

ANALISIS TINGKAT KEGUNAAN APLIKASI LINE DENGAN PENDEKATAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Checilia First Rhido Purba^{1*}, I Nyoman Tri Anindia Putra²

^{1,2}Sistem Informasi, Universitas Pendidikan Ganesha; Jl. Udayana No. 11 Singaraja 81116, Indonesia; (021)

Received: 9 Maret 2025
Accepted: 29 Maret 2025
Published: 14 April 2025

Keywords:

Usability; System Usability Scale (SUS); LINE; Pengalaman Pengguna; Survei Pengguna.

Correspondent

Email:

Checilia.first@student.undi
ksha.ac.id

Abstrak. Kemajuan dalam inovasi komunikasi telah memperluas keberagaman aplikasi informasi instan, termasuk LINE. Dalam konteks komunikasi digital, kemudahan penggunaan aplikasi mungkin merupakan perspektif penting yang memengaruhi kenyamanan dan kepuasan klien. Meskipun demikian, masih ada batasan dalam memahami sejauh mana aplikasi LINE dianggap berguna dari sudut pandang kliennya. Selanjutnya, renungan ini menunjukkan untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan LINE dengan menerapkan strategi Framework Convenience Scale (SUS). Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif, dengan pengumpulan informasi melalui studi klien aplikasi ini. Informasi yang diperoleh dianalisis untuk memutuskan tingkat kemudahan berdasarkan skor SUS. Penemuan renungan ini diharapkan dapat memberikan masukan yang menguntungkan bagi para insinyur dalam memajukan kualitas dan keterlibatan klien LINE.

Abstract. Progresses in communication innovation have expanded the ubiquity of moment informing applications, counting LINE. Within the setting of digital communication, application ease of use may be a pivotal perspective that influences client comfort and fulfillment. Be that as it may, there are still restrictions in understanding the degree to which the LINE application is considered useful from the viewpoint of its clients. Subsequently, this ponder points to assess the level of ease of use of LINE by applying the Framework Convenience Scale (SUS) strategy. The approach utilized is quantitative, with information collection through a study of clients of this application. The information gotten are analyzed to decide the level of convenience based on the SUS score. The discoveries of this ponder are anticipated to supply profitable input for engineers in progressing the quality and client involvement of LINE.

1. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi, kemajuan teknologi informasi semakin cepat[1], mempengaruhi beberapa aspek kehidupan, salah satunya di bidang komunikasi [2]. Kemajuan teknologi komunikasi memungkinkan individu dan kelompok untuk menukar informasi lebih cepat, mudah, dan efisien[3]. Aplikasi pesan instan menjadi salah satu kreativitas teknologi[4] yang mendukung interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari, menggantikan komunikasi

konvensional berupa SMS dan panggilan telepon. Dengan berbagai kapasitas yang diberikan, aplikasi ini memungkinkan kliennya untuk mengirim pesan konten, melakukan panggilan suara dan video, berbagi rekaman, dan terhubung dalam bentuk komunikasi lainnya.[5].

LINE mungkin merupakan aplikasi penyampaian data yang paling dikenal dan banyak digunakan oleh masyarakat di berbagai negara, salah satunya Indonesia. [6]. LINE

menghadir sebagai media komunikasi yang tidak hanya digunakan untuk mengirim pesan, tapi juga menyajikan berbagai layanan pelengkap, termasuk LINE Today, LINE Pay, dan fitur-fitur berbasis media sosial lainnya. Kesuksesan LINE mendominasi karena kemampuannya dalam membawa pengalaman komunikasi yang interaktif dan padat fitur. Akan tetapi, seiring perjalanan waktu, aplikasi ini mulai menghadapi kesulitan, terutama pada sisi tingkat kepuasan pengguna[7].

Menurut statistik dari Google Play Store, rating aplikasi LINE anjlok drastis karena beberapa kendala teknis yang dialami pengguna. Beberapa keluhan yang sering muncul antara lain tidak bisa menambahkan teman, keterbatasan notifikasi, pembatasan beberapa fitur, dan kinerja aplikasi yang terganggu karena gangguan teknis [8]. Jenis masalah ini dapat memengaruhi pengalaman pengguna dan adopsi aplikasi dalam jangka panjang. Sehingga, penilaian terhadap tingkat usability (usability) aplikasi LINE menjadi hal yang perlu dipahami untuk mengetahui seberapa jauh aplikasi ini masih mendapatkan sumber dayanya dari penggunanya.

Usabilitas adalah aspek yang sangat mempengaruhi kesuksesan suatu aplikasi, terutama dalam hal aplikasi pesan instan yang digunakan secara besar-besaran di berbagai lapisan masyarakat. Menurut [6], usability mencakup lima aspek utama, yaitu learnability (kelemahan dalam mempelajari penggunaan aplikasi), efficiency (efisiensi dalam menyelesaikan pekerjaan), memorability (kemampuan pengguna untuk mengingat cara penggunaan setelah beberapa bulan), errors (kesalahan yang timbul dan kemudahan dalam memperbaikinya), serta satisfaction (kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi). Jika sebuah aplikasi memiliki tingkat usability yang rendah, pengguna cenderung berganti ke alternatif lain yang lebih mudah digunakan dan lebih sesuai dengan kebutuhan mereka.

Untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan aplikasi LINE, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan strategi Framework Ease of Use Scale (SUS). Strategi SUS merupakan instrumen penilaian yang banyak digunakan dalam penelitian kemudahan penggunaan karena bersifat sederhana, cepat, dan dapat dihubungkan dengan berbagai jenis antarmuka pengguna. [9]. Metode tersebut

terdiri dari 10 pertanyaan standar dirancang untuk menilai pengalaman pengguna subjektif atas suatu sistem. Salah satu keunggulan metode SUS adalah kemampuannya untuk menghasilkan hasil yang valid dan dapat dipercaya walaupun dengan sampel relatif sedikit tepatnya. Selain itu, metode tersebut tidak hanya dapat digunakan pada aplikasi seluler, tetapi juga pada berbagai jenis sistem lainnya, seperti situs web dan sistem interaktif suara [10]

Dengan menggunakan strategi SUS, pemikiran ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kenyamanan aplikasi LINE berdasarkan keterlibatan klien. Hasil dari pemikiran ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi para insinyur aplikasi dalam meningkatkan kualitas antarmuka dan keterlibatan klien, serta memberikan usulan untuk peningkatan yang dapat meningkatkan kepuasan klien dalam menggunakan aplikasi LINE.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Analisis

Menurut KBBI, mengkaji adalah menguraikan suatu pokok bahasan menjadi bagian-bagiannya dan memikirkan bagian-bagian itu sendiri serta hubungan antara bagian-bagian itu untuk memperoleh pengertian dan pemahaman yang tepat mengenai makna secara keseluruhan. Sesuai dengan Pujana, [11] Pertimbangan eksplanatif adalah metode penguraian suatu masalah ke dalam bagian-bagian atau unit-unit komponennya, untuk membedakan hubungan-hubungan mereka satu dengan yang lain dan bagian-bagian mereka dalam suatu koordinat keseluruhan. [12].

2.2. LINE

LINE mungkin merupakan program komputer yang dapat digunakan oleh klien untuk bercakap-cakap atau berkomunikasi satu sama lain. Aplikasi LINE juga merupakan perangkat lunak gratis untuk mengirim pesan secara langsung. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis di berbagai platform, khususnya ponsel pintar, tablet, dan komputer. [8]

LINE diciptakan oleh perusahaan Jepang, dan dioperasikan oleh LINE Organization, cadangan dari perusahaan raksasa Never Enterprise di Korea Selatan. LINE tersedia di berbagai platform, termasuk Android, iOS, Windows, dan macOS. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengirim

pesan teks, melakukan panggilan suara dan video, serta berbagi foto, rekaman, dan berbagai jenis informasi lainnya, meskipun tujuan utamanya adalah sebagai aplikasi komunikasi

LINE telah tercipta menjadi panggung sosial yang menyediakan banyak fitur unggulan seperti LINE Camera, berbagai permainan, dan LINE Keep yang merupakan sebuah kapasitas untuk menyimpan data-data penting seperti laporan, foto, suara, dan video. [7].

Menurut penelitian [13], Hasil dari renungan ini menunjukkan bahwa meskipun LINE menyediakan berbagai fitur yang bermanfaat, fitur-fitur tersebut tidak selalu berkontribusi untuk meningkatkan kinerja pengguna. Hal ini kerap terjadi karena beberapa fitur masih kurang dikenal oleh pengguna dan dinilai sangat sulit untuk dimanfaatkan, seperti mengirim foto atau video, serta mengambil gambar atau merekam video khusus melalui aplikasi LINE.

LINE mulai dikenal pada bulan November 2011 sebagai aplikasi komunikasi yang menyediakan stiker unik dan antarmuka pengguna yang menarik. Aplikasi ini secara teratur mendapat pujian dari pengguna berkat desain antarmuka yang intuitif, koleksi stiker yang menarik, dan fitur-fitur yang terus menciptakan tren. Oleh karena itu, LINE adalah pilihan yang tepat untuk digunakan sebagai contoh dalam Pengujian Kemudahan Penggunaan. [13]

2.3. Usability

Kemudahan penggunaan merupakan sudut pandang penting dalam menilai sejauh mana suatu barang atau manfaat dapat dimanfaatkan dengan mudah oleh klien untuk mencapai tujuan mereka sekaligus memberikan pengalaman yang memuaskan. [14]. Usability memiliki beberapa komponen utama yang mencakup lima karakteristik utama, yaitu learnability (kemudahan belajar), efficiency (keefisienan), memorability (kemampuan mengingat), errors (kemampuan dalam menghindari kesalahan), dan satisfaction (kepuasan). Pengukuran usability berfokus pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan suatu produk atau sistem.

Dan evaluasi usability memiliki peran krusial dalam pengembangan sistem, mengingat sebagian besar

biaya pemeliharaan sistem lebih sering disebabkan oleh masalah usability

dibandingkan dengan kendala teknis. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi usability sangat diperlukan untuk memahami kebutuhan dalam pengembangan sistem, baik sebelum maupun setelah proses pengembangan diterapkan [6].

Kemudahan penggunaan merupakan salah satu sudut pandang paling penting dalam pengembangan aplikasi atau kerangka kerja. Kemudahan penggunaan mengacu pada ukuran kualitas yang digunakan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan antarmuka klien. [15]

Dalam hal pengujian Kemudahan Penggunaan, poin-poin tersebut digunakan untuk mensurvei seberapa layak suatu aplikasi dalam membuat perbedaan pada total tugas klien dengan mudah. Strategi pengujian kemudahan penggunaan digunakan sebagai pendekatan untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan aplikasi LINE. [16].

2.4. SUS

Framework Ease of use Scale (SUS) merupakan salah satu strategi pengujian klien yang memberikan instrumen estimasi “cepat dan mudah”. Teknik pengujian klien ini diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986. Metodologi ini dapat digunakan untuk mensurvei berbagai macam produk atau layanan, peralatan komputasi, program, gadget portabel, situs web, dan aplikasi. [17].

Skala Kemudahan Penggunaan Kerangka Kerja (SUS) memiliki kapasitas untuk mengukur tingkat kesesuaian rancangan antarmuka yang akan diuraikan dengan tahapan rancangan mulai dari penulisan pertimbangan organisasi, metode pengumpulan data, Pemikiran tentang pengaturan kunci, pengujian kemudahan penggunaan, pengujian pendahuluan, pemeriksaan dan pengaturan perubahan pertunjukan, pengujian akhir dan penilaian hasil kemajuan, dan akhirnya kesimpulan dan rekomendasi.[18].

Beberapa keunggulan SUS menjadikannya metode yang bermanfaat. Pertama, kesederhanaannya menjadi salah satu faktor utama, karena hanya terdiri dari 10 pertanyaan [19], memungkinkan responden menjawab dengan cepat dan tanpa kesulitan. Selain itu, metode ini bersifat gratis, mudah dianalisis, dan dapat diakses secara luas. Terakhir, karena teknologi yang digunakan bersifat netral, SUS dapat diterapkan untuk mengevaluasi berbagai jenis antarmuka pengguna, seperti situs web, perangkat seluler, dan sistem respons suara

interaktif. Metode ini juga sederhana untuk diterapkan dan dipahami oleh peserta, serta tetap memberikan hasil yang valid dan reliabel meskipun digunakan pada sampel berukuran kecil[10].

Dengan hanya 10 pertanyaan, penyelesaian penilaian SUS dapat diselesaikan dalam waktu singkat. Penilaian SUS dilakukan dengan menggunakan strategi berikut:

- Pernyataan bernomor ganjil dihitung dengan mengurangi skor responden dari 1.
- Pernyataan bernomor genap dihitung dengan mengurangi skor responden dari 5.
- Hasil semua skor responden dijumlahkan, kemudian dikalikan dengan 2,5.

Ada tiga sudut dalam Skala Kemudahan Penggunaan Kerangka (SUS) untuk menentukan hasil penilaian, yaitu kecukupan, skala tinjauan, dan peringkat kata deskriptif. Acceptability memiliki tiga tingkatan: tidak layak, minimal (tinggi dan kurus), dan layak. Sudut pandang ini digunakan untuk menilai sejauh mana kerangka kerja tersebut memuaskan klien. Skala audit dikategorikan menjadi A, B, C, D, dan F, yang memiliki kapasitas untuk menentukan posisi kerangka kerja. Peringkat kata deskriptif terdiri dari beberapa level, khususnya terburuk, buruk, cukup, hebat, dan terbaik. Sudut pandang ini digunakan untuk memberikan penilaian sistem berdasarkan pengakuan klien[17].

2.5. Pengalaman Pengguna

Keterlibatan klien yang luar biasa perlu mampu mengatur kebutuhan klien dan memenuhi kebutuhan tersebut dengan tepat, tanpa diragukan lagi melampaui kebutuhan klien.[20]. [11] Pemenuhan klien kerangka data adalah reaksi penuh gairah, bisa berupa kegembiraan atau kekecewaan, yang muncul saat seseorang membandingkan pengalaman mereka terhadap eksekusi suatu produk atau hasilnya dengan keinginan mereka. Kepuasan ini terjadi ketika hasil yang diperoleh sesuai atau melebihi ekspektasi, sementara kekecewaan muncul jika hasilnya tidak memenuhi harapan.

Pemenuhan klien kerangka data adalah reaksi yang penuh gairah, bisa berupa kegembiraan atau ketidakpuasan, yang muncul saat seseorang membandingkan keterlibatan mereka terhadap eksekusi atau hasil suatu produk dengan keinginan mereka. [21]. Secara lebih luas, kepuasan mungkin merupakan

tingkat perasaan yang muncul setelah membandingkan hasil yang didapat dengan keinginan yang dimiliki seseorang [22]. Ketika klien terpenuhi, kerangka kerja data dalam suatu organisasi cenderung lebih mudah diakui. [23]. Ketika klien terpenuhi, kerangka kerja data dalam suatu organisasi cenderung lebih mudah diakui. [24].

2.6. Kuesioner

Survei dalam pertimbangan ini disusun berdasarkan pengukuran e-servqual yang muncul dalam sejumlah karakteristik alamat penelitian. Penyebaran survei dilakukan secara daring melalui Google Shape untuk memperluas jangkauan responden dan mengoptimalkan efisiensi waktu dalam penelitian.[25]

3. METODE PENELITIAN

Investigasi memerlukan alur yang jelas untuk menggambarkan metode secara metodis, sehingga analisis dapat memperoleh arah dan tujuan yang perlu mereka capai. Pertanyaan ini membahas tentang strategi kuantitatif penggunaan. Tahapan pengumpulan data meliputi data tambahan dari beberapa jurnal dan melakukan pengujian dengan teknik Framework Ease of Utilize Scale (SUS) melalui ikhtisar. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi LINE.

3.1. Perumusan Masalah

Perincian masalah tersebut bertujuan untuk menentukan topik yang paling banyak dibicarakan dalam pertanyaan. Dalam penanganan ini, ditemukan keluhan dari beberapa klien LINE dan kebutuhan untuk penilaian kenyamanan dompet canggih LINE. Penilaian dilakukan dengan menggunakan strategi Framework Convenience Scale (SUS) untuk mengukur tingkat kemungkinan kerangka kerja.

3.2. Studi Literatur

Kajian literatur dilakukan dengan meneliti berbagai permasalahan terkait literatur yang ditemukan dalam jurnal, prosiding, buku, dan referensi lainnya. Hasil dari kajian literatur digunakan sebagai pedoman dalam mencari solusi terhadap permasalahan yang ditemukan saat analisis masalah[26]. Beberapa poin penulisan yang disinggung terkait dengan investigasi kemudahan menggunakan Framework Ease of use Scale (SUS). SUS dapat digunakan untuk mensurvei berbagai macam

produk dan administrasi, perangkat keras komputasi, program komputer, gadget serbaguna, sistem informasi web, dan aplikasi. Penggunaan metode SUS memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Sederhana dan mudah dipahami responden
2. Layak karena dapat dimanfaatkan pada pengujian kecil dengan hasil yang memuaskan.
3. Mampu mengklasifikasikan sistem yang memiliki kualitas baik dan yang kurang baik.

3.3. Pengumpulan Data

Pengumpulan informasi dilakukan dengan memberikan gambaran kepada pengguna aplikasi LINE, menggunakan gambaran System Comfort Scale (SUS) dengan mengukurnya pada skala numerik 1-5 poin. Informasi dikumpulkan dari 31 responden dengan menggunakan Google Outline. Pengujian ini dilakukan untuk melihat alasan pemikiran sehingga dapat dipahami oleh responden.[27].

Data dianalisis dengan merencanakan penelitian yang telah diisi oleh responden, memanfaatkan 10 pertanyaan dari penelitian Skala Kenyamanan Sistem. Selain itu, ditambahkan pula strategi Basic Random Examining, yaitu strategi pemeriksaan acak tanpa mempertimbangkan strata, usia, atau asal daerah dalam populasi. Secara sederhana, kualitas keseluruhan kerangka data sangat penting untuk kepuasan klien dan berdampak positif pada kualitas data yang ditampilkan. [26]

Untuk memanfaatkan Framework Convenience Scale (SUS) dalam melakukan evaluasi, terdapat aturan perhitungan, yaitu:

a) Dari 10 pertanyaan di kuesioner, di pertanyaan bernomor ganjil skor responden akan dikurang 1.

b) Dari 10 pertanyaan di kuesioner, di pertanyaan bernomor genap, skor responden akan dihitung dengan, 5 dikurang skor responden,.

c) Hasil dari penjumlahan semua skor responden yg sudah dihitung, akan dikali 2,5 untuk memperoleh skor SUS

d) Setiap responden dinilai secara individu. Untuk mendapatkan rata-rata skor SUS, semua skor dijumlahkan lalu dibagi berdasarkan jumlah responden.

SUS dihitung dengan rumus ini: [28]

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

x = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

4. METODE PENELITIAN

SUS terdiri dari 10 pertanyaan dengan 5 pilihan reaksi, yang berkisar dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat setuju.” Skor SUS berkisar dari hingga 100. Seperti yang telah dijelaskan, pilihan reaksi mencakup “sangat tidak setuju,” “tidak setuju,” “ragu-ragu,” “setuju,” dan “sangat setuju,” dengan skor berkisar dari 1 hingga 5.

Di bawahnya terdapat daftar pilihan reaksi dan skornya.

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-ragu (RG)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Tabel 1. Alternatif dan Skor pada SUS

Jumlah responden: 31 orang

Skor SUS hasil perhitungan: 68

Beberapa contoh hasil pengukuran responden:

- Responden 1: Skor total 18 → SUS Score: 45
- Responden 2: Skor total 39 → SUS Score: 98
- Responden 3: Skor total 29 → SUS Score: 73
- Responden 4: Skor total 31 → SUS Score: 78
- Responden 5: Skor total 36 → SUS Score: 90
- Responden 6: Skor total 30 → SUS Score: 75
- Responden 7: Skor total 30 → SUS Score: 75
- Responden 8: Skor total 34 → SUS Score: 85
- Responden 9: Skor total 20 → SUS Score: 50
- Responden 10: Skor total 14 → SUS Score: 35
- Responden 11: Skor total 27 → SUS Score: 68

- Responden 12: Skor total 31 → SUS Score: 78
- Responden 13: Skor total 23 → SUS Score: 58
- Responden 14: Skor total 12 → SUS Score: 30
- Responden 15: Skor total 19 → SUS Score: 48
- Responden 16: Skor total 24 → SUS Score: 60
- Responden 17: Skor total 29 → SUS Score: 73
- Responden 18: Skor total 32 → SUS Score: 80
- Responden 19: Skor total 26 → SUS Score: 65
- Responden 20: Skor total 22 → SUS Score: 55
- Responden 21: Skor total 21 → SUS Score: 53
- Responden 22: Skor total 24 → SUS Score: 60
- Responden 23: Skor total 35 → SUS Score: 88
- Responden 24: Skor total 27 → SUS Score: 68
- Responden 25: Skor total 29 → SUS Score: 73
- Responden 26: Skor total 28 → SUS Score: 70
- Responden 27: Skor total 36 → SUS Score: 90
- Responden 28: Skor total 22 → SUS Score: 55
- Responden 29: Skor total 33 → SUS Score: 83
- Responden 30: Skor total 35 → SUS Score: 88
- Responden 31: Skor total 22 → SUS Score: 55

Data ini menunjukkan variasi skor SUS di antara responden dengan nilai rata-rata 68.

Dari hasil perhitungan System Usability Scale (SUS), diperoleh skor 68, skor ini akan menentukan penilaian usabilitas, yang menghasilkan nilai antara B-C.

SUS Skor	Nilai	Penjelasan
>80.3	A	Sangat Baik
68 – 80.3	B	Baik

51 – 68	C	Cukup
38 – 51	D	Buruk
<51	E	Sangat Buruk

Tabel 4. Penilaian Skor SUS

Berdasarkan tabel 4, hasil perhitungan skor SUS untuk kerangka kerja yang diujikan diperoleh dengan nilai rata-rata 68. Dengan nilai tersebut, kerangka kerja tersebut masuk dalam kategori tingkat B, yang berarti “Baik” berdasarkan skala SUS.

Berikut adalah kesimpulan dari hasil pengujian:

1. Skor penilaian SUS yang diperoleh 68.
2. Sistem masuk dalam tingkat penerimaan diantara cukup atau Baik..
3. Tingkat yang didapatkan berada pada kategori B.
4. Rating adjektiva menunjukkan bahwa sistem termasuk dalam kategori "Baik" atau “Cukup Baik”.

Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa kerangka kerja tersebut telah memenuhi pedoman kualitas yang cukup baik dan dapat digunakan oleh klien, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan agar lebih ideal.

5. KESIMPULAN

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kerangka kerja tersebut telah memenuhi pedoman kualitas yang cukup baik dan dapat digunakan oleh klien, meskipun masih ada ruang untuk perubahan agar lebih ideal.

Tingkat pengakuan (Layak) berada dalam kategori cukup baik “Tinggi” dengan Skala Penilaian B. Peringkat persentil Skor SUS dan nilai huruf berada dalam rentang 68 – 80,3, yang menunjukkan bahwa aplikasi Line memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang layak dan layak untuk digunakan oleh klien.

Artinya adalah rata-rata nilai usability aplikasi Line masih dapat diterima secara umum. Namun, beberapa aspek masih dapat ditingkatkan, seperti optimalisasi fitur agar lebih efektif serta peningkatan tampilan antarmuka yang lebih intuitif untuk memudahkan pengguna baru dalam menggunakan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Tri *et al.*, “Perancangan Sistem Monitoring Ketersediaan Air Otomatis Menggunakan Aplikasi Blynk Berbasis Internet of Things (IoT),” *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem*

- Informasi (JIKOMSI)*, vol. 6, pp. 154–164, 2023.
- [2] H. Al Rosyid, D. P. Rakhmadani, and S. D. Alika, “Evaluasi Usability pada Aplikasi OVO Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 9, no. 6, p. 1808, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i6.5073.
 - [3] K. S. Kartini and I. N. T. A. Putra, “Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android,” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, vol. 4, no. 1, p. 12, 2020, doi: 10.23887/jpk.v4i1.24981.
 - [4] S. Singh, N. Jatana, S. Sehgal, R. Anand, B. Arunkumar, and J. V. N. Ramesh, “Making Digital Payments Accessible Beyond Sight: A Usability Study of UPI-Based Smartphone Applications,” *IEEE Access*, vol. 12, no. December 2023, pp. 6830–6841, 2024, doi: 10.1109/ACCESS.2023.3348840.
 - [5] I. N. T. A. Putra, K. S. Kartini, and K. R. Winatha, “Implementation Of Mobile-Based OOAD Interactive Learning Media,” *Telematika*, vol. 19, no. 2, p. 271, 2022, doi: 10.31315/telematika.v19i2.7363.
 - [6] M. Nielsen and S. A. Of, “Usability, LINE, Kuesioner NieNielsen, M., & Of, S. A. (2024). Usability, LINE, Kuesioner Nielsen’s Attributes of Usability, Insinyur aplikasi. 392–399. Isen’s Attributes of Usability, Insinyur aplikasi.,” pp. 392–399, 2024.
 - [7] M. L. Rahimsyah, A. N. Hayati, and R. N. Arapah, “Analisis Terhadap Aplikasi Whatsapp Dan Line Menggunakan Metode Usability Dalam Teknologi Komunikasi,” *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, vol. 5, no. 2, pp. 321–326, 2021.
 - [8] O. Wijaya, S. Nathanael, and S. Wicaksono, “Usability Testing Pada Software Line Messenger,” *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, vol. 1, no. 2, pp. 19–29, 2022, doi: 10.51903/juisi.v1i2.298.
 - [9] N. Tri, A. Putra, I. Gede, A. Chandra Wijaya, I. Kadek, and D. Saputra, “Usability Testing Game Pubg Mobile Dengan Metode System Usability Scale (Sus),” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 2, no. 2, pp. 113–120, 2023, [Online]. Available: <https://journal.unisnu.ac.id/JTINFO/article/view/644>
 - [10] P. Y. Pratiwi, I. M. Ardwi Pradnyana, and N. K. Winda Damayanti, “Usability Analysis on Digital Library Information System using System Usability Scale (SUS),” *Proceedings - IEIT 2023: 2023 International Conference on Electrical and Information Technology*, no. December, pp. 293–298, 2023, doi: 10.1109/IEIT59852.2023.10335582.
 - [11] G. Pujana, I. Made Ardwi Pradnyana, and I. Ketut Resika Artha, “Analisis Kepuasan Pengguna E-Rapor Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (Eucs) Di Smp Negeri 1 Sukasada,” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 12, no. 1, pp. 57–66, 2023, [Online]. Available: <http://ditpsmp.kemdikbud.go.id/erapor/>
 - [12] R. Tennant, M. Tetui, K. Grindrod, and C. M. Burns, “Multi-Disciplinary Design and Implementation of a Mass Vaccination Clinic Mobile Application to Support Decision-Making,” *IEEE J Transl Eng Health Med*, vol. 11, no. April 2022, pp. 60–69, 2023, doi: 10.1109/JTEHM.2022.3224740.
 - [13] D. S. Pratami, M. S. Ribuna, G. N. Maharani, and C. H. Primasari, “Pengembangan Aplikasi Line Sebagai Manajemen Perkuliahan Mahasiswa Sistem Informasi,” *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 145–154, 2022, doi: 10.24002/konstelasi.v2i1.5339.
 - [14] I. D. N. M. Suputera, I. M. A. Pradnyana, and I. K. R. Arthana, “Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik New Generation (SIK-NG) Undiksha Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Ditinjau dari Pengguna Mahasiswa,” *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 14–27, 2022, doi: 10.23887/insert.v3i1.43173.
 - [15] I. Walhidayah, I. Made Ardwi Pradnyana, and I. Gusti Lanang Agung Raditya Putra, “Evaluasi Usability Aplikasi Rudaya Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire Usability Evaluation of Rudaya Applications Using Usability Testing and USE Questionnaire Methods,” *Techno.COM*, vol. 21, no. 3, pp. 667–679, 2022, [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=id.rudaya.rudayaapp>
 - [16] I. G. W. Rudiarta, I. M. A. Pradnyana, and P. Y. Pratiwi, “Evaluasi Usability Sistem Taring Dukcapil Menggunakan Metode Usability Testing dan Pendekatan UCD,” *Techno.Com*, vol. 23, no. 2, pp. 433–445, 2024, doi: 10.62411/tc.v23i2.10079.
 - [17] D. Wahyuni and M. L. Hamzah, “Analisa Tingkat Usability Website Menggunakan Metode System Usability Scale Dan Post Study System Usability Questionnaire Website Usability Level Analysis Using the System Usability Scale Method and Post Study System Usability Questionnaire,” *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 52–58, 2024, [Online].

- Available:
<https://diskominfotik.bengkaliskab.go.id>
- [18] K. W. Cahyadi, I. G. A. A. D. Indradewi, and P. Y. Pratiwi, "UI/UX Design for Mobile-based Sports Instructor Search Application 'BeFind' using Design Thinking," *Sistemasi*, vol. 12, no. 3, p. 835, 2023, doi: 10.32520/stmsi.v12i3.2986.
 - [19] E. I. Prayoga and T. Kristiana, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Hrmwincorp Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 2, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4094.
 - [20] N. Tri, A. Putra, I. Putu, S. Dwipayana, and M. F. Somantri, "Analisis User Experience Pada Game Mobile Legends dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation Serta Pengaruh Skin dalam Kepercayaan Diri untuk Meningkatkan Probabilitas Kemenangan," *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, vol. 9, no. 2, p. 119, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.fikom-unasman.ac.id>
 - [21] S. Park, H. K. Kim, J. Park, and Y. Lee, "Designing and Evaluating User Experience of an AI-Based Defense System," *IEEE Access*, vol. 11, no. November, pp. 122045–122056, 2023, doi: 10.1109/ACCESS.2023.3329257.
 - [22] P. Y. Pratiwi and N. P. E. Suchahyani, "Implementation of Design Thinking Method and Usability Testing in the Design of a Scholarship Information System," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 21, no. 2, pp. 133–144, 2024, doi: 10.23887/jptkuniksha.v21i2.81688.
 - [23] K. W. Cahyadi, I. Gusti, A. Agung, D. Indradewi, and Y. Pratiwi, "Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Pencarian Instruktur Olahraga 'BeFind' berbasis Mobile menggunakan Design Thinking," *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 12, no. 3, pp. 835–850, 2023.
 - [24] L. A. T. Arakian, I. G. M. Darmawiguna, and I. G. A. A. D. Indradewi, "Evaluation of User Satisfaction Using the Pieces Framework in the Teman Bus Application," *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, vol. 19, no. 1, pp. 11–18, 2023, doi: 10.33480/pilar.v19i1.3948.
 - [25] W. G. S. Parwita, I. G. A. A. D. Indradewi, M. S. Ariantini, N. L. W. S. R. Ginantra, and I. K. A. Putra, "Penerapan Metode E-Service Quality Terhadap Pengukuran Tingkat Kepuasan Penggunaan Marketplace," *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, vol. 5, no. 2, pp. 218–226, 2022, doi: 10.31598/sintechjournal.v5i2.1236.
 - [26] N. Kadek Risma Juniantari and I. N. Tri Anindia Putra, "Analisis Sistem Informasi Dpmptsp Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, vol. 4, no. 1, pp. 31–37, 2021, doi: 10.33387/jiko.v4i1.2379.
 - [27] N. Kadek, V. Agustina, N. Tri, and A. Putra, "Analisis Front End Sistem Informasi Website Pt. Bali Swakinarya Cipta Sejahtera Dengan Metode System Usability Scale," *Jtii*, vol. 6, no. 02, pp. 79–89, 2021.
 - [28] A. cahya Pramuditia, "Pengujian Usability Pada Prototype Sistem," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 2, no. 2, pp. 0–5, 2023.