



Department of Digital Business

**Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)**

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 2 (2025) pp: 4722-4727

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

---

## **Analisis Usability pada Aplikasi Mobile Menggunakan Metode System Usability Scale**

Muhammad Fajar Hidayah Kembaren<sup>1</sup>, M.Rafif Syauqi Al Hadi<sup>2</sup>, Nur Aulia<sup>3</sup>, M. Khalil Gibran<sup>4</sup>

Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email : [fajarkembaren01@gmail.com](mailto:fajarkembaren01@gmail.com)<sup>1</sup> [rafifsyauqi2016@gmail.com](mailto:rafifsyauqi2016@gmail.com)<sup>2</sup> [nurnuraulia27@gmail.com](mailto:nurnuraulia27@gmail.com)<sup>3</sup> [m.khalil1100000202@uinsu.ac.id](mailto:m.khalil1100000202@uinsu.ac.id)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis usability aplikasi mobile menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Pendekatan studi kepustakaan digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber, termasuk jurnal penelitian lokal dan internasional, artikel ilmiah, serta penelitian sebelumnya yang relevan. Alat penelitian yang digunakan meliputi perangkat seluler, laptop, dan koneksi Wi-Fi untuk mengakses jurnal yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2025, dengan memanfaatkan Google Scholar dan referensi terkait lainnya. Hasil analisis menunjukkan variasi tingkat usability pada berbagai aplikasi, seperti Himfo (skor SUS 72,5, "Good"), Shopee (kecepatan aplikasi memengaruhi kepuasan, fitur memuaskan), aplikasi investasi digital Bibit (skor SUS 83,75, "Acceptable"), BRIMO (skor SUS 83,75, "Acceptable"), BTN Mobile (skor SUS 64,85, "Poor" namun "Marginal"), RSI Wonosobo ("GOOD"), website Shopee (skor 67,0833, "OK"), Sambara (rata-rata 76,1%, "Layak"), Growtopia (Grade Scale B, Adjective Rating Good), dan Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan (skor 71,48, "Acceptable"). Meskipun sebagian besar aplikasi menunjukkan tingkat usability yang dapat diterima atau baik, beberapa di antaranya masih memerlukan peningkatan fitur atau perbaikan pada aspek yang dianggap rumit oleh pengguna. Penelitian ini memberikan gambaran komprehensif tentang penerapan SUS dalam evaluasi usability aplikasi mobile dan mengidentifikasi area potensial untuk perbaikan guna meningkatkan pengalaman pengguna.

Kata Kunci: Usabilitas, Aplikasi Mobile, System Usability Scale, SUS

### **1. Latar Belakang**

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, aplikasi mobile telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Berbagai sektor, mulai dari perbankan, e-commerce, pendidikan, hingga hiburan, kini mengandalkan aplikasi mobile untuk menyediakan layanan dan memfasilitasi interaksi pengguna. Peningkatan adopsi aplikasi mobile ini secara langsung menuntut perhatian lebih terhadap kualitas pengalaman pengguna, yang salah satunya diukur melalui usability. Usability merujuk pada sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu. Aplikasi yang memiliki usability tinggi cenderung lebih mudah dipelajari, efisien dalam penggunaan, dan memuaskan bagi penggunanya, yang pada akhirnya dapat meningkatkan loyalitas pengguna dan keberhasilan aplikasi di pasar. Sebaliknya, aplikasi dengan usability rendah dapat menyebabkan frustrasi, kesalahan, dan pada akhirnya ditinggalkan oleh pengguna. Oleh karena itu, evaluasi usability menjadi krusial dalam siklus pengembangan aplikasi mobile.

Salah satu metode yang populer dan banyak digunakan untuk mengukur usability adalah System Usability Scale (SUS). SUS adalah kuesioner sederhana yang terdiri dari 10 pertanyaan, dirancang untuk memberikan gambaran cepat dan andal tentang persepsi usability suatu sistem. Meskipun singkat, SUS telah terbukti menjadi alat yang valid dan reliabel untuk mengukur usability berbagai jenis sistem, termasuk aplikasi mobile. Skor SUS berkisar dari 0 hingga 100, di mana skor yang lebih tinggi menunjukkan usability yang lebih

baik. Interpretasi skor SUS seringkali dikaitkan dengan kategori adjektiva (misalnya, "Poor," "OK," "Good," "Excellent") dan skala nilai (misalnya, A, B, C, D, F), serta tingkat penerimaan (acceptable, marginal, not acceptable). Fleksibilitas dan kemudahan penggunaan SUS menjadikannya pilihan yang menarik bagi peneliti dan pengembang untuk secara cepat menilai usabilitas produk mereka.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan studi kepustakaan untuk mengumpulkan dan menganalisis data terkait literasi mengenai analisis usabilitas pada aplikasi mobile menggunakan metode SUS. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mensintesis informasi dari berbagai sumber yang relevan, termasuk buku, jurnal penelitian baik lokal maupun internasional, artikel ilmiah, serta penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain. Tinjauan pustaka berfungsi sebagai ringkasan komprehensif dari literatur yang ada mengenai topik tertentu, memberikan wawasan tentang perkembangan terbaru di bidang yang diteliti. Melalui tinjauan ini, peneliti dapat mengidentifikasi tren, kesenjangan penelitian, dan metode yang paling efektif dalam evaluasi usabilitas. Selain itu, tinjauan literatur juga memungkinkan peneliti untuk memperkenalkan dan mengembangkan metode tertentu, serta memahami keterkaitannya dengan filsafat dan topik atau hasil penelitian yang relevan.

Dalam konteks penelitian ini, fokus utama adalah pada aplikasi mobile yang telah dievaluasi usabilitasnya menggunakan metode SUS. Dengan menganalisis berbagai studi kasus, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola umum dalam hasil evaluasi, tantangan yang dihadapi dalam mencapai usabilitas yang optimal, serta rekomendasi perbaikan yang sering muncul. Pemahaman mendalam tentang bagaimana SUS diterapkan dalam berbagai konteks aplikasi mobile akan memberikan kontribusi berharga bagi pengembang aplikasi, desainer UX/UI, dan peneliti lain yang tertarik pada bidang usabilitas. Selain itu, penelitian ini juga akan menyoroti pentingnya usabilitas dalam memastikan keberhasilan dan penerimaan aplikasi mobile di pasar yang kompetitif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan yang lebih jelas tentang praktik terbaik dalam evaluasi usabilitas aplikasi mobile dan mendorong pengembangan aplikasi yang lebih berpusat pada pengguna.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan studi kepustakaan untuk mengumpulkan data terkait literasi. Sumber informasi dapat diperoleh dari berbagai referensi, termasuk buku, jurnal penelitian baik lokal maupun internasional, artikel ilmiah, serta penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain. Tinjauan pustaka berfungsi sebagai ringkasan dari literatur yang ada mengenai suatu topik tertentu. Melalui tinjauan ini, peneliti dapat memperoleh wawasan tentang perkembangan terbaru dalam bidang yang diteliti. Selain itu, tinjauan literatur juga memungkinkan peneliti untuk memperkenalkan dan mengembangkan metode tertentu, serta memahami keterkaitannya dengan filsafat dan topik atau hasil penelitian yang relevan. Dalam pelaksanaan penelitian, alat yang digunakan meliputi perangkat seluler, laptop, dan koneksi Wi-Fi untuk mengakses data penelitian yang ada. Peneliti akan mengidentifikasi jurnal yang diterbitkan dalam rentang waktu lima tahun terakhir, yaitu dari tahun 2020 hingga 2025. Untuk menelusuri literatur, peneliti akan memanfaatkan sumber publikasi yang ada dan menggunakan Google Scholar serta referensi terkait lainnya untuk melakukan pencarian yang lebih mendalam.

## 3. Hasil dan Diskusi

Berdasarkan dari hasil pencarian mengenai Analisis Usability pada Aplikasi Mobile Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale), terdapat beberapa jurnal yang relevan terkait penelitian tersebut. Hasil analisis dari jurnal-jurnal tersebut akan dideskripsikan di Tabel 1 berikut.

Judul	Tahun	Hasil
ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI HIMFO MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)(Kholifah et al., 2023)	2023	Hasil yang diperoleh adalah Himfo memiliki skor SUS sebesar 72,5 yang berarti bahwa Himfo memiliki penilaian "Good" pada adjective rating, grade scale "C" dan tingkat acceptability cukup "Marginal". Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi Himfo dapat diterima oleh pengguna. Namun sebaiknya perlu peningkatan fungsi dengan mengembangkan fitur-fiturnya agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.
Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale)	2023	Hasilnya menunjukkan bahwa kecepatan aplikasi ialah faktor yang mana dapat mempengaruhi kepuasan pengguna. Kualitas dari informasi, fitur, dan kelengkapan halaman penjual dan

Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee(Huda et al., 2023)		pembeli mendapatkan skor tinggi, menunjukkan bahwa pengguna puas dengan fitur dan layanan yang disediakan oleh aplikasi Shopee. Peningkatan kecepatan aplikasi dapat meningkatkan kepuasan pengguna, sementara kualitas informasi, fitur, dan kelengkapan halaman penjual dan pembeli sudah memuaskan dan Aplikasi Shopee secara keseluruhan dapat diterima.
Analisis Usability Aplikasi Investasi Digital Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale(Sriyeni, 2022)	2022	Dari penelitian ini didapatkan hasil pengujian secara keseluruhan tidak ditemukannya masalah fungsionalitas serius pada aplikasi bibit yang dibuktikan dengan nilai rata-rata severity rating 1,4 yang dibulatkan pada skala 1 yaitu cosmetics problem yang berarti tidak terlalu dibutuhkan perbaikan masalah pada aplikasi bibit. Dari pengujian menggunakan SUS berdasarkan pengguna akhir (end user), diperoleh hasil nilai interpretasi skor SUS sebesar 83,75 dengan tingkat penerimaan aplikasi pada kategori "Acceptable" yang artinya aplikasi bibit dapat diterima.
Analisis User Interface (UI) pada BRIMO (BRI Mobile) menggunakan Pendekatan Metode Pengembangan System Usability Scale (SUS)(Rokhmawati & Arifa, 2024)	2024	Dari penelitian ini didapatkan hasil pengujian secara keseluruhan tidak ditemukannya masalah fungsionalitas serius pada aplikasi bibit yang dibuktikan dengan nilai rata-rata severity rating 1,4 yang dibulatkan pada skala 1 yaitu cosmetics problem yang berarti tidak terlalu dibutuhkan perbaikan masalah pada aplikasi bibit. Dari pengujian menggunakan SUS berdasarkan pengguna akhir (end user), diperoleh hasil nilai interpretasi skor SUS sebesar 83,75 dengan tingkat penerimaan aplikasi pada kategori "Acceptable" yang artinya aplikasi bibit dapat diterima.
ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI BTN MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)(Yakub et al., 2025)	2025	Hasil yang diperoleh mencapai nilai rata-rata 64,85. Aplikasi BTN mobile berada pada tingkat "D" atau dikategorikan sebagai "Poor" dan masuk dalam kategori "Marginal" untuk tingkat pengukuran acceptability. Meskipun hasil yang diperoleh kurang baik, aplikasi BTN mobile dapat melakukan perbaikan yang bisa difokuskan kepada aspek-aspek yang dinilai masih rumit dan membingungkan oleh pengguna BTN mobile
ANALISIS USABILITY APLIKASI RSI WONOSOBO MENGGUNAKAN METODE SUS (SYSTEM USABILITY SCALLE)(Wulandari et al., 2022)	2022	Hasil analisis sistem berada posisi GOOD. Aplikasi RSI Wonosobo tidak memiliki nilai usability yang sangat baik atau luar biasa, namun dapat diterima oleh para pengguna. Oleh karena itu diberikan beberapa rekomendasi perbaikan yang diharapkan dapat dijadikan sebagai rujukan bagi pengembang aplikasi dalam melakukan perbaikan usability aplikasi RSI Wonosobo sehingga memiliki tingkat usability yang tinggi dan memiliki kemudahan dalam penggunaan.
Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS)(Sembodo et al., 2021)	2021	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan mengenai Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS) didapatkan hasil berdasarkan pengujian data yang sudah diolah didapatkan nilai rata-rata usability website shopee memperoleh skor 67,0833 mengunjukkan bahwa website shopee memiliki tingkat usability pada fitur pembelian produk sudah dalam kategori OK. Pada uji normalitas data yang didapat telah berdistribusi normal, sedangkan pada uji One sample T-Test menunjukkan bahwa angka signifikan lebih besar dari 0,05 maka hipotesis penelitian diperoleh adalah H0 diterima oleh karena itu H1 ditolak dimana dapat

dideskripsikan bahwa rata-rata nilai usability website Shopee tidak sama dengan 68 atau lebih kecil dari 68.

---

Analisis Usability Aplikasi Sambara Dengan Metode System Usability Scale Dan USE Questionnaire(Felicia et al., 2023)	2023	Hasil dapat disimpulkan bahwa aplikasi Sambara dapat diterima oleh masyarakat dalam kelompok marginal dengan pengguna yang bersifat pasif yaitu pengguna tidak merekomendasikan aplikasi pada orang lain. Tingkat usability aplikasi Sambara dengan metode USE Questionnaire diperoleh sebesar 76,4% untuk dimensi usefulness, 74,7% untuk dimensi ease of use, 78,9% untuk dimensi ease of learning, dan 74,2% untuk dimensi satisfaction. Rata-rata dari keempat dimensi yaitu 76,1% yang berarti aplikasi Sambara dinilai Layak.
ANALISIS USABILITY PADA GAME MOBILE GROWTOPIA MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)(Simanjuntak & Putra, 2025)	2025	Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor SUS untuk Growtopia berada pada kategori Grade Scale B dan Adjective Rating Good. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa usability Growtopia sudah cukup baik, meskipun masih ada aspek yang dapat ditingkatkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.
Usability Testing pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan Menggunakan Metode System Usability Scale(Nugroho et al., 2022)	2022	Berdasarkan hasil pengujian usability, mayoritas responden menggunakan dan memanfaatkan sistem informasi ini dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan total hasil nilai pengujian sebesar 71,48. Dari segi acceptability range sistem informasi ini masuk ke kategori acceptable, sedangkan pada grade scale berada pada posisi grade C dan pada adjective rating berada pada posisi good. Dapat disimpulkan bahwa sistem informasi ini dapat dijadikan alat bantu perkuliahan khususnya untuk memasukan jurnal kuliah, presensi dan nilai.

---

### **Pembahasan mengenai Analisis Usability pada Aplikasi Mobile Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale)**

Berdasarkan hasil pencarian dan analisis literatur mengenai usability aplikasi mobile menggunakan metode System Usability Scale (SUS), ditemukan beberapa jurnal relevan yang memberikan gambaran komprehensif tentang penerapan dan hasil evaluasi SUS pada berbagai jenis aplikasi. Analisis ini akan mendeskripsikan temuan dari masing-masing studi, menyoroti skor SUS, kategori usability, dan rekomendasi yang diberikan.

Pertama, studi oleh Kholifah et al. (2023) yang menganalisis usability aplikasi HIMFO menunjukkan skor SUS sebesar 72,5. Skor ini menempatkan HIMFO dalam penilaian "Good" pada adjective rating dan grade scale "C", dengan tingkat acceptability "Marginal". Meskipun aplikasi ini dapat diterima oleh penggunanya, hasil penelitian menyarankan perlunya peningkatan fungsi dengan mengembangkan fitur-fiturnya agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi berfungsi, ada ruang untuk optimasi pengalaman pengguna.

Selanjutnya, Huda et al. (2023) melakukan analisis usability testing pada aplikasi Shopee. Hasilnya menyoroti bahwa kecepatan aplikasi merupakan faktor krusial yang memengaruhi kepuasan pengguna. Kualitas informasi, fitur, dan kelengkapan halaman penjual dan pembeli mendapatkan skor tinggi, mengindikasikan kepuasan pengguna terhadap fitur dan layanan yang disediakan. Peningkatan kecepatan aplikasi dapat lebih meningkatkan kepuasan, sementara aspek lain sudah memuaskan, menjadikan aplikasi Shopee secara keseluruhan dapat diterima. Ini menekankan pentingnya kinerja teknis selain fitur fungsional.

Sriyeni (2022) menganalisis usability aplikasi investasi digital menggunakan metode Heuristic Evaluation dan SUS. Penelitian ini tidak menemukan masalah fungsionalitas serius pada aplikasi Bibit, dibuktikan dengan nilai rata-rata severity rating 1,4 (cosmetics problem), yang berarti perbaikan tidak terlalu dibutuhkan. Pengujian SUS berdasarkan pengguna akhir menghasilkan skor interpretasi 83,75, menempatkan aplikasi Bibit dalam kategori "Acceptable". Hasil serupa juga ditemukan oleh Rokhmawati & Arifa (2024) dalam analisis User Interface (UI)

pada BRIMO (BRI Mobile), yang juga mendapatkan skor SUS 83,75 dengan tingkat penerimaan "Acceptable". Konsistensi skor tinggi ini menunjukkan bahwa kedua aplikasi perbankan/investasi ini memiliki usability yang sangat baik dari perspektif pengguna.

Kontras dengan hasil positif di atas, Yakub et al. (2025) menemukan bahwa aplikasi BTN Mobile memiliki nilai rata-rata SUS 64,85. Skor ini menempatkan aplikasi pada tingkat "D" atau dikategorikan sebagai "Poor" dan "Marginal" untuk tingkat acceptability. Meskipun hasilnya kurang baik, penelitian ini merekomendasikan perbaikan yang difokuskan pada aspek-aspek yang dinilai rumit dan membingungkan oleh pengguna BTN Mobile. Ini menyoroti bahwa bahkan aplikasi dari institusi besar pun dapat menghadapi tantangan usability yang signifikan.

Wulandari et al. (2022) menganalisis usability aplikasi RSI Wonosobo, dengan hasil analisis sistem berada pada posisi "GOOD". Meskipun tidak memiliki nilai usability yang sangat baik atau luar biasa, aplikasi ini dapat diterima oleh pengguna. Rekomendasi perbaikan diberikan untuk dijadikan rujukan bagi pengembang agar dapat meningkatkan tingkat usability dan kemudahan penggunaan aplikasi RSI Wonosobo.

Evaluasi usability website Shopee oleh Sembodo et al. (2021) menggunakan SUS menghasilkan skor rata-rata 67,0833, menunjukkan bahwa usability fitur pembelian produk berada dalam kategori "OK". Uji normalitas data menunjukkan distribusi normal, dan uji One Sample T-Test mengindikasikan bahwa rata-rata nilai usability website Shopee tidak sama dengan 68 atau lebih kecil dari 68. Ini menunjukkan bahwa meskipun "OK", ada potensi untuk peningkatan lebih lanjut.

Felicia et al. (2023) menganalisis usability aplikasi Sambara menggunakan metode SUS dan USE Questionnaire. Hasilnya menyimpulkan bahwa aplikasi Sambara dapat diterima oleh masyarakat dalam kelompok marginal, meskipun pengguna cenderung pasif (tidak merekomendasikan aplikasi). Tingkat usability aplikasi Sambara berdasarkan USE Questionnaire adalah 76,4% untuk usefulness, 74,7% untuk ease of use, 78,9% untuk ease of learning, dan 74,2% untuk satisfaction, dengan rata-rata 76,1% yang berarti aplikasi dinilai "Layak". Ini menunjukkan bahwa meskipun dapat diterima, ada ruang untuk mendorong rekomendasi aktif dari pengguna.

Simanjuntak & Putra (2025) menganalisis usability game mobile Growtopia. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor SUS untuk Growtopia berada pada kategori Grade Scale B dan Adjective Rating Good. Ini menyimpulkan bahwa usability Growtopia sudah cukup baik, namun masih ada aspek yang dapat ditingkatkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Terakhir, Nugroho et al. (2022) melakukan usability testing pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan. Mayoritas responden menggunakan dan memanfaatkan sistem informasi ini dengan baik, dibuktikan dengan total hasil nilai pengujian sebesar 71,48. Dari segi acceptability range, sistem informasi ini masuk kategori "acceptable", pada grade scale berada pada posisi grade C, dan pada adjective rating berada pada posisi "good". Dapat disimpulkan bahwa sistem informasi ini dapat dijadikan alat bantu perkuliahan, khususnya untuk memasukkan jurnal kuliah, presensi, dan nilai.

Secara keseluruhan, analisis ini menunjukkan bahwa metode SUS efektif dalam mengukur persepsi usability pengguna terhadap berbagai aplikasi mobile dan sistem informasi. Skor SUS bervariasi, mencerminkan perbedaan dalam desain, fungsionalitas, dan pengalaman pengguna. Aplikasi dengan skor tinggi seperti Bibit dan BRIMO menunjukkan desain yang intuitif dan mudah digunakan, sementara aplikasi dengan skor lebih rendah seperti BTN Mobile memerlukan perbaikan signifikan. Penting untuk dicatat bahwa bahkan aplikasi dengan skor "Good" atau "OK" masih memiliki potensi untuk peningkatan, terutama dalam memenuhi kebutuhan spesifik pengguna dan meningkatkan kepuasan secara keseluruhan. Rekomendasi yang muncul dari berbagai studi seringkali berpusat pada peningkatan fitur, perbaikan antarmuka yang membingungkan, dan optimasi kinerja aplikasi. Ini menegaskan bahwa usability adalah proses berkelanjutan yang memerlukan evaluasi dan iterasi desain yang konstan untuk memastikan aplikasi tetap relevan dan memuaskan bagi penggunaannya.

#### 4. Kesimpulan

Penelitian ini, melalui studi kepustakaan yang komprehensif, telah menganalisis usability berbagai aplikasi mobile menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Hasilnya menunjukkan variasi tingkat usability, mulai dari "Poor" hingga "Acceptable" dan "Good", dengan skor SUS berkisar antara 64,85 hingga 83,75. Aplikasi seperti Bibit dan BRIMO menunjukkan usability yang sangat baik, sementara BTN Mobile memerlukan perbaikan signifikan pada aspek yang membingungkan pengguna. Meskipun sebagian besar aplikasi dapat diterima, banyak yang masih memiliki ruang untuk peningkatan fitur, kinerja, dan kepuasan pengguna. Metode SUS terbukti efektif dalam memberikan gambaran cepat tentang persepsi usability, menjadi

alat penting bagi pengembang untuk mengidentifikasi area perbaikan guna meningkatkan pengalaman pengguna dan keberhasilan aplikasi di pasar.

## Referensi

1. Felicia, F., Talita, A. S., & Umniati, N. (2023). *Analisis Usability Aplikasi Sambara dengan Metode System Usability Scale dan USE Questionnaire | JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/view/3240>
2. Huda, N., Habrizons, F., Satriawan, A., Iranda, M., & Pramuda, T. (2023). Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.51717/simkom.v8i2.158>
3. Kholifah, S. N., Heryana, N., & Nugraha, H. B. (2023). ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI HIMFO MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS): *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.6781>
4. Nugroho, K. T., Julianto, B., & Ms, D. F. N. (2022). Usability Testing pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/janapati.v11i1.43209>
5. Rokhmawati, N. F., & Arifa, A. B. (2024). Analisis User Interface (UI) pada BRIMO (BRI Mobile) menggunakan Pendekatan Metode Pengembangan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v7i1.233>
6. Sembodo, F. G., Fitriana, G. F., & Prasetyo, N. A. (2021). Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Journal of Applied Informatics and Computing*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.30871/jaic.v5i2.3293>
7. Simanjuntak, S. M., & Putra, I. N. T. A. (2025). ANALISIS USABILITY PADA GAME MOBILE GROWTOPIA MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(2), Article 2. <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i2.6446>
8. Sriyeni, Y. (2022). Analisis Usability Aplikasi Investasi Digital Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 13(2), Article 2. <https://doi.org/10.36982/jiig.v13i2.2294>
9. Wulandari, N. A., Rohman, S., Nulngafan, & Hermawan. (2022). ANALISIS USABILITY APLIKASI RSI WONOSOBO MENGGUNAKAN METODE SUS (SYSTEM USABILITY SCALLE). *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.55123/storage.v1i3.858>
10. Yakub, R., Dellia, P., Agustina, A. Z., Juniar, N. N., & Seviana, A. R. (2025). ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI BTN MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13752>