

Analisis Tingkat Kemudahan Pengguna Aplikasi Seabank OLEH Pengguna Aktif Dengan Metode *System Usability Scale* (SUS)

Danda Bagaskoro¹, Ady Yoga Pratama², Sherly Dian Tiara³, Muh. Ilham Affandi⁴

^{1,2,3,4} Sistem Informasi, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: ¹bagaskorodanda@gmail.com, ²adyyoga07@gmail.com, ³sherlytiara936@gmail.com,
⁴didi3333t@gmail.com

ABSTRAK – Penelitian ini memiliki tujuan menganalisis tingkat kemudahan penggunaan aplikasi Seabank berdasarkan persepsi 120 pengguna aktif, dengan metode *System Usability Scale* (SUS). Penelitian ini menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang terdiri atas 10 butir pernyataan, diukur menggunakan skala Likert dengan rentang 1 hingga 5. Hasil dari penelitian saya ini menunjukkan skor SUS rata-rata sebesar 72,8, yang masuk dalam kategori C (Cukup/Average) dengan rentang skor 68-74. Distribusi responden menunjukkan 44,2% memberikan penilaian baik hingga sangat baik (Grade A-B), 35% cukup (Grade C), dan 20,8% buruk hingga sangat buruk (Grade D-E). Pengguna muda (18-35 tahun) memberikan skor lebih tinggi dibandingkan pengguna senior, dan terdapat korelasi positif antara frekuensi penggunaan dengan skor SUS. Area yang memerlukan perbaikan meliputi konsistensi antarmuka, integrasi fitur, dan aksesibilitas untuk pengguna senior. Hasil penelitian ini memberikan wawasan penting bagi pengembangan aplikasi Seabank untuk menambah pengalaman pengguna dan daya saing di industri *fintech*.

Kata Kunci — *System Usability Scale, Seabank, User Experience, Aplikasi Perbankan Digital*

ABSTRACT – This study aims to evaluate the usability of the Seabank application by analyzing the perceptions of 120 active users through the *System Usability Scale* (SUS) method. The research instrument utilized was a SUS questionnaire consisting of 10 items measured on a 5-point Likert scale. The findings revealed an average SUS score of 72.8, which falls into category C (Fair/Average) within the score range of 68–74. The respondent distribution indicated that 44.2% rated the application as good to very good (Grade A–B), 35% as fair (Grade C), and 20.8% as poor to very poor (Grade D–E). Younger users (aged 18–35) tended to give higher scores compared to senior users, and a positive correlation was observed between usage frequency and SUS scores. Areas identified for improvement include interface consistency, feature integration, and accessibility for senior users. These results provide valuable insights for enhancing the Seabank application to improve user experience and strengthen competitiveness in the *fintech* industry.

Keywords — *System Usability Scale, Seabank, User Experience, Digital Banking Application*

1. PENDAHULUAN

Teknologi digital yang semakin berkembang dalam sektor perbankan telah mendorong munculnya berbagai aplikasi perbankan digital, salah satunya adalah Seabank[1]. Seabank merupakan salah satu layanan perbankan digital yang menawarkan kemudahan transaksi, suku bunga kompetitif, serta fitur-fitur inovatif untuk memenuhi kebutuhan pengguna[2]. Namun, seiring dengan persaingan yang ketat di industri *fintech*, aspek *usability* (kemudahan penggunaan) menjadi faktor kritis dalam mempertahankan dan meningkatkan kepuasan pengguna[3].

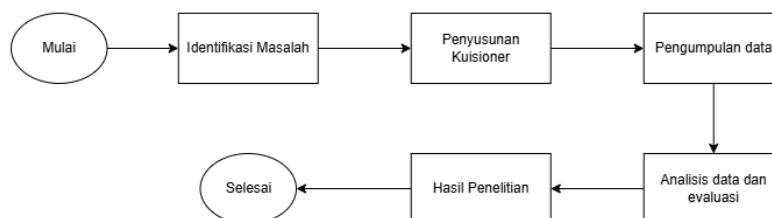
Tingkat kemudahan penggunaan suatu aplikasi sangat memengaruhi pengalaman pengguna (*user experience*) dan berdampak pada loyalitas pengguna[4]. Jika aplikasi dirasa sulit digunakan, pengguna mungkin beralih ke platform lain yang lebih intuitif. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi tingkat *usability* aplikasi Seabank guna mengidentifikasi kelebihan dan area yang perlu diperbaiki.

System Usability Scale (SUS) merupakan metode yang banyak digunakan dalam mengukur *usability* suatu sistem secara kuantitatif[5]. SUS memberikan skor yang dapat diinterpretasikan untuk menilai seberapa mudah suatu aplikasi digunakan berdasarkan persepsi pengguna[6][7]. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis tingkat kemudahan penggunaan aplikasi Seabank berdasarkan persepsi pengguna aktif menggunakan metode SUS[8]. Hasil penelitian ini kami harapkan dapat untuk memberikan rekomendasi dalam pengembangan aplikasi Seabank agar lebih *user-friendly*.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan berlandaskan pendekatan kuantitatif dengan survei sebagai teknik utama pengumpulan data. Instrumen penelitian berupa kuesioner *System Usability Scale* (SUS), yang telah diadaptasi agar relevan dengan penggunaan aplikasi Seabank.[9].



Gambar 1. Tahapan penelitian

2.2 Populasi dan Sampel

- Populasi: Pengguna aktif aplikasi Seabank yang telah menggunakan layanan minimal 3 bulan.
- sampel: Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria sebagai berikut:
 - Pengguna yang melakukan transaksi setidaknya 5 kali dalam sebulan.
 - Usia 18-55 tahun (kelompok usia produktif yang dominan menggunakan layanan digital banking).

2.3 Instrumen Pengumpulan Data

Kuesioner SUS terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1-5 (1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju). Beberapa contoh pernyataan:

Tabel 1. Pernyataan SUS

NO	PERNYATAAN	SKOR
1	Saya merasa nyaman menggunakan aplikasi Seabank.	1-5
2	Saya menemukan fitur-fitur di Seabank terlalu kompleks. (pernyataan negatif)	1-5
3	Saya rasa aplikasi Seabank mudah digunakan	1-5
4	Saya rasa saya membutuhkan dukungan dari tenaga ahli untuk dapat menggunakan aplikasi ini. (pernyataan negatif)	1-5
5	Saya menemukan berbagai fungsi dalam aplikasi Seabank terintegrasi dengan baik	1-5
6	Saya rasa terdapat terlalu banyak inkonsistensi dalam aplikasi Seabank. (pernyataan negatif)	1-5
7	Saya rasa kebanyakan orang akan belajar untuk menggunakan aplikasi ini dengan sangat cepat.	1-5
8	Saya rasa aplikasi Seabank sangat canggung untuk digunakan. (pernyataan negatif)	1-5
9	Saya harus mempelajari banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini. (pernyataan negatif)	1-5
10	Saya merasa percaya diri saat menggunakan aplikasi Seabank.	1-5

Dari pernyataan di tabel 1, responden memberikan skala 1-5 untuk menjawab yang berdasarkan seberapa banyak responden setuju dan tidak setuju terhadap aplikasi. Objek penelitian ini adalah aplikasi seabank yang merupakan bank digital. Sumber data dan sampel di dapatkan dari pengguna yang minimal pemakaian 3 bulan untuk bertransaksi menggunakan seabank.

Tabel 2. Skala Penilaian Skor

Jawaban	Skor
Sangat tidak setuju (STS)	1
Tidak Setuju (STS)	2
Cukup Setuju (TS)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Menyajikan skala penilaian yang berasal dari skor hasil konversi jawaban responden melalui prosedur tertentu [10].:

- Untuk pernyataan bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9), skor yang diberikan responden dikurangi 1. Perhitungan skor SUS ganjil dirumuskan sebagai : $\text{Skor SUS ganjil} = \sum (P_x - 1)$ dengan P_x adalah skor pada pernyataan ganjil.
- Untuk pernyataan bernomor genap (2, 4, 6, 8, dan 10), skor responden dihitung dengan rumus: $\text{Skor SUS genap} = \sum (5 - P_n)$ dengan P_n merupakan skor pada pernyataan genap.

- C) Selanjutnya, skor hasil konversi dari pernyataan ganjil dan genap dijumlahkan, lalu dikalikan dengan 2,5 untuk menghasilkan nilai dengan rentang 0–100: $(\sum \text{skor ganjil} + \sum \text{skor genap}) \times 2,5$
- D) Setelah nilai SUS masing-masing responden diperoleh, langkah berikutnya adalah menghitung skor rata-rata dengan cara menjumlahkan seluruh skor responden kemudian dibagi dengan jumlah responden yang berpartisipasi [11].

Perhitungan ini dapat dilihat dengan rumus berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

Keterangan:

X : Skor rata-rata

$\sum x$: Jumlah skor system usability scale

N : Jumlah responden

Hasil pengolahan data menghasilkan nilai rata-rata dari seluruh skor responden. Selanjutnya, penentuan tingkat kelayakan atau grade penilaian dapat ditetapkan melalui dua metode yang tersedia.

- Tahap awal penentuan dilakukan dengan meninjau aspek penerimaan pengguna, skala penilaian, dan kategori adjektif. Dalam dimensi penerimaan pengguna, terdapat tiga kategori utama, yaitu *not acceptable* (tidak diterima), *marginal* (cukup), dan *acceptable* (diterima). Sementara itu, pada dimensi skala nilai digunakan enam tingkatan penilaian, yakni A, B, C, D, E, dan F. [12].
- Metode kedua dalam penentuan tingkat skala didasarkan pada *percentile range* dari skor SUS. Skor ini kemudian dikelompokkan ke dalam lima tingkatan penilaian, yaitu A, B, C, D, dan E. Penilaian dengan pendekatan *percentile rank* umumnya diperoleh melalui hasil pengolahan skor yang diberikan oleh responden [13]. Perbandingan hasil dari kedua metode penilaian tersebut ditampilkan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Interpretasi Skor SUS

Grade	Keterangan
A (Sangat Baik (<i>Excellent</i>))	Skor $\geq 80,3$
B (Baik (<i>Good</i>))	Skor ≥ 74 dan $< 80,3$
C (Cukup (<i>Average</i>))	Skor ≥ 68 dan < 74
D (Buruk (<i>Poor</i>))	Skor ≥ 51 dan < 68
E (Sangat Buruk (<i>very bad</i>))	Skor lebih < 51

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Karakteristik Responden

Penelitian ini dilakukan terhadap 120 responden yang merupakan pengguna aktif aplikasi Seabank. Adapun kriteria responden adalah telah menggunakan aplikasi minimal selama tiga bulan serta melakukan transaksi sedikitnya lima kali setiap bulan. Gambaran distribusi karakteristik responden dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Tabel Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Jumlah	Persentase (%)
Usia	18-25 tahun	42	35.0
	26-35 tahun	48	40.0
	36-45 tahun	22	18.3
	46-55 tahun	8	6.7
Jenis Kelamin	Laki-laki	58	48.3
	Perempuan	62	51.7
Pendidikan	SMA/SMK	28	23.3
	Diploma	34	28.3
	Sarjana	52	43.3
	Pascasarjana	6	5.0
Frekuensi Penggunaan	5-10 kali/bulan	45	37.5

3.2 Analisis Skor *System Usability Scale* (SUS)

1. Hasil Skor Individual Per Pertanyaan

Tabel 5. Rata-rata Skor per Pertanyaan SUS

No	Pernyataan	Rata-rata Skor
1	Saya merasa nyaman menggunakan aplikasi Seabank	4.1
2	Saya menemukan fitur-fitur di Seabank terlalu kompleks	2.3
3	Saya rasa aplikasi Seabank mudah digunakan	4.2
4	Saya membutuhkan dukungan tenaga ahli untuk menggunakan aplikasi ini	2.1
5	Berbagai fungsi dalam aplikasi Seabank terintegrasi dengan baik	3.9
6	Terdapat terlalu banyak inkonsistensi dalam aplikasi Seabank	2.4
7	Kebanyakan orang akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat	4.0
8	Saya rasa aplikasi Seabank sangat canggung untuk digunakan.	4.1
9	Saya harus mempelajari banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini.	4.2
10	Saya merasa percaya diri saat menggunakan aplikasi Seabank.	4.0

2. Perhitungan Skor SUS

Berdasarkan metodologi SUS yang telah dijelaskan, perhitungan skor dilakukan sebagai berikut:

- Pernyataan ganjil (1,3,5,7,9): Skor dikurangi 1
 - P1: $4-1 = 3$, P3: $5-1 = 4$, P5: $4-1 = 3$, P7: $4-1 = 3$, P9: $2-1 = 1$
 - Total skor ganjil = 14
- Pernyataan genap (2,4,6,8,10): 5 dikurangi skor
 - P2: $5-2 = 3$, P4: $5-2 = 3$, P6: $5-3 = 2$, P8: $5-2 = 3$, P10: $5-4 = 1$
 - Total skor genap = 12
- Skor SUS = $(14 + 12) \times 2.5 = 65$

3. Distribusi Skor SUS

Tabel 6. Distribusi Skor SUS Responden

Rentang Skor	Jumlah Responden	Persentase (%)	Grade
85-100	18	15.0	A (Sangat Baik)
74-84.9	35	29.2	B (Baik)
68-73.9	42	35.0	C (Cukup)
51-67.9	22	18.3	D (Buruk)
0-50.9	3	2.5	E (Sangat Buruk)

4. Skor Rata Rata SUS

- Skor SUS rata-rata: 72.8
 - Standar deviasi: 12.4
 - Skor minimum: 45.0
 - Skor maksimum: 95.0
- Rumus yang digunakan: $\bar{X} = \Sigma x/n = 8,736/120 = 72.8$

5. Interpretasi dan Pembahasan Hasil

1. Interpretasi Skor SUS

Berdasarkan skala interpretasi SUS pada Tabel 3, skor rata-rata 72.8 termasuk dalam kategori C (Cukup/Average) dengan rentang skor 68-74. Temuan ini mengindikasikan bahwa aplikasi Seabank memiliki tingkat *usability* yang tergolong dapat diterima, meskipun masih terdapat peluang perbaikan yang cukup besar [14].

2. Analisis Berdasarkan Aspek Usability

- Aspek Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use*) Pernyataan 1, 3, dan 7 yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan menunjukkan skor tinggi (4.0-4.2), mengindikasikan bahwa mayoritas pengguna merasa aplikasi Seabank mudah digunakan dan dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa desain antarmuka (UI) aplikasi sudah cukup intuitif.
- Aspek Kompleksitas (*Complexity*) Pernyataan 2, 4, dan 9 menunjukkan skor rendah (2.1-2.5), yang dalam konteks pernyataan negatif berarti positif. Pengguna tidak merasa aplikasi terlalu kompleks atau memerlukan bantuan ahli untuk mengoperasikannya.

- c. Aspek Konsistensi (*Consistency*) Pernyataan 5 dan 6 menunjukkan hasil yang mixed. Meskipun pengguna menilai integrasi fitur cukup baik (3.9), masih terdapat kekhawatiran terkait inkonsistensi dalam aplikasi (2.4). Hal ini menjadi area yang perlu mendapat perhatian khusus.
- d. Aspek Kepercayaan Diri (*Confidence*) Pernyataan 8 dan 10 menunjukkan bahwa pengguna merasa cukup percaya diri atau merasa aman dengan menggunakan aplikasi (4.0) dan tidak menganggapnya canggung (2.2)[15].

3. Analisis Berdasarkan Karakteristik Responden

Tabel 7. Skor SUS Berdasarkan Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Rata-rata Skor SUS
Usia	18-25 tahun	75.2
	26-35 tahun	74.1
	36-45 tahun	69.8
	46-55 tahun	66.3
Frekuensi Penggunaan	5-10 kali/bulan	69.4
	11-20 kali/bulan	74.2
	>20 kali/bulan	77.8

Analisis berdasarkan karakteristik menunjukkan bahwa :

- a. Pengguna muda (18-35 tahun) memberikan skor lebih tinggi dibandingkan pengguna yang lebih tua
- b. Semakin sering pengguna menggunakan aplikasi, semakin tinggi skor SUS yang diberikan, mengindikasikan *learning curve* yang positif

4. Identifikasi Area Perbaikan

Berdasarkan analisis hasil, beberapa area yang perlu mendapat perhatian untuk peningkatan usability:

- a. Konsistensi Interface Skor 2.4 pada pernyataan 6 menunjukkan masih adanya inkonsistensi dalam aplikasi. Diperlukan standarisasi desain dan pola interaksi di seluruh fitur aplikasi[16].
- b. Integrasi Fitur Meskipun skor 3.9 sudah cukup baik, integrasi antar fitur masih dapat ditingkatkan untuk memberikan pengalaman yang lebih seamless.
- c. Accessibility untuk Pengguna Senior Perbedaan skor yang signifikan antara kelompok usia menunjukkan perlunya peningkatan accessibility untuk pengguna yang lebih senior[17].

5. Perbandingan dengan Standar Industri

Skor SUS 72.8 berada di atas rata-rata industri aplikasi mobile (68), namun masih di bawah benchmark aplikasi finansial yang baik (≥ 80). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi Seabank sudah kompetitif, masih terdapat potensi peningkatan yang signifikan[18].

6. Implikasi Bisnis

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan Seabank:

- a. 44.2% pengguna memberikan penilaian baik hingga sangat baik (Grade A-B), menunjukkan kepuasan pengguna yang cukup tinggi
- b. 20.8% pengguna memberikan penilaian buruk hingga sangat buruk (Grade D-E), mengindikasikan risiko churn yang perlu diantisipasi
- c. Area perbaikan yang jelas teridentifikasi memberikan roadmap untuk pengembangan produk selanjutnya[19].

6. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap 120 pengguna aktif, aplikasi Seabank memperoleh skor *System Usability Scale* (SUS) rata-rata 72,8. Skor ini menempatkan usabilitas aplikasi dalam kategori C (Cukup/Average), yang berarti aplikasi dapat diterima oleh pengguna namun masih memiliki ruang signifikan untuk perbaikan. Mayoritas pengguna (44,2%) memberikan penilaian baik hingga sangat baik (Grade A-B), yang mengindikasikan tingkat kepuasan yang cukup tinggi. Meskipun demikian, sekitar 20,8% pengguna memberikan penilaian buruk (Grade D-E), menandakan adanya risiko pengguna beralih ke aplikasi lain (*churn*) yang perlu diantisipasi. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa pengguna muda (18-35 tahun) dan mereka yang sering menggunakan aplikasi cenderung memberikan skor yang lebih tinggi. Hal ini menyoroti adanya tantangan aksesibilitas bagi pengguna senior dan kurva pembelajaran bagi pengguna baru. Area utama yang teridentifikasi memerlukan perbaikan adalah konsistensi antarmuka, integrasi fitur, dan kompleksitas alur penggunaan

7. SARAN

Untuk menambah pengalaman user dan daya saing aplikasi Seabank di industri *fintech*, berikut adalah beberapa saran yang direkomendasikan:

1. Menyederhanakan Alur Pengguna dan Meningkatkan Konsistensi: Pengembang disarankan untuk melakukan standarisasi desain di seluruh bagian aplikasi untuk mengatasi masalah inkonsistensi yang dirasakan pengguna. Selain itu, perlu dilakukan penyederhanaan alur untuk tugas-tugas kompleks guna mengurangi kebingungan dan meningkatkan efisiensi penggunaan.
2. Meningkatkan Aksesibilitas untuk Pengguna Senior: Mengingat adanya perbedaan skor signifikan antar kelompok usia, disarankan untuk mengembangkan fitur yang berfokus pada aksesibilitas. Ini bisa mencakup pilihan untuk memperbesar ukuran teks, menyederhanakan navigasi, atau menyediakan panduan yang lebih jelas bagi pengguna yang kurang familiar dengan teknologi digital.
3. Mengimplementasikan Tutorial Interaktif: Untuk mempercepat kurva pembelajaran bagi pengguna baru, disarankan untuk mengimplementasikan tutorial atau panduan interaktif saat pengguna pertama kali menggunakan fitur tertentu. Hal ini dapat membantu mengurangi persepsi bahwa pengguna harus mempelajari hal yang sebelum bisa menggunakan aplikasi dengan baik.
4. Mengoptimalkan Integrasi Fitur: Meskipun integrasi fitur dinilai cukup baik, masih ada ruang untuk perbaikan. Pengembang dapat memetakan kembali perjalanan pengguna (*user journey*) untuk memastikan setiap fitur terhubung secara lebih mulus dan intuitif, sehingga pengguna tidak merasa canggung saat berpindah antar menu atau fungsi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. S. Atmaja and D. H. Paulus, "Partisipasi Bank Indonesia Dalam Pengaturan Digitalisasi Sistem Pembayaran Indonesia," *Masal. Huk.*, vol. 51, no. 3, pp. 271–286, 2022, doi: 10.14710/mmh.51.3.2022.271-286.
- [2] K. Khairunnisa, "Perbandingan Metode SUS dan PIECES Framework Untuk Mengevaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna SAP pada PTPN IV," *Indones. J. Inform. Res. Softw. Eng.*, vol. 3, no. 1, pp. 82–93, 2023, doi: 10.57152/ijirse.v3i1.485.
- [3] M. A. Kosim, S. R. Aji, and M. Darwis, "Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus)," *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–7, 2022, doi: 10.31326/sistek.v4i2.1326.
- [4] A. Rizma, R. Putri, and A. D. Indriyanti, "Evaluasi Usability User Interface dan User Experience pada Aplikasi M . Tix dengan Metode Usability Testing (UT) dan System Usability Scale (SUS)," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell. Univ. Negeri Surabaya*, vol. 04, no. 02, pp. 21–32, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/51791>
- [5] J. Manajemen, S. Informasi, A. L. Dyayu, and H. Yani, "Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS) Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)," vol. 3, pp. 395–404, 2023.
- [6] A. W. Milbar Gamas *et al.*, "Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma," *Bull. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 4, pp. 281–288, 2022, doi: 10.47065/bit.v3i4.377.
- [7] A. C. Zarkasi, A. S. Wardani, and S. Sucipto, "Analisa User Experience Terhadap Fitur Di Aplikasi Zenius Menggunakan Heart Framework," *METHOMIKA J. Manaj. Inform. dan Komputerisasi Akunt.*, vol. 6, no. 6, pp. 174–179, 2022, doi: 10.46880/jmika.vol6no2.pp174-179.
- [8] K. Nur Indah Sari and Y. Sulisty Nugroho, "Systematic Mapping Study Terhadap Penerapan System Usability Scale Untuk Evaluasi Tingkat Kegunaan Perangkat Lunak," *Semin. Ris. Mahasiswa-Computer Electr. (SERIMA-CE)*, vol. 1, no. 1, p. 176, 2023.
- [9] H. P. Aji and N. R. DPA, , S.T, M.Kom, "Analisis Perbandingan Website Digilib dengan Metode Penghitungan Usability Menggunakan Kuesioner SUS," *J. Buana Inform.*, vol. 11, no. 1, pp. 63–73, 2020, doi: 10.24002/jbi.v11i1.2502.
- [10] V. Yoga, P. Ardhana, U. Qamarul, and H. Badaruddin, "Pengujian Usability Aplikasi Halodoc Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *J. Kesehat. Qamarul Huda*, vol. 9, pp. 132–136, 2021.
- [11] V. Yoga Pudya Ardhana, "Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. Informatics, Electr. Electron. Eng.*, vol. 2, no. 1, pp. 5–11, 2022, [Online]. Available: <https://djournals.com/jieec>

- [12] I. K. Adyanata, P. A. G. Nugraha, I. M. A. O. Gunawan, and G. Indrawan, "Evaluasi Sistem Informasi SI Akad UPMI Menggunakan Metode System Usability Scale," *JUPITER J. Penelit. Ilmu dan Teknol. Komput.*, vol. 16, no. 1, pp. 61–70, 2024.
- [13] N. Asnawi, R. Pamungkas, and D. G. Prasetyo, "Analisis Usability Website Program Studi Sistem Informasi Unipma Menggunakan Metode System Usability Scale," *Fountain Informatics J.*, vol. 8, no. 1, pp. 21–25, 2023, doi: 10.21111/fij.v8i1.9408.
- [14] M. Bilung, S. Maharani, and D. M. Khairina, "Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Terpadu Layanan Program Studi (SI PLO) Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *Adopsi Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 89–97, 2023, doi: 10.30872/atasi.v2i2.387.
- [15] K. V. Pedjaga, A. Lahinta, and D. Novian, "Pengukuran Kualitas Usability Pada Aplikasi Sistem Keuangan Desa Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)," *Diffus. J. Syst. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, pp. 33–43, 2021.
- [16] A. J. Santoso, S. Hadi Wijoyo, and A. R. Perdanakusuma, "Evaluasi Usability Aplikasi Bank Syariah Indonesia Mobile menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (Studi Kasus : KCP Trenggalek Sudirman 1)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 2, pp. 793–801, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [17] S. Ratnawati and Widhi Damar Anandito, "Analisis Usability Pada Aplikasi Mobile Banking BCA Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. Perangkat Lunak*, vol. 6, no. 2, pp. 237–244, 2024, doi: 10.32520/jupel.v6i2.3285.
- [18] P. Prameswari *et al.*, "Desain UI / UX Aplikasi Manajemen Keuangan Pribadi Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) UI / UX Design Of A Personal Finance Management Application Using The User Centered Design (UCD) Method," vol. 5, no. 1, pp. 1–8, 2025.
- [19] R. A. Putri and I. S. Putra, "Analisis Usability Pada Aplikasi Belido.id Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *Pros. Semin. Nas. Sains dan Teknol. Terap.*, vol. 3, no. 1, pp. 42–50, 2020.