%	31%	Negative
	Q10	8%	6%	25%	35%	27%	Positive

Dari tabel 4 dapat diambil kesimpulan bahwa adanya faktor yang memengaruhi penilaian Google Classroom dari jawaban setiap responden. Berikut hasil yang dapat disimpulkan:

1. Efektifitas

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa pada aspek efektifitas pertanyaan no. 4 menjadi kelebihan dibandingkan pertanyaan lainnya. Pertanyaan no. 4 mendapat respon positif sebanyak 71%, yang artinya banyak responden tidak kebingungan dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Namun pertanyaan no. 3 menjadi kekurangan pada aspek efektifitas ini, dikarenakan sebanyak 11% responden yang perlu bantuan orang lain dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom* ini.

2. Efisiensi

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa pada aspek efisiensi pertanyaan no. 5 menjadi kelebihan dibandingkan pertanyaan lainnya. Pertanyaan no. 5 mendapat respon positif sebanyak 71%, yang artinya banyak responden merasa fitur-fitur yang ada pada aplikasi *Google Classroom* berjalan dengan baik. Namun pertanyaan no. 7 menjadi kekurangan pada aspek efisiensi ini, dikarenakan sebanyak 36% responden yang masih perlu beradaptasi dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

3. Kepuasan

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa pada aspek kepuasan pertanyaan no. 10 menjadi kelebihan dibandingkan pertanyaan lainnya. Pertanyaan no. 10 mendapat respon positif sebanyak 62%, yang artinya tidak adanya hambatan dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom* yang dilakukan oleh responden. Namun pertanyaan no. 8 menjadi kekurangan pada aspek kepuasan ini, dikarenakan ada 63% responden akan berpikir terlebih dahulu untuk menggunakan aplikasi *Google Classroom* lagi.



SIMPULAN

Metode pengukur usability testing pada penelitian ini menggunakan System Usability Scale (SUS) yaitu berupa kuesioner dengan skala likert. Total responden yang digunakan adalah 106 responden. Dari pengujian tersebut didapatkan skor 67,64, kemudian skor tersebut diinterpretasikan dalam lima jenis. Pertama interpretasi Percentile Ranks, skor tersebut masuk ke range 67. Kedua, interpretasi Grade Scale, skor tersebut masuk ke grade C. Ketiga, interpretasi Adjective Rating, skor tersebut masuk ke rating Good. Keempat, interpretasi Acceptability Ranges, skor tersebut masuk ke range Marginal. Dan kelima, interpretasi Net Promoter Score (NPS), skor tersebut masuk ke passive. Skor 67,64 menandakan bahwa aplikasi Google Classroom masih harus diperbaiki agar mampu diterima dengan baik oleh penggunanya.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] I. H. Santi, "Google Classroom Learning Media Acceptance And Use Analysis Using Technology Acceptance Model (TAM)," *Soc. Sci. Entrep. Technol.*, vol. 1, no. 1, hal. 78, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <http://journal.sinergicendikia.com/index.php/ijeset78><http://journal.sinergicendikia.com/index.php/ijeset>
- [2] L. D. F. Farida dan H. Sismoro, "PERBANDINGAN TINGKAT USABILITY GOOGLE CLASSROOM BERDASARKAN PERSPEKTIF TEACHERS PADA PERGURUAN TINGGI," *J. Sist. Inf.*, 2020.
- [3] J. Nielsen, "Usability 101: Introduction to Usability," 2012.
- [4] M. Thohir, N. R. Diana, M. A. Al Habsyi, dan S. Susilowati, "Usabilitas Google Classroom Menggunakan Use Questionnaire Dalam Diskusi Interaktif Perkuliahan Saat Pandemi Dalam Perspektif Mahasiswa," *At-Ta'Dib J. Ilm. Prodi Pendidik. Agama Islam*, vol. 13, no. 2, hal. 159–170, 2022, doi: 10.47498/tadib.v13i2.636.
- [5] I. A. H.N, P. I. Nugroho, dan R. Ferdiana, "Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale," *J. IPTEKKOM J. Ilmu Pengetah. Teknol. Inf.*, vol. 17, no. 1, hal. 31, 2015, doi: 10.33164/iptekkom.17.1.2015.31-38.
- [6] M. A. Maricar dan D. Pramana, "Usability Testing pada Sistem Peramalan Rentang Waktu Kerja Alumni ITB STIKOM Bali," *J. Eksplora Inform.*, vol. 9, no. 2, hal. 124–129, 2020, doi: 10.30864/eksplora.v9i2.326.
- [7] D. Setiawan, S. L. Wicaksono, dan N. Rafianto, "EVALUASI USABILITY E-LEARNING MOODLE DAN GOOGLE CLASSROOM MENGGUNAKAN SUS QUESTIONNAIRE," 2020. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.usabilitest.com/sus-pdf-generator>.
- [8] J. Sauro, "5 Ways to Interpret a SUS Score," 2018. <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>