Department of Digital Business
Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)
Homepage: https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS
Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 8614-8621
P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Analisis Pengalaman pada Penggunaan Chatbot (ChatGPT) dalam Pembelajaran Siswa Menggunakan Metode SUS

Siti Dian Fachroza Ritonga, Cahaya Indah Siregar, Indah Lestari, Revina Putri Damayanti, M. Khalil Gibran
Sains Dan Teknologi, Ilmu Komputer, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia
dianfachrozar@gmail.com, indahcahaya866@gmail.com, indah4702767@gmail.com, refina298@gmail.com, m.khalil1100000202@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman pengguna saat memanfaatkan chatbot yang didukung oleh kecerdasan buatan, yaitu ChatGPT, dalam mendukung proses belajar menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Kemajuan teknologi Artificial Intelligence (AI) di bidang pendidikan telah membawa banyak kemudahan bagi mahasiswa dalam mencari data, memahami materi kuliah, dan menyelesaikan tugas akademis. Oleh karena itu, perlu dilakukan penilaian mengenai seberapa berguna dan nyaman ChatGPT, agar kita bisa mengetahui seberapa jauh sistem ini mampu memberikan pengalaman belajar yang baik bagi para penggunanya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei yang melibatkan 62 responden dari berbagai jurusan yang telah memanfaatkan ChatGPT dalam kegiatan belajar. Data dikumpulkan melalui distribusi kuesioner System Usability Scale (SUS) yang terdiri dari 10 pernyataan dengan menggunakan skala Likert 1–5. Hasil dari penelitian ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden memiliki pandangan positif terhadap penggunaan ChatGPT. Pengguna merasa ChatGPT mudah dimengerti, user-friendly, memiliki fitur yang saling terintegrasi dengan baik, serta dapat memberikan respons yang cepat dan membantu dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, sebagian besar responden juga merasakan kemampuan menggunakan ChatGPT secara mandiri tanpa bantuan dari pengguna lain. Berdasarkan pengukuran melalui metode SUS, tingkat kegunaan ChatGPT tergolong baik, sehingga sistem ini dianggap layak untuk dijadikan alat bantu dalam pembelajaran. Namun, ada beberapa batasan seperti kemungkinan adanya informasi yang kurang tepat dan penjelasan yang belum menyeluruh pada beberapa topik tertentu. Secara keseluruhan, ChatGPT memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran serta dapat terus dikembangkan untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik di masa yang akan datang.

Kata kunci: *Pengalaman Pengguna, ChatGPT, Chatbot AI, Skala Kegunaan Sistem (SUS), Pembelajaran Siswa*

1. Pendahuluan

Antarmuka pengguna (UI) adalah elemen visual dalam desain produk yang mencakup semua komponen yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem atau perangkat tertentu. UI meliputi tata letak, warna, *font*, *ikon*, tombol, dan elemen grafis lainnya yang menyatu untuk membentuk antarmuka yang terlihat dan dapat digunakan [1]. Elemen UI lain yang telah digunakan dalam proyek sebelumnya. Jika sistem yang terdefinisi belum ada, tim desain dapat memulai dari awal dengan membuat komponen yang akan membentuk dasar Sistem Desain. Elemen-elemen ini kemudian diorganisir ke dalam sebuah pustaka yang dapat diakses oleh seluruh tim, baik dalam dokumen tertulis, sistem berbasis Figma, atau alat desain lainnya. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memastikan bahwa setiap komponen memiliki definisi yang jelas dan dapat digunakan kembali tanpa harus mendesain ulang dari awal [2].

Interaksi manusia-komputer (HCI) bukan hanya tentang keterampilan atau pekerjaan. Ada unsur-unsur nilai-nilai kemanusiaan yang mengikat dan memotivasi kita untuk terlibat dalam berbagai bentuk eksekusi perangkat lunak. Keterampilan HCI menjadi penting ketika mengembangkan produk perangkat lunak, seperti situs web atau solusi komputer lainnya. Interaksi Manusia-Komputer (HCI) adalah serangkaian proses, aktivitas, dan komunikasi antara manusia dan komputer yang memberikan masukan dan umpan balik melalui antarmuka untuk mencapai tujuan tertentu. HCI adalah interaksi timbal balik antara pengguna dan sistem komputer untuk membantu mencapai tujuan-tujuan ini [3]. Kecerdasan Buatan (AI) adalah bidang ilmu komputer yang mempelajari cara membuat mesin atau sistem yang mampu melakukan tugas-tugas yang membutuhkan kecerdasan manusia. Tujuan utama AI adalah untuk meningkatkan kinerja algoritma dan model sistem komputer dengan kemampuan untuk belajar dari

data, memahami konteks, membuat keputusan, dan memecahkan masalah secara mandiri, mirip dengan kemampuan manusia [4]. Chatbot AI adalah sistem komputer yang dapat berkomunikasi dengan manusia melalui dialog teks, seolah-olah berbicara dengan karyawan atau admin sungguhan. Tidak seperti chatbot lama yang hanya memberikan jawaban berdasarkan aturan ketat (berbasis aturan), Chatbot AI modern menggunakan Kecerdasan Buatan, khususnya Model Bahasa Besar (LLM), untuk memahami konteks pertanyaan dan memberikan respons menggunakan bahasa yang lebih alami [5]. Di dunia bisnis saat ini, pelanggan tidak ingin menunggu lebih lama lagi. Mereka menginginkan respons yang cepat, ramah, dan kontekstual bahkan di luar jam kerja. Tantangannya adalah tidak semua perusahaan mampu menyediakan staf layanan pelanggan 24/7. Di sinilah ChatGPT muncul sebagai solusi efektif: asisten pelanggan digital yang selalu tersedia tanpa kehilangan sentuhan personal. Dengan panduan minimal, ChatGPT dapat dioptimalkan untuk menjawab pertanyaan, menangani keluhan, dan bahkan memberikan konsultasi produk, semuanya sambil berkomunikasi secara empatik dan profesional. ChatGPT tidak hanya bekerja dengan cepat tetapi juga menyesuaikan nada percakapan agar sesuai dengan merek dan kepribadian pelanggan [6].

Potensi penggunaan kecerdasan buatan (AI) di sektor pendidikan sangat besar dan menjanjikan. Tren saat ini menunjukkan pertumbuhan pesat dalam penggunaan AI di berbagai bidang pendidikan, termasuk peningkatan kualitas pembelajaran, analisis data yang lebih komprehensif, dan inovasi dalam teknologi pendidikan. Secara keseluruhan, perkembangan AI telah mendorong perubahan mendasar dalam cara pengajaran dan pembelajaran dilakukan. Oleh karena itu, penggunaan AI yang hati- hati dan bertanggung jawab dapat memaksimalkan pengalaman belajar sekaligus berkontribusi pada masa depan pendidikan yang lebih inklusif, adaptif, dan berkualitas tinggi [7]. Model pembelajaran berbasis teknologi pertama melibatkan penggunaan berbagai alat canggih untuk membantu proses pembelajaran. Teknologi ini mencakup perangkat keras seperti laptop, tablet, dan ponsel pintar, serta inovasi yang lebih canggih seperti realitas virtual (VR) dan realitas tertambah (AR). Teknologi VR dan AR, misalnya, memberi siswa kesempatan untuk mengalami lingkungan belajar yang lebih imersif, di mana mereka dapat mempelajari konsep-konsep kompleks melalui visualisasi dan simulasi 3D. Penerapan teknologi ini dimaksudkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperluas cara mereka memahami dan menerapkan materi pelajaran [8].

UEQ adalah pendekatan penilaian yang bertujuan untuk menilai pengalaman pengguna menggunakan enam elemen kunci, termasuk daya tarik, kejelasan, dan efisiensi. UEQ menilai enam aspek pengalaman pengguna: daya tarik, kejelasan, efisiensi, keandalan, stimulasi, dan kebaruan [9]. Salah satu metode untuk mengukur efisiensi sistem adalah skala kegunaan (SUS). Metode SUS digunakan langsung dengan pengguna akhir. Hal ini memiliki keuntungan membuat proses analisis lebih mudah dipahami oleh responden. Menurut Skala Kegunaan Sistem (SUS), lima elemen diukur: kemampuan belajar, efisiensi, daya ingat, kesalahan, dan kepuasan [10].

Karena cepat, sederhana, dan valid secara empiris, *System Usability Scale* (SUS) adalah salah satu metode evaluasi yang paling umum digunakan. SUS terdiri dari sepuluh pernyataan tipe Likert dan menghasilkan skor dari 0 hingga 100, dengan ambang batas kegunaan standar 68. Metode ini lebih disukai karena praktis, cepat, dan dapat memberikan gambaran komprehensif tentang bagaimana pengguna memandang suatu aplikasi atau system [11]. *System Usability Scale* (SUS) adalah metode pengukuran kegunaan berbasis kuesioner yang terdiri dari 10 pernyataan pada skala Likert mulai dari "sangat tidak setuju" hingga "sangat setuju". Pendekatan ini banyak digunakan karena sederhana, cepat, dan dapat menghasilkan nilai kuantitatif mengenai persepsi pengguna terhadap kegunaan suatu system [12].

Chatbot berfungsi sebagai alat yang memberikan umpan balik kepada pengguna dalam format dialog. Chatbot telah digunakan dalam berbagai aplikasi dan situs web untuk memberikan jawaban atas pertanyaan (Chatgpt dan Gemini), layanan bot (*Discord*), layanan perusahaan (WhatsApp Business), dan banyak lagi [13]. Interaksi Manusia dan Komputer adalah sebuah disiplin ilmu yang berhubungan dengan perancangan, evaluasi dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan oleh manusia, serta fenomena yang terkait. Interaksi manusia dan komputer bertujuan untuk memberikan manfaat yang menghasilkan sistem yang aman dan berfungsi dengan baik. [14].

Kemudahan penggunaan atau kualitas pengalaman pengguna saat menggunakan suatu sistem dikenal sebagai kegunaan (*usability*). Pada dasarnya, kegunaan bersifat fungsional dan dapat diterapkan. Kegunaan, dalam kaitannya dengan interaksi manusia-komputer, adalah sistem yang dapat beroperasi secara optimal jika dimanfaatkan sepenuhnya oleh pengguna, sehingga memaksimalkan potensi penuh sistem tersebut [15]

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.9077
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

2. Metode Penelitian

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode numerik. Keputusan ini diambil karena data yang dikumpulkan berbentuk angka dan bisa dianalisis secara statistik untuk mengevaluasi efektivitas ChatGPT. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji teori objektif dengan menganalisis hubungan antara berbagai variabel melalui pengumpulan data yang dapat diukur. Secara rinci, penelitian ini menggunakan pendekatan survei yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait pendapat, sikap, dan perilaku pengguna terhadap suatu sistem. Pendekatan ini dilaksanakan dengan memanfaatkan instrumen yang telah terstruktur dan sampel yang mewakili untuk menghasilkan temuan yang dapat diterapkan secara umum.

2.2 Pengumpulan dan Analisis Data

Instrumen yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *kuesioner System Usability Scale* (SUS) yang terdiri dari sepuluh pernyataan dengan menggunakan skala Likert (1–5). Alat ini diambil karena kesederhanaan, keandalan, dan kemampuannya dalam memberikan pemahaman secara umum tentang efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Elemen dalam kuesioner disusun secara bergantian antara pernyataan yang positif dan negatif untuk meminimalkan adanya bias. Peserta dalam studi ini adalah mahasiswa yang memanfaatkan ChatGPT untuk kegiatan belajar. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara daring. Proses analisis data dilakukan dengan menghitung skor dari setiap peserta, mengubahnya ke dalam kisaran 0–100, menghitung nilai rata-rata, dan menginterpretasi hasil berdasarkan norma SUS.

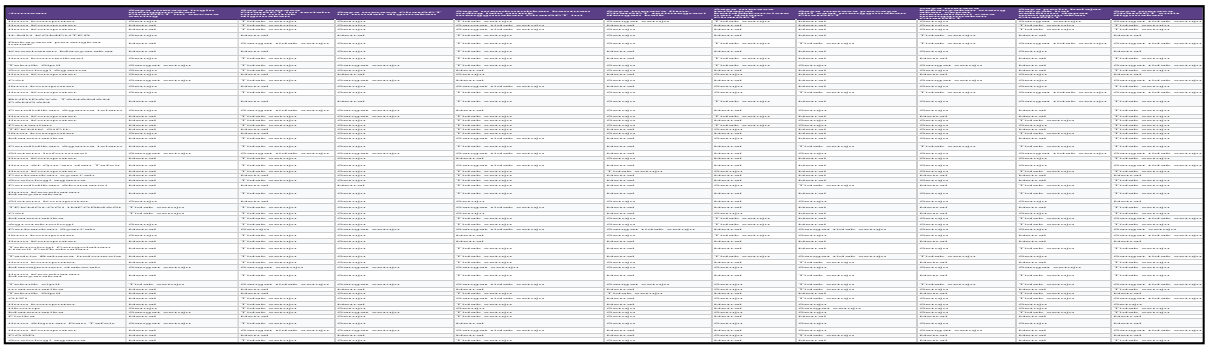
Tabel 1. Komponen Penelitian dan Pengukuran System Usability Scale (SUS)

Nomor	Komponen	Klien
1	Jenis Penelitian	Kuantitatif
2	Pendekatan	Penelitian Survei
3	Instrumen	Kuesioner
4	Skala Pengukuran	Skala (1-5)
5	Jumlah Item	10 Pernyataan
6	Sampel	MahassiwaPengguna
7	Analisi Data	ChatGpt

3. Hasil dan Pembahasan

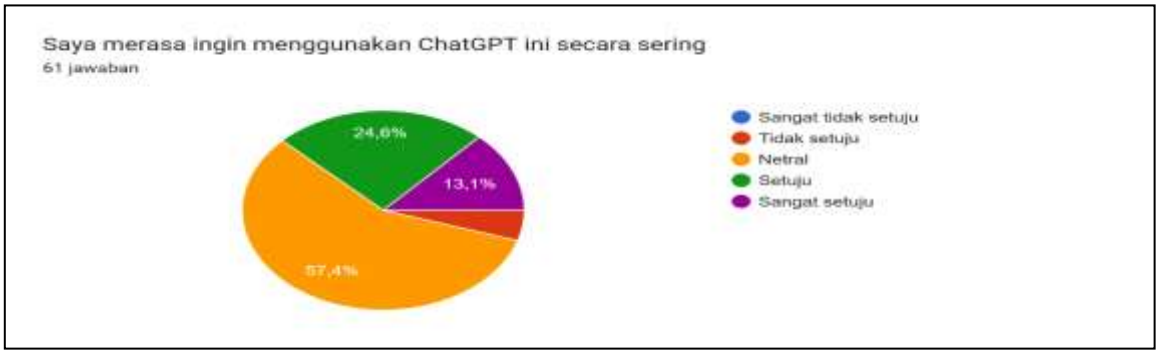
Hasil dari studi Analisis Pengalaman Pengguna terkait Pemanfaatan Chatbot AI (ChatGPT) dalam Pembelajaran Siswa dengan menggunakan Metode SUS memperlihatkan bahwa ChatGPT adalah sebuah platform yang dibangun dengan teknologi kecerdasan buatan untuk membantu siswa dalam proses belajar. Sistem ini dirancang untuk menyajikan informasi dengan cepat, interaktif, dan mudah dijangkau oleh penggunanya. Penilaian terhadap pengalaman pengguna dilakukan dengan pendekatan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi tingkat kemudahan, kenyamanan, dan efektivitas sistem tersebut. Hasil analisis menunjukkan bahwa ChatGPT berfungsi dengan baik sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran sekaligus menciptakan pengalaman positif bagi pengguna.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.9077
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)



Gambar 1. Karakteristik 62 Responden

Peserta penelitian ini berjumlah 62 orang yang berasal dari berbagai jurusan. Keberagaman latar belakang akademis ini diharapkan dapat memberikan perspektif yang lebih luas mengenai pengalaman pengguna dalam menggunakan AI chatbots (ChatGPT) sebagai alat pembelajaran.



Gambar 2. Seberapa sering siswa menggunakan ChatGPT

Bagian ini menyajikan hasil analisis data *kuesioner System Usability Scale* (SUS) yang diisi oleh 62 responden mengenai penggunaan AI chatbots (ChatGPT) dalam kegiatan pembelajaran. *Kuesioner* SUS terdiri dari 10 pernyataan dengan menggunakan skala Likert 1–5, mulai dari "sangat tidak setuju" hingga "sangat setuju". Data yang diperoleh kemudian dirangkum untuk mengetahui sebaran tanggapan responden terhadap setiap pertanyaan. Setiap pernyataan dianalisis untuk melihat tren pandangan responden terhadap aspek kegunaan, seperti kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Hasil yang diproses ini menjadi dasar penghitungan skor SUS secara keseluruhan, yang kemudian digunakan untuk menilai kegunaan chatbot AI dalam pembelajaran.

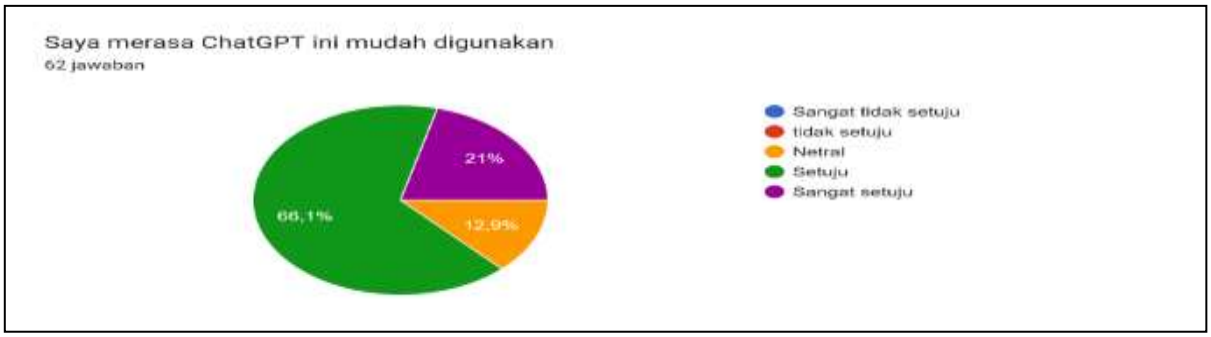


Gambar 3. Persepsi siswa terhadap tingkat kerumitan penggunaan

Diagram lingkaran ini menyajikan hasil survei terhadap 62 responden mengenai pendapat mereka atas pernyataan "Menurut saya ChatGPT terlalu rumit untuk digunakan." Hasilnya menunjukkan mayoritas responden sebesar 63,2% tidak setuju dengan pernyataan tersebut, artinya mereka menganggap ChatGPT tidak rumit dan mudah

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.9077
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

digunakan. Sebanyak 24,6% responden lainnya bersikap netral, sementara hanya sebagian kecil yang setuju atau sangat setuju bahwa ChatGPT sulit digunakan, dan 8,8% sangat tidak setuju. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna menganggap antarmuka dan fungsionalitas ChatGPT cukup mudah untuk dipahami dan dioperasikan.



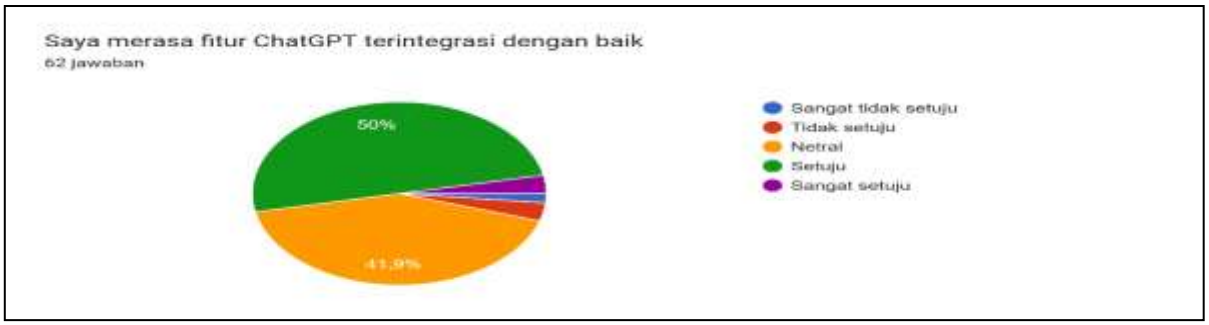
Gambar 4. Diagram hasil kuesioner kemudahan penggunaan ChatGPT

Dari 62 orang yang berpartisipasi dalam survei ini, sebagian besar, 67,2%, setuju bahwa ChatGPT mudah digunakan. Selanjutnya 20,7% sangat setuju. Jika digabungkan, hampir 90% orang menganggap ChatGPT menyenangkan dan sangat mudah digunakan. Hanya sebagian kecil, sekitar 12,1%, yang bersikap netral atau ragu-ragu. Jadi kesimpulannya, hampir seluruh responden setuju bahwa ChatGPT mudah digunakan dan tidak rumit untuk dipelajari.



Gambar 5. kebutuhan bantuan dalam penggunaan ChatGPT

Dari 62 orang yang disurvei, sebagian besar, 57,6%, tidak setuju bahwa mereka membutuhkan bantuan orang lain. Sebanyak 18,6% lainnya sangat tidak setuju. Jadi jika digabungkan, hampir 80% merasa mereka dapat menggunakan ChatGPT sendiri tanpa meminta bantuan. Hanya sebagian kecil saja yang netral atau benar-benar membutuhkan bantuan. Jadi, kesimpulannya, sebagian besar responden merasa mandiri dan tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi sendiri.

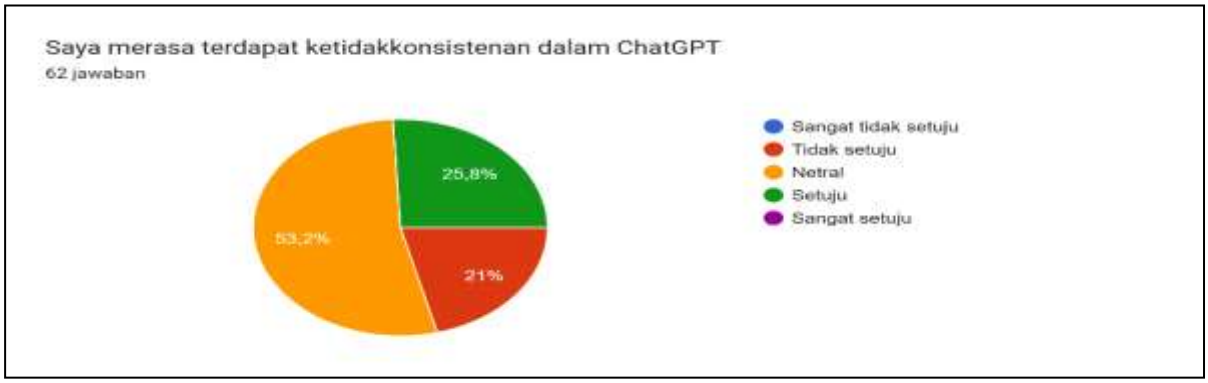


Gambar 6. Diagram kuesioner tentang integrasi fitur ChatGPT

Dari 62 orang yang disurvei, setengahnya (50%) setuju bahwa fitur ChatGPT terhubung dengan baik dan terintegrasi. Sebanyak 41,9% lainnya bersikap netral, artinya tidak sangat setuju dan tidak setuju. Hanya sedikit

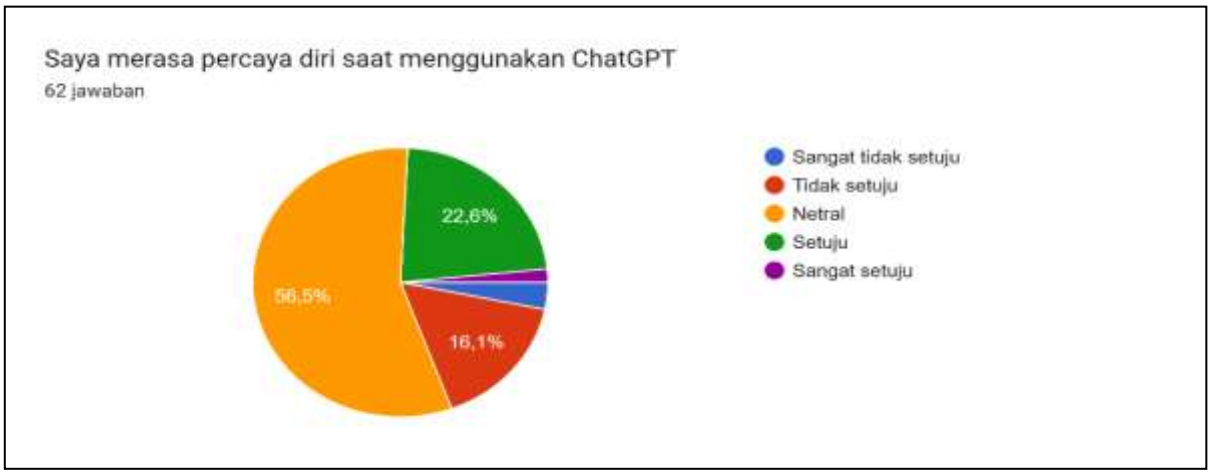
DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.9077
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

sekali yang menyatakan tidak setuju atau sangat tidak setuju. Kesimpulannya, mayoritas pengguna merasa sistem dan fitur di ChatGPT berjalan lancar dan saling mendukung.



Gambar 7. Diagram hasil kuesioner tentang ketidakkonsistenan

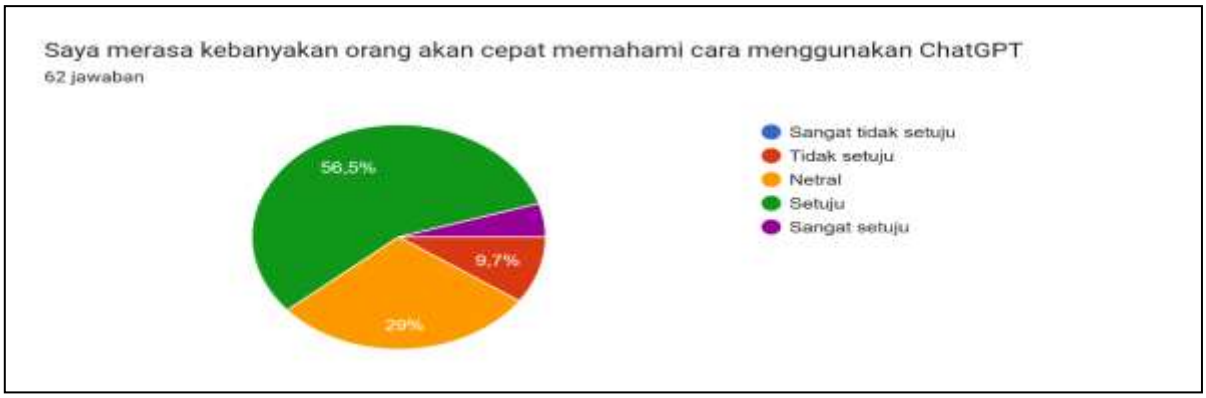
Dari 62 responden, mayoritas (53,2%) bersikap netral, artinya ragu atau ragu apakah ada inkonsistensi. Kemudian, 25,8% setuju dan 21% tidak setuju. Jadi, hasilnya agak bervariasi, namun mayoritas adalah mereka yang tidak mempunyai pendapat yang jelas. Artinya, sebagian pengguna mungkin merasa jawabannya terkadang berbeda, namun banyak juga yang tidak merasa demikian atau masih ragu dengan penilaiannya.



Gambar 8. Diagram kepercayaan diri menggunakan ChatGPT

Dari 62 orang yang disurvei, mayoritas (56,5%) bersikap netral, artinya mereka belum sepenuhnya yakin atau belum bisa menentukan perasaannya. Lalu, sebanyak 22,6% menyatakan setuju merasa percaya diri, dan 16,1% menyatakan tidak setuju. Sisanya ada yang menyatakan sangat setuju dan sangat tidak setuju. Jadi kesimpulannya, meski ada yang merasa percaya diri, namun mayoritas masih ragu atau belum memiliki rasa percaya diri yang kuat saat menggunakan aplikasi ini.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.9077
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)



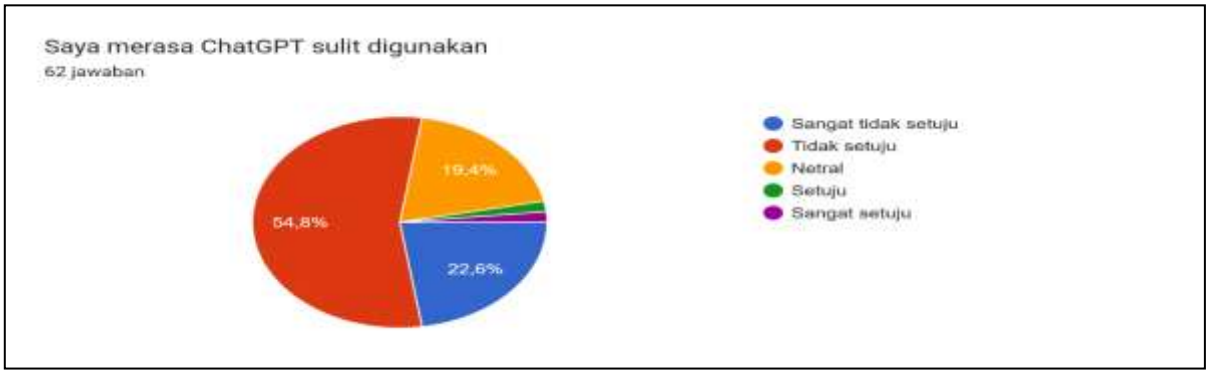
Gambar 9. Diagram kemudahan dipahami penggunaan ChatGPT

Dari 62 responden, sebagian besar (56,5%) setuju bahwa masyarakat pada umumnya akan memahami dan dapat menggunakan ChatGPT dengan mudah. Sebanyak 29% lainnya bersikap netral, dan hanya sebagian kecil yang menyatakan tidak setuju atau sangat tidak setuju. Kesimpulannya, sebagian besar merasa ChatGPT mudah digunakan dan tidak membutuhkan waktu lama untuk mempelajarinya, sehingga siapa pun dapat langsung memahami cara kerjanya.



Gambar 10. Diagram belajar sebelum menggunakan ChatGPT

Dari 62 orang yang mengikuti survei, mayoritas yaitu 38,7% bersikap netral, artinya tidak terlalu setuju namun juga tidak menolak. Kemudian, 29% menyatakan tidak setuju, artinya mereka merasa tidak perlu belajar banyak dan bisa langsung menggunakannya. Sebanyak 22,6% lainnya setuju bahwa pembelajaran itu perlu. Hasilnya pun terbilang bervariasi, namun mayoritas adalah mereka yang masih ragu atau merasa tidak terlalu sulit untuk mempelajarinya.



Gambar 11. Diagram tingkat kesulitan penggunaan ChatGPT

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.9077
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Dari 62 responden, mayoritas (54,8%) tidak setuju, artinya mereka merasa ChatGPT tidak sulit dan sebenarnya mudah digunakan. Selain itu, 22,6% sangat tidak setuju, yang semakin menegaskan bahwa mereka menganggap aplikasi ini sangat mudah. Hanya sebagian kecil saja yang netral atau merasa kesulitan. Jadi kesimpulannya mayoritas pengguna setuju bahwa ChatGPT ramah pengguna dan tidak ribet untuk digunakan.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AI chatbot seperti ChatGPT dalam pembelajaran memberikan pengalaman pengguna yang cukup baik. Hal ini dibuktikan dengan pengukuran menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang menunjukkan bahwa sistem masuk dalam kategori "baik", sehingga dinilai layak dan nyaman digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran. Sebagian besar siswa percaya bahwa ChatGPT mudah dioperasikan, memberikan respons cepat, dan mendukung pemahaman materi pelajaran dan penyelesaian tugas. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi AI berperan penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Namun masih terdapat beberapa kelemahan yang harus diperbaiki, seperti jawaban yang salah atau penjelasan yang kurang dipahami. Oleh karena itu, masih diperlukan perbaikan dan pengembangan sistem untuk meningkatkan kualitas informasi yang disajikan. Secara keseluruhan, ChatGPT memiliki kemampuan yang signifikan sebagai alat pendukung pembelajaran bagi siswa. Melalui pengembangan yang berkelanjutan, diharapkan pengalaman pengguna dapat terus diperkaya, sehingga penerapannya dalam dunia pendidikan dapat optimal.

Referensi

[1] H. Tolle and D. C. A. Nugraha, *UI/UX Design Thinking: : Strategi Terbaik untuk Menciptakan Pengalaman Pengguna yang Lebih Baik*. Universitas Brawijaya Press, 2026. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=Wb3JEQAAQBAJ
[2] R. S. Sianturi, *Pengantar User Interface User Experience*. Universitas Brawijaya Press, 2026. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=wMrJEQAAQBAJ
[3] R. M. Siregar and J. Prayoga, *Human Computer Interaction dan Aplikasinya: Panduan Komprehensif Untuk Desain Interaksi yang Berpusat Pada Pengguna*. Serasi Media Teknologi, 2025. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=r3WIEQAAQBAJ
[4] A. Munawir *et al.*, *Artificial Intelligence: A Comprehensive Guide to Modern AI*. Kamiya Jaya Aquatic, 2024. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=RKmeEQAAQBAJ
[5] O. W. Purbo, M. Yusuf, and A. Ikhwanudin, *MEMBANGUN AI CHATBOT WHATSAPP Dengan n8n, WAHA, dan OLLAMA*. InTech Press, 2026. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=2nzAEQAAQBAJ
[6] D. D, *ChatGPT untuk Bisnis: Strategi Praktis Membangun Bisnis Digital Pakai Otak AI*. Denis D., 2025. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=o5uUEQAAQBAJ
[7] I. Sulthoniyah, E. Kudriati, N. F. Adam, R. Trianasari, W. Choirunisa, and A. Yunita, *PERAN AI DALAM PEMBELAJARAN*. Naba Edukasi Indonesia, 2025. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=V-SHEQAAQBAJ
[8] M. Rahayu *et al.*, *Model Pembelajaran di Era Society 5.0*. CV. Gita Lentera, 2024. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=DVAwEQAAQBAJ
[9] N. Fauza, D. Syaflita, S. S. Ramadini, J. Annisa, and F. Armala, "SEDERHANA BERBASIS RAINDROP SENSOR MENGGUNAKAN," vol. 4, no. 3, pp. 163–168, 2021.
[10] R. Yakub, P. Dellia, A. Z. Agustina, N. N. Juniar, and A. R. Seviana, "ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI BTN MOBILacE DENGAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," vol. 9, no. 3, pp. 5164–5169, 2025.
[11] A. Erfina, *EVALUASI USABILITY APLIKASI MyIM3 MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*. 2025.
[12] J. F. Gubali, S. R. Utina, N. Alhabsy, and A. M. Landung, "Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik Universitas Negeri Gorontalo Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," vol. 5, 2026.
[13] Y. Yuricha *et al.*, *Buku Ajar Interaksi Manusia Dan Komputer*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=HFYrEQAAQBAJ
[14] P. Antarmuka and S. Informasi, "3 1,2,3," vol. 5, no. 1, pp. 111–120, 2023.
[15] P. Interaksi and M. Dan, "Analisa interface website blibli berdasarkan paradigma interaksi manusia dan komputer," vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2024.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.9077
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)