



Efektivitas *System Usability Scale* dalam Identifikasi Masalah Ketergunaan: Tinjauan Literatur Sistematis

Effectiveness of the System Usability Scale in Identifying Usability Issues: A Systematic Literature Review

Radhi Rabbani^{1*}, Dwi Yuniarto², Yayan Cahyan³

Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Sebelas April

Email : rdhirbnnicllge22@gmail.com^{1*}, dwiyuniarto@unsap.ac.id², yayancahyan@unsap.ac.id³

Article Info

Article history:

Received : 08-07-2026

Revised : 10-07-2026

Accepted : 12-07-2026

Pulished : 14-07-2026

Abstract

Usability measurement is a crucial software quality indicator, yet the popular System Usability Scale (SUS) instrument has limitations in diagnosing specific interface issues. This study aims to analyze the role, score interpretation, effectiveness, and contribution of SUS to problem identification and interface design improvement. The methodology employed is a Systematic Literature Review (SLR) based on Kitchenham's guidelines and PRISMA standards, analyzing 33 primary studies (yielding 35 evaluation datasets) from Google Scholar, IEEE Xplore, and SINTA databases. The findings indicate an average SUS score of 68.04, placing system usability at the Marginal-Acceptable threshold. All reviewed studies confirm that SUS does not directly pinpoint problem sources, functioning solely as a global perception indicator, while specific issues are uncovered through complementary qualitative methods such as Think Aloud, observations, and interviews. Furthermore, while 84.8% of the studies formulated user interface redesign recommendations, a validation gap exists, as only 6.1% (2 studies) conducted retesting. In conclusion, SUS is highly effective as a validation tool for final user perception, but it must be integrated complementarily with qualitative methods and iterative testing approaches to achieve a comprehensive usability evaluation.

Keywords : System Usability Scale, Usability Evaluation, Systematic Literature Review

Abstrak

Pengukuran *usability* merupakan indikator kualitas perangkat lunak yang krusial, tetapi *System Usability Scale* (SUS) sebagai instrumen populer memiliki keterbatasan diagnosis masalah secara spesifik. Penelitian ini bertujuan menganalisis peran, interpretasi skor, efektivitas, serta kontribusi SUS dalam identifikasi masalah dan perbaikan desain antarmuka. Metodologi yang digunakan adalah Tinjauan Literatur Sistematis (*Systematic Literature Review*/SLR) berdasarkan pedoman Kitchenham dan standar PRISMA terhadap 33 studi primer (35 set data evaluasi) dari basis data Google Scholar, IEEE Xplore, dan SINTA. Hasil pembahasan menunjukkan rata-rata skor SUS sebesar 68,04, berada pada batas *Marginal-Acceptable*. Seluruh studi mengonfirmasi bahwa SUS tidak mengidentifikasi sumber masalah secara langsung melainkan hanya sebagai indikator persepsi global, sedangkan masalah spesifik ditemukan melalui metode kualitatif pendamping seperti *Think Aloud*, observasi, dan wawancara. Selain itu, meskipun 84,8% studi menyusun rekomendasi perbaikan antarmuka, terdapat kesenjangan validasi di mana hanya 6,1% (2 studi) yang melakukan pengujian ulang (*re-test*). Kesimpulannya, SUS sangat efektif sebagai alat validasi persepsi akhir kegunaan sistem, tetapi penerapannya wajib dipadukan secara komplementer dengan metode kualitatif dan pendekatan pengujian iteratif demi menghasilkan evaluasi *usability* yang komprehensif.

Kata Kunci: System Usability Scale, Usability Evaluation, Systematic Literature Review



PENDAHULUAN

Dalam pengembangan perangkat lunak modern, *usability* (ketergunaan) merupakan indikator kualitas krusial yang menentukan tingkat pemahaman, efisiensi, dan beban kognitif pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Salah satu instrumen yang paling populer dan banyak diadopsi untuk memperoleh gambaran umum tingkat *usability* ini adalah *System Usability Scale* (SUS) yang diperkenalkan oleh (Brooke, 1986). Instrumen kuantitatif ini dinilai efektif karena memberikan *overview* cepat dengan acuan *benchmark* global skor rata-rata industri sebesar 68 (Sauro, 2011). Namun, penerapan SUS dalam praktik evaluasi menghadapi tantangan mendasar berupa keterbatasan inheren yang hanya beroperasi pada level makro (persepsi subjektif global) dan tidak mampu mendiagnosis letak kesalahan antarmuka secara spesifik pada level mikro. Guna mengungkap akar masalah tersebut, pendekatan *usability engineering* mengharuskan penggunaan SUS secara komplementer dengan metode kualitatif seperti *Think Aloud*, wawancara, atau observasi langsung (Nielsen, 2012). Masalah inilah yang menimbulkan pertanyaan mendasar mengenai sejauh mana skor kuantitatif SUS benar-benar berkontribusi dalam mendeteksi hambatan pengguna atau apakah fungsinya terbatas sebagai alat verifikasi akhir.

Kegunaan penelitian ini adalah memberikan pemetaan empiris mengenai posisi dan peran SUS dalam ekosistem evaluasi kualitas sistem, serta memperjelas hubungannya dengan temuan masalah kualitatif. Melalui pemetaan ini, diharapkan hasilnya dapat menjadi acuan teoretis dan praktis bagi peneliti maupun praktisi dalam merancang metodologi pengujian perangkat lunak yang lebih akurat dan efektif. Berdasarkan urgensi tersebut, dilakukan Tinjauan Literatur Sistematis (*Systematic Literature Review*/SLR) terhadap 33 studi primer yang relevan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana skor SUS digunakan dan ditafsirkan, menguji peran instrumen ini dalam proses identifikasi masalah *usability*, serta mengevaluasi kontribusinya terhadap proses perbaikan desain antarmuka.

METODE PENELITIAN

Bahan utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder berupa 33 artikel studi primer (yang menghasilkan 35 set data evaluasi) yang diperoleh dari basis data bereputasi. Kriteria bahan pustaka dibatasi pada publikasi 5 tahun terakhir untuk menjaga relevansi tren teknologi. Adapun alat yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan penelitian ini meliputi satu unit komputer/laptop untuk penelusuran digital serta perangkat lunak *spreadsheet* dan *reference manager* untuk manajemen dokumen serta ekstraksi data.

Uraian Masalah dan Alasan Penelitian

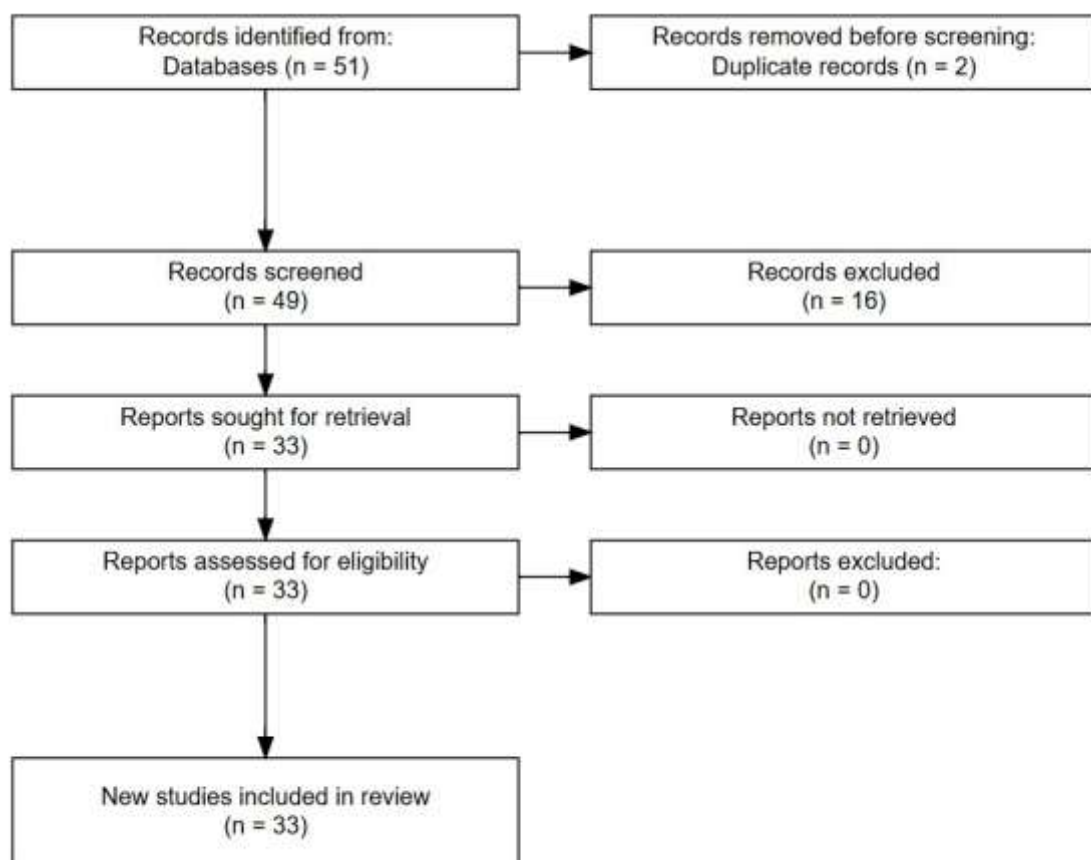
Penelitian ini didorong oleh permasalahan mendasar dalam interaksi manusia dan komputer, di mana aspek *usability* (ketergunaan) menjadi penentu utama kualitas perangkat lunak. Meskipun *System Usability Scale* (SUS) sangat populer dan andal dalam memberikan nilai kuantitatif kepuasan global secara cepat, instrumen ini memiliki keterbatasan laten karena tidak mampu mendiagnosis letak kesalahan antarmuka pada level mikro. Evaluasi komprehensif mengharuskan adanya integrasi dengan metode kualitatif. Oleh karena itu, alasan penelitian ini dilakukan adalah untuk memetakan secara empiris sejauh mana efektivitas skor SUS berkontribusi nyata dalam mendeteksi dan memperbaiki masalah *usability* di berbagai ekosistem digital.

Metode dan Cara Pengumpulan Data



Pengumpulan data dalam penelitian ini tidak menggunakan survei lapangan konvensional atau perancangan percobaan laboratorium, melainkan menggunakan metode penelusuran literatur tersistematis berbasis protokol (Kitchenham, 2004) dan standar PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*).

Strategi pengumpulan data dilakukan melalui pencarian terstruktur pada basis data Google Scholar, IEEE Xplore, dan SINTA menggunakan kombinasi kata kunci boolean: ("System Usability Scale" OR "SUS") AND ("Usability Testing" OR "Think Aloud") AND ("Identifikasi Masalah" OR "Problem Identification"). Proses penyaringan data mentah dilakukan melalui empat tahap utama: identifikasi awal (51 artikel), pemeriksaan duplikasi (menghapus 2 artikel), penyaringan judul dan abstrak (mengeksklusi 16 artikel tidak relevan), serta penilaian kelayakan teks lengkap (*full-text*) hingga diperoleh 33 artikel final.



Gambar 1 Diagram Alir PRISMA Seleksi Studi

Analisis Data

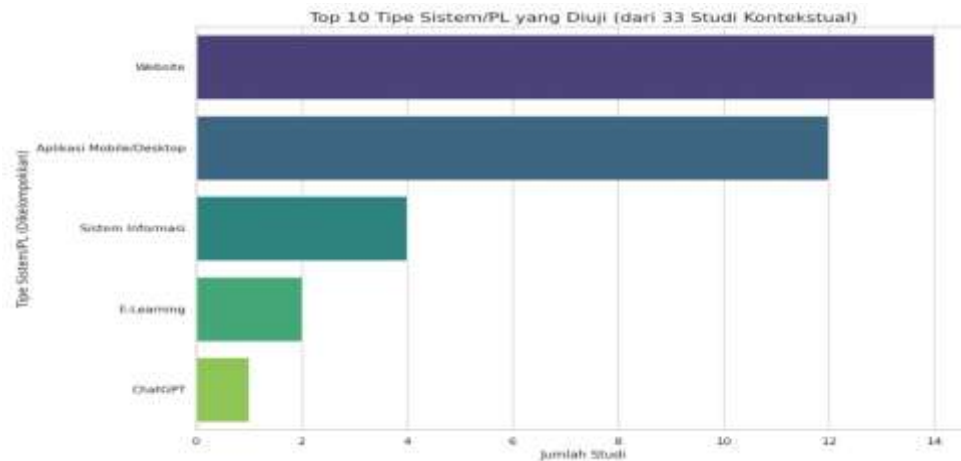
Data yang telah dikumpulkan dari 33 studi primer (35 set data) kemudian dianalisis menggunakan metode sintesis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif dilakukan terhadap distribusi skor rata-rata SUS dan penentuan kategori tingkat kegunaan sistem (*Acceptable*, *Marginal*, atau *Not Acceptable*). Sementara itu, analisis kualitatif diterapkan untuk mengelompokkan jenis metode pendamping yang digunakan (seperti *Think Aloud*, observasi, dan wawancara) serta mengategorikan frekuensi kemunculan masalah *usability* utama yang ditemukan (seperti *learnability*, efisiensi, desain, konsistensi, dan navigasi).

**HASIL DAN PEMBAHASAN****Tabel 1 Ringkasan Studi Usability yang Dianalisis**

NO	Judul Artikel / Perangkat yang Dievaluasi	Skor SUS	Kategori	Masalah Utama
1	Website Room	69.41	Marginal High	Navigasi rumit, perlu penyederhanaan
2	Aplikasi Kehadiran Pegawai	88.75	Excellent	Error GPS dan waktu proses lama
3	Aplikasi Quiver 3D	77.6	Good Acceptable /	Navigasi tidak intuitif, butuh perangkat kuat
4	Website JAKEVO	—	—	Tidak ditemukan masalah signifikan
5	Aplikasi SALVE (versi awal)	70.13	Good	Riwayat belum ada, tampilan kurang menarik
6	Aplikasi UKM LDK Syahid	71	Acceptable	Website lambat, membingungkan pengguna baru
7	Website Ternakku.id	56.26	Marginal	Perlu peningkatan pengalaman pengguna
8	RSMS Online (sebelum & sesudah desain)	71.53 → 82.47	Good Excellent →	Kesulitan pendaftaran & navigasi
9	SnapChat (setelah perbaikan)	90.25	Excellent	Tidak ada masalah setelah desain baru

Analisis terhadap keseluruhan 35 set data menunjukkan bahwa skor SUS rata-rata berada pada angka 68.04, yang menempatkan tingkat kegunaan sistem pada batas transisi antara kategori Marginal dan Acceptable. Rentang skor antarmuka sangat bervariasi, menggambarkan heterogenitas objek evaluasi serta perbedaan tingkat kompleksitas antarmuka yang diuji. Nilai tertinggi dalam sebaran data ini diperoleh pada aplikasi SnapChat setelah proses perbaikan antarmuka (Azzahra, Khadijah, & Sunarsih, 2024). Sementara itu, studi lain berada dalam rentang nilai menengah, seperti pada website *e-commerce* Shopee (Galuh Sembodo, Fadila Fitriana, & Prasetyo, 2021) yang memperoleh skor 72.1, serta aplikasi pembelajaran Morphfun (Pramudya & Raharja, 2022) dengan skor 69.8.

Sebagian penelitian menunjukkan skor yang berada di sekitar ambang rata-rata SUS, antara lain website Room (Mulia, Informasi, & Kharisma Makassar, 2023), website Mind & Soul (Gabriel Hosea & Rahman, 2023), dan website STIKI Indonesia (Antika & Yulianingsih, 2023). Sementara itu, beberapa studi melaporkan nilai yang berada sedikit di bawah ambang, yakni sekitar 63 hingga 65, seperti yang ditemukan pada penelitian (Faliandy, M Yonandio Lazuardi, & Tata Sutabri, 2023) dan (Firmansyah, 2021). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa meskipun sistem dapat digunakan secara umum, terdapat fitur inti yang masih belum sepenuhnya dapat dipahami oleh pengguna. Secara keseluruhan, distribusi skor yang luas ini memperlihatkan bahwa kualitas usability yang terukur melalui SUS sangat dipengaruhi oleh konteks penggunaan dan desain antarmuka masing-masing sistem.



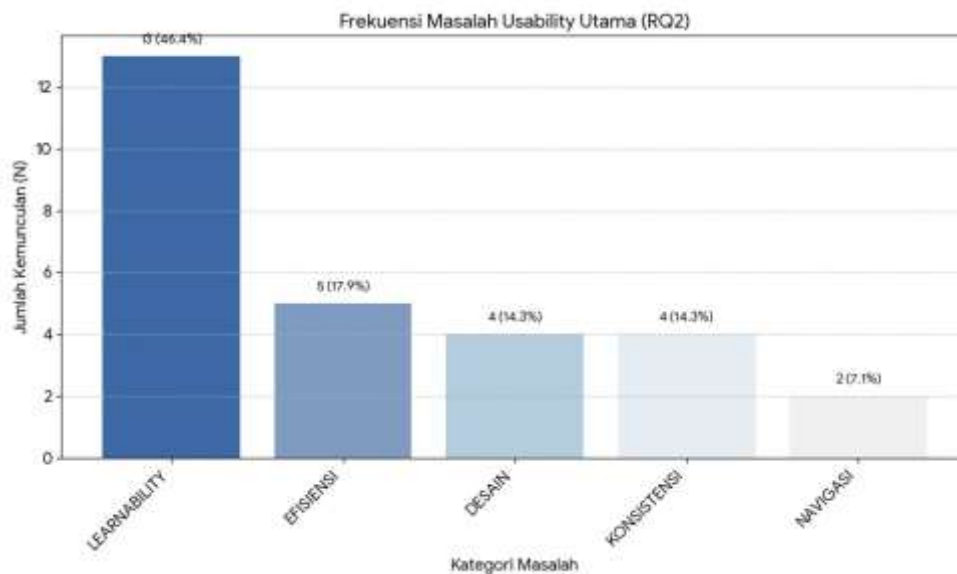
Gambar 2 Sebaran Skor SUS

Metode Think Aloud menjadi pendekatan yang paling sering digunakan untuk mengidentifikasi hambatan yang dialami pengguna. Hal ini tampak pada evaluasi aplikasi McDonald's (Indrawati & Nur Sulistyowati, 2025), Salve versi awal (Hidayat, Nurkhalim, & Nurhadi, 2022), Pekanbaru Dalam Genggaman [13], website UKM LDK Syahid (Safina Yulianti, 2024), serta LMS OpenLearning (Fatmawati, 2021). Pada seluruh studi tersebut, peneliti menemukan bahwa komentar spontan dan perilaku pengguna selama pengujian memberikan informasi yang jauh lebih kaya tentang kategori masalah, dibandingkan dengan interpretasi skor SUS.

Metode observasi langsung juga digunakan secara meluas, seperti pada evaluasi website RSMS Online (Maulana GS, Amrulloh, & Septiara, 2024), e-commerce Ternakku.id (Sari, Saadah, Sugiono, Palunggono, & Hidayatullah, 2024), Sistem Informasi AKN Pacitan (Nugroho, Julianto, & Nur MS, 2022), website Perpustakaan UI (Nuriman & Mayesti, 2020), serta website Waralabakita (Kevin Chandra, Rahman, Surasa, Informatika, & Kharisma Makassar, 2023). Sebagai contoh, meskipun RSMS Online memperoleh nilai SUS yang memadai, observasi menunjukkan bahwa pengguna mengalami kesulitan menemukan tombol pencarian karena tata letak dan ukuran teks yang tidak proporsional (Maulana GS et al., 2024).

Selain itu, wawancara semi-terstruktur digunakan untuk mendalami pengalaman pengguna, seperti terlihat pada studi website SMKN 13 Bandung (Akbar, 2024), dan aplikasi Quiver 3D (Fushika & Puspita Sari, 2025). Wawancara memberikan gambaran lebih rinci mengenai hambatan yang secara alami tidak tertangkap oleh SUS.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa SUS berfungsi sebagai alat untuk mengonfirmasi persepsi pengguna terhadap keseluruhan kegunaan sistem, tetapi tidak dapat digunakan untuk mendeteksi sumber masalah usability secara spesifik. Pola ini muncul secara konsisten pada seluruh studi primer.



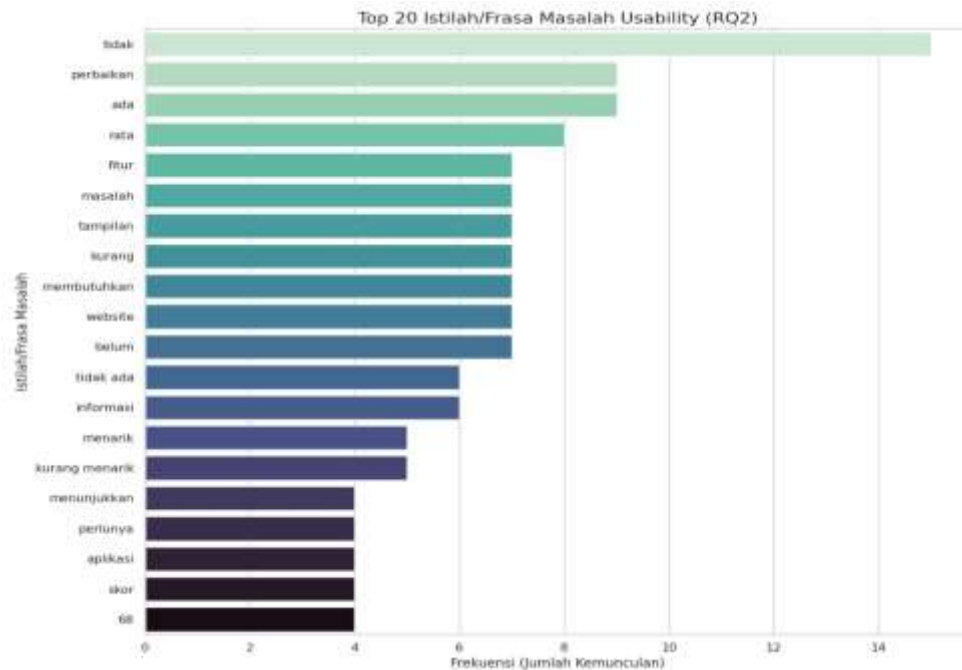
Gambar 3 Persentase Penggunaan Metode Kualitatif Pendamping

Hasil sintesis data menunjukkan bahwa sebagian besar studi memberikan rekomendasi perbaikan terhadap antarmuka berdasarkan masalah yang ditemukan melalui metode kualitatif.

Pada website Jakevo(Ispandi, Rahdian Kusuma Atmaja, Rino Ramadan, & Adjat Sudrajat, 2025), misalnya, peneliti menyarankan penyederhanaan navigasi agar pengguna tidak tersesat ketika menelusuri halaman produk. Studi pada E-learning Universitas PGRI (Antika & Yulianingsih, 2023)mengusulkan penambahan indikator progres setelah adanya temuan bahwa banyak pengguna mengalami kebingungan dalam memahami tahapan pembelajaran. Website BAKTI Kemkominfo(Farzah & Oktaviana, 2022) juga direkomendasikan untuk merancang ulang kedalaman struktur menu yang dinilai terlalu kompleks. Pada penelitian lainnya, seperti Ternakku.id (Sari et al., 2024) struktur menu yang redundant ditemukan menjadi hambatan utama, sehingga penggabungan beberapa elemen navigasi dinilai perlu dilakukan. Website Room(Mulia et al., 2023) bahkan memerlukan perbaikan kualitas visual karena gambar yang tidak jelas menghambat pemahaman pengguna terhadap isi konten.

Sebagian besar studi, yaitu 28 dari 33 penelitian atau sekitar 84.8%, menyusun rekomendasi perbaikan sebagai tindak lanjut temuan masalah. Namun demikian, sangat sedikit penelitian yang melakukan pengujian ulang untuk memvalidasi efektivitas rekomendasi tersebut. Hanya dua studi, yaitu evaluasi pada SnapChat (Azzahra et al., 2024) dan aplikasi Salve versi terbaru(Hidayat et al., 2022), yang melaksanakan re-test secara formal. Pada kasus SnapChat, peningkatan skor dari 71.5 menjadi 90.25 menunjukkan bahwa perbaikan desain berdampak signifikan terhadap persepsi kegunaan(Azzahra et al., 2024). Sementara itu, meskipun peningkatannya tidak sebesar SnapChat, aplikasi Salve versi baru tetap menunjukkan perbaikan dibandingkan evaluasi sebelumnya.

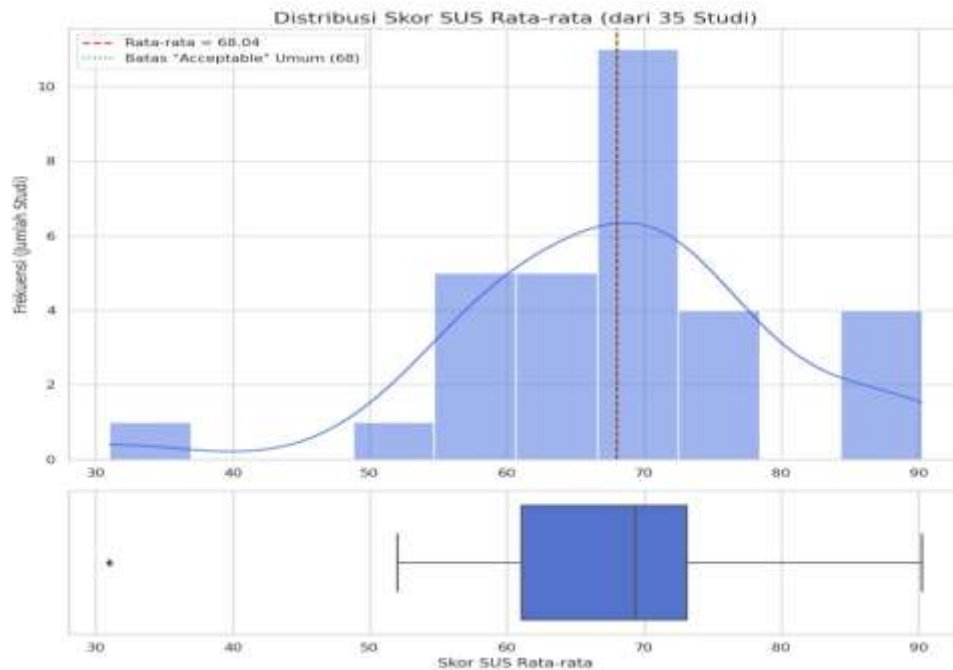
Minimnya praktik re-test pada penelitian lainnya, seperti (Ispandi, Kusuma Rahdian, Ramadan, & Sudrajat Adjat, 2025), menunjukkan bahwa banyak penelitian usability berhenti pada penyusunan rekomendasi tanpa memastikan efektivitas sebenarnya dari saran yang diberikan. Temuan ini menegaskan adanya kesenjangan antara teori evaluasi UX yang bersifat iteratif dan praktik penelitian yang lebih cenderung bersifat satu kali pengujian.



Gambar 4 Persentase Studi yang Memberikan Rekomendasi Perbaikan

Berdasarkan analisis terhadap tindak lanjut evaluasi, Gambar 4 mengilustrasikan proporsi studi yang menyertakan rekomendasi perbaikan di mana sebanyak 84,8% atau 28 dari 33 studi tidak hanya melaporkan skor akhir SUS, melainkan juga turut menyusun rekomendasi perbaikan desain antarmuka (*redesign*) yang konkret berdasarkan variasi masalah kualitatif yang ditemukan. Tingginya persentase ini secara empiris menunjukkan bahwa pengujian ketergunaan yang menggunakan instrumen SUS dengan didampingi oleh metode kualitatif terbukti mampu menghasilkan luaran yang sangat produktif bagi siklus pengembangan sistem. Integrasi metode campuran ini memberikan landasan operasional yang kuat, sebab besarnya proporsi studi tersebut mencerminkan pemahaman para peneliti bahwa nilai kuantitatif global dari sebuah kuesioner tidak akan memiliki dampak transformatif apabila tidak diikuti oleh usulan tindakan korektif yang nyata terhadap elemen sistem.

Sebagai contoh spesifik yang tertuang di dalam data literatur, studi pada website *e-commerce* dan aplikasi layanan publik secara eksplisit merincikan komponen-komponen antarmuka tertentu yang memerlukan perbaikan menyeluruh pada aspek navigasi serta optimalisasi tata letak elemen visual demi mengatasi hambatan interaksi yang dialami oleh pengguna. Dokumentasi yang mendetail pada objek pengujian tersebut mengindikasikan bahwa variasi masalah interaksi yang berhasil diidentifikasi melalui pendekatan kualitatif dinilai sangat valid dan memiliki urgensi tinggi untuk ditindaklanjuti ke dalam bentuk solusi teknis. Hal ini sekaligus mempertegas pemaknaan bahwa pepaduan metode kuantitatif seperti SUS dengan eksplorasi kualitatif seperti *Think Aloud*, wawancara, maupun observasi langsung berhasil mengubah data kepuasan mentah menjadi sebuah panduan rekayasa antarmuka yang solutif, terarah, dan aplikatif untuk keperluan iterasi desain sistem berikutnya.



Gambar 5 Persentase Studi yang Melakukan Pengujian Ulang

Sebaliknya, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5, terdapat kesenjangan yang signifikan dalam tahap validasi perbaikan. Hanya sebagian kecil studi, yaitu 6.1% (2 dari 33 studi), yang melangkah ke tahap pengujian ulang (re-test) setelah rekomendasi perbaikan diimplementasikan.

Kedua studi tersebut adalah evaluasi pada Website RSMS Online dan Aplikasi SnapChat. Peneliti berhasil membuktikan secara empiris bahwa perbaikan antarmuka mampu meningkatkan skor SUS dari 71.5 menjadi 90.25. Ketiadaan data re-test pada 31 studi lainnya menunjukkan bahwa mayoritas penelitian usability saat ini cenderung berhenti pada tahap pemberian saran, tanpa memverifikasi apakah saran tersebut benar-benar efektif meningkatkan kepuasan pengguna di lapangan.

KESIMPULAN

Penelitian tinjauan literatur sistematis ini berhasil menjawab tujuan utama penelitian mengenai posisi serta efektivitas nyata dari *System Usability Scale* (SUS) dalam ekosistem evaluasi perangkat lunak, di mana instrumen ini terbukti berfungsi optimal sebagai alat validasi persepsi akhir secara makro, namun tidak mampu mengidentifikasi sumber masalah antarmuka secara spesifik di level mikro. Makna mendalam dari temuan ini menegaskan bahwa angka kuantitatif global yang dihasilkan oleh SUS tidak boleh dijadikan parameter tunggal untuk menilai kelayakan sistem tanpa adanya eksplorasi terhadap perilaku pengguna secara nyata. Seluruh studi dalam tinjauan ini memberikan bukti empiris yang mutlak bahwa daftar detail mengenai kerusakan elemen antarmuka selalu berhasil diungkap melalui kombinasi metode kualitatif pendamping seperti *Think Aloud*, observasi langsung, dan wawancara semi-terstruktur, bukan bersumber dari pengisian kuesioner SUS itu sendiri. Selain itu, karakteristik interpretasi skor menunjukkan pola asimetris yang unik, di mana nilai SUS yang rendah secara konsisten menjadi indikator awal yang valid mengenai adanya hambatan sistemik yang serius, sedangkan nilai SUS yang tinggi sama sekali tidak



menjamin sistem telah bebas dari keberadaan masalah kritis yang dapat mengganggu fungsionalitas inti perangkat digital.

Terkait kontribusi instrumen dalam proses perbaikan desain, penelitian ini mengungkap adanya kesenjangan metodologis yang lebar antara penyusunan rekomendasi teknis di atas kertas dan pembuktian performa aktualnya di lapangan. Walaupun sebagian besar studi dinilai produktif karena berhasil menyusun usulan desain ulang (*redesign*) antarmuka secara konkret berbasis keluhan kualitatif pengguna, mayoritas penelitian terbukti mandek dalam kerangka kerja linier satu kali pengujian (*one-shot testing*). Sangat minimnya studi primer yang melangkah hingga tahap pengujian ulang (*re-test*) menunjukkan pengabaian terhadap esensi siklus perbaikan berkelanjutan dalam teori rekayasa ketergunaan sistem. Padahal, pembuktian empiris dari sedikit studi yang melaksanakan siklus iteratif tersebut berhasil mempertunjukkan peningkatan skor SUS pasca-redesain secara signifikan, yang memberikan penegasan kuat bahwa tahapan validasi ulang sangat krusial dilakukan demi memastikan efektivitas dari solusi desain yang ditawarkan oleh pengembang.

Berdasarkan keterbatasan praktik evaluasi yang ditemukan dalam literatur, terdapat beberapa saran strategis yang direkomendasikan untuk agenda penelitian lanjutan di masa depan. Peneliti selanjutnya disarankan untuk secara konsisten mewajibkan pelaksanaan siklus pengujian ulang (*re-test*) secara formal pasca-implementasi perbaikan antarmuka guna memverifikasi dampak riilnya terhadap kepuasan pengguna di lapangan. Integrasi SUS secara padu dengan metode diagnosis masalah yang lebih sensitif, seperti *Heuristic Evaluation* atau analisis perilaku digital, juga perlu diperluas demi menghasilkan gambaran evaluasi yang komprehensif. Peluang ilmiah berikutnya diarahkan pada pengembangan varian adaptasi kuesioner SUS baru yang memiliki sensitivitas lebih tajam terhadap kategori kendala tertentu seperti beban kognitif pengguna atau struktur navigasi visual. Akhirnya, penelitian ke depan diharapkan mampu memodelkan hubungan korelasi kuantitatif secara matematis antara nilai skor SUS dengan jumlah maupun jenis masalah *usability* yang dihadapi, serta memperluas cakupan objek kajian pada domain teknologi yang lebih bervariasi untuk mendapatkan pemetaan peran instrumen yang lebih representatif lintas kategori platform digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, I. (2024). Penerapan System Usability Scale dalam Pengukuran Kebergunaan Website SMKN 13 Bandung. *INTERNAL (Information System Journal)*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.32627>
- Antika, A., & Yulianingsih, E. (2023). Analisa Sistem e-learning Pada Universitas PGRI Palembang Dengan Metode System Usability Scale (SUS). *SMATIKA JURNAL*, 13(01), 53–61. <https://doi.org/10.32664/smatika.v13i01.721>
- Azzahra, S., Khadijah, & Sunarsih. (2024). *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika Usability Testing pada Aplikasi Mobile SnapChat Menggunakan System Usability Scale Article Info ABSTRACT*. 10(2), 154–163. Retrieved from <http://http://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jtmi>
- Brooke, J. (1986). *SUS-A quick and dirty usability scale*.
- Faliandy, M Yonandio Lazuardi, & Tata Sutabri. (2023). Analisis Kesadaran Keamanan Siber pada Pengguna Aplikasi E-Court di Lingkungan Pengadilan. *Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau*, 5(2), 101–107. <https://doi.org/10.52303/jb.v5i2.106>



- Farzah, A., & Oktaviana, S. R. (2022). Analisa Usability Website BAKTI-Kemkominfo Menggunakan System Usability Scale. In *Analisa Usability Website BAKTI-Kemkominfo Menggunakan System Usability Scale JURNAL MULTINETICS* (Vol. 8).
- Fatmawati, A. (2021). *Evaluasi Usability pada Learning Management System OpenLearning Menggunakan System Usability Scale*. 6(1), 2021. Retrieved from <https://ums.ucm.ac.id/>.
- Firmansyah. (2021). *IMPLEMENTASI SYSTEM USABILITY SCALE PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ANGGARAN DAN KEGIATAN DI BADAN PUSAT STATISTIK*.
- Fushika, F., & Puspita Sari, E. (2025). Analisis Tingkat Kegunaan Aplikasi Quiver 3D Dengan Metode System Usability Scale (Sus). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), 5237–5243. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13780>
- Gabriel Hosea, W., & Rahman, S. (2023). *ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE MIND & SOUL MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE Oleh*.
- Galuh Sembodo, F., Fadila Fitriana, G., & Prasetyo, N. A. (2021). Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS). In *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* (Vol. 5). Retrieved from <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Hidayat, A. D., Nurkhalim, R. F., & Nurhadi, N. (2022). EVALUASI KEBERMANFAATAN APLIKASI SALVE MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). *Jurnal Wiyata: Penelitian Sains Dan Kesehatan*, 9(2), 162. <https://doi.org/10.56710/wiyata.v9i2.599>
- Indrawati, F., & Nur Sulistyowati, D. (2025). Analisa User Experience Aplikasi Mcdonald'S Menggunakan Metode Usability Testing Pada Cabang Jatiasih. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), 4300–4303. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13639>
- Ispandi, Kusuma Rahdian, Ramadan, R., & Sudrajat Adjat. (2025). Analisa Kelayakan Website Jekevo Pada Remaja Menggunakan Teori Usability. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 9(4), 6640–6647.
- Ispandi, Rahdian Kusuma Atmaja, Rino Ramadan, & Adjat Sudrajat. (2025). *ANALISA KELAYAKAN WEBSITE JAKEVO PADA REMAJA DI KELURAHAN CIPINANG MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING*.
- Kevin Chandra, D., Rahman, S., Surasa, H., Informatika, T., & Kharisma Makassar, S. (2023). *ANALISIS USABILITY PADA WEBSITE WARALABAKITA MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE*. Retrieved from <https://tech.kharisma.ac.id>
- Kitchenham, B. (2004). *Procedures for Performing Systematic Reviews*.
- Maulana GS, A. R., Amrulloh, A., & Septiara, M. (2024). Evaluasi Usability Pada Aplikasi Rsms Online Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 5674–5682. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.10009>
- Mulia, F., Informasi, S., & Kharisma Makassar, S. (2023). *ANALISIS FEEDBACK PADA WEBSITE ROOM MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) Oleh*. Retrieved from <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech/>
- Nielsen, J. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. Retrieved July 2, 2026, from Nielsen Norman Group website: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Nugroho, K. T., Julianto, B., & Nur MS, D. F. (2022). Usability Testing pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Nasional*



- Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 11(1), 74.
<https://doi.org/10.23887/janapati.v11i1.43209>
- Nuriman, M. L., & Mayesti, N. (2020). EVALUASI KETERGUNAAN WEBSITE PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS INDONESIA MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE. *BACA: JURNAL DOKUMENTASI DAN INFORMASI*, 41(2), 253.
<https://doi.org/10.14203/j.baca.v41i2.622>
- Pramudya, B. Z., & Raharja, A. (2022). *Evaluasi Usability Aplikasi Augmented Reality Morphfun Menggunakan System Usability Scale*.
- Safina Yulianti. (2024). Analisis Usability Testing pada Website UKM LDK Syahid UIN Menggunakan Metode System Usability Scale SUS. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(4), 8190–8196.
- Sari, S., Saadah, A. T., Sugiono, D. F., Palunggono, G. D. P., & Hidayatullah, M. F. (2024). Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) pada Pengujian UI/UX Website “Ternakku.Id.” *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 13(2).
<https://doi.org/10.30591/smartcomp.v13i2.6275>
- Sauro, J. (2011). *A practical guide to the system usability scale: Background, benchmarks & best practices*. Measuring Usability LLC.