

Analisis *Usability* Pada Aplikasi *Ayoowork* Baliyoni Menggunakan *Use Questionnaire*

Putu Aryasuta Wicaksana¹, Ida Bagus Alit Swamardika², Rukmi Sari Hartati³

[Submission: 27-07-2021, Accepted: 16-12-2021]

Abstract— Basically, building a system is to meet the users needs, where system must consider the ease, comfort, and satisfaction of using the information system. Several studies have shown that these aspects can be measured through *Usability* testing. This study analyze the *Usability* of a project management information system developed and used at PT. Baliyoni Saguna Group. The study has purpose to determine the level of *Usability* of information systems or *Usability* by measuring four aspects of *Usability*. Measurements are made using the *Use Questionnaire* which is measured using a Linkert scale with a scale of 5. So it is hoped that this research in the future can be a reference for companies to continue to develop information systems to support business activities and increase company competitiveness. The results of the study indicate that the *Ayoowork* Baliyoni information system has a good *Usability* level with a score interpretation value of 62.07%. The scores of each aspect measured are usefulness with a score of 593 or 62.94%, ease of use 61.39%, ease of learning 60.59%, and satisfaction with 63.03%.

Intisari— Pada dasarnya membangun sebuah sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan penggunanya, dimana sistem harus mempertimbangkan kemudahan, kenyamanan serta kepuasan dalam menggunakan sistem informasi. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa aspek-aspek tersebut tadi dapat diukur melalui analisis *Usability*. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kegunaan atau *Usability* pada suatu sistem informasi manajemen proyek yang dikembangkan dan digunakan pada PT. Baliyoni Saguna Group. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan *Use Questionnaire* yang diukur menggunakan skala Linkert dengan skala 5. Sehingga diharapkan dengan adanya penelitian ini kedepannya dapat menjadi acuan bagi perusahaan untuk terus mengembangkan sistem informasi guna mendukung kegiatan bisnis serta meningkatkan daya saing perusahaan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi *Ayoowork* Baliyoni memiliki tingkat *Usability* Baik dengan nilai interpretasi skor sebesar 62,07%. Dimana skor masing-masing aspek yang diukur adalah, *usefulness* dengan skor sebesar 593 atau 62,94%, *ease of use* sebesar 61,39%, *ease of learning* sebesar 60,59%, dan *satisfaction* dengan skor sebesar 63,03%.

Kata Kunci— *Usability*, Sistem Informasi, *USE Questionnaire*, Skala Linkert.

I. PENDAHULUAN

¹Mahasiswa, Magister Teknik Elektro Universitas Udayana, Gedung Pascasarjana Universitas Udayana Jl. PB Sudirman Denpasar-Bali, Kode POS : 80232; (telp/fax: 0361-239599; e-mail : aryasutawicaksana@gmail.com

^{2, 3} Dosen, Magister Teknik Elektro Universitas Udayana, Gedung Pascasarjana Universitas Udayana Jl. PB Sudirman Denpasar-Bali, Kode POS : 80232; (telp/fax: 0361-239599; e-mail : ² gusali@junud.ac.id, ³ rshartati@gmail.com

Dewasa ini Teknologi Informasi memegang suatu peranan penting didalam sebuah perusahaan. Dan dengan perkembangan teknologi saat ini setiap perusahaan dapat mengembangkan sistem informasi tersendiri yang tentunya sudah disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan. Salah satu perusahaan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam membantu proses bisnisnya adalah Baliyoni. Baliyoni merupakan sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang Teknologi Informasi dan Komputer yang sudah berdiri sejak Tahun 2000 di Bali. Untuk dapat menopang kegiatan bisnis dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi kerja, Baliyoni menerapkan sebuah sistem informasi manajemen proyek yang disebut dengan *Ayoowork*. *Ayoowork* Baliyoni merupakan sebuah sistem informasi berbasis web yang digunakan untuk pencatatan data proyek, pencatatan data barang, status pelaksanaan, dan didukung dengan *dashboard* yang dapat memberikan laporan proyek secara *realtime*. Sehingga diharapkan dengan adanya sistem *Ayoowork* akan mempermudah karyawan dan pihak manajemen perusahaan untuk melakukan pelaksanaan, dan pengawasan.

Pada dasarnya suatu sistem dibangun untuk memenuhi kebutuhan penggunanya (*user*), sistem yang akan selalu digunakan oleh *user* adalah sistem yang *user friendly*, dimana pengguna akan merasakan suatu kemudahan, kenyamanan serta kepuasan dalam menggunakan suatu sistem informasi, atau juga bisa dikatakan sistem yang memiliki faktor *Usability* yang baik sehingga memberikan *user experience* yang baik pula [1].

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aspek *Usability* pada sistem informasi dapat diukur, seperti pada penelitian yang dilakukan oleh [2] pada Tahun 2018, dimana analisis *Usability* dilakukan pada aplikasi *mobile* pemesanan tiket kereta api dengan menggunakan *Use Questionnaire*. Kemudian penelitian lainnya adalah [3], dimana pada penelitian tersebut disebutkan bahwa analisis *Usability* dapat dilakukan dengan mengukur 5 kriteria, diantaranya efisiensi, kemudahan, kesalahan dan keamanan, kepuasan serta mudah diingat. Penelitian selanjutnya yang adalah pada penelitian [4], penelitian tersebut melakukan analisis *Usability* aplikasi transportasi *online* untuk menentukan nilai kepuasan dari penggunanya. Dan penelitian [5], melakukan analisis *Usability* pada aplikasi *mobile banking* dan metode yang digunakan adalah *Usability Testing* dengan *Use Questionnaire*. Penelitian [6] melakukan analisis pada sistem informasi FILKOM dengan melakukan analisis pada aspek-aspek *Usability* diantaranya *efficiency*, *learnability*, *memorability* dan *effectiveness* dengan menggunakan skala penilaian SUS.

Dari penelitian-penelitian tersebut disimpulkan bahwa sebuah sistem informasi dapat dikatakan baik apabila sistem

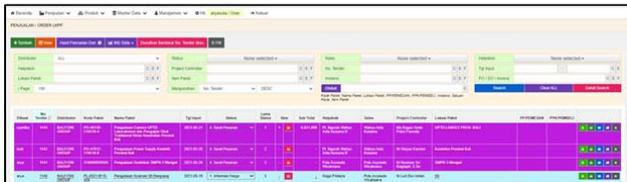


informasi tersebut dapat memenuhi aspek-aspek kegunaan (*Usability*). Dimana aspek kegunaan tersebut dapat diukur berdasarkan pada parameter *Satisfaction, Ease of use, Usefulness, Ease of Learning*. Sehingga penulis pada penelitian kali ini dilakukan analisis *Usability* pada sistem informasi *Ayoowork* Baliyoni dengan menggunakan *Use Questionnaire*. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengukur tingkat Kegunaan/*Usability* dari sistem informasi *Ayoowork* Baliyoni. Sehingga dengan adanya penelitian ini penulis berharap dapat menghasilkan suatu landasan atau referensi bagi perusahaan didalam pengembangan sistem *Ayoowork* di masa depan.

II. KAJIAN PUSTAKA

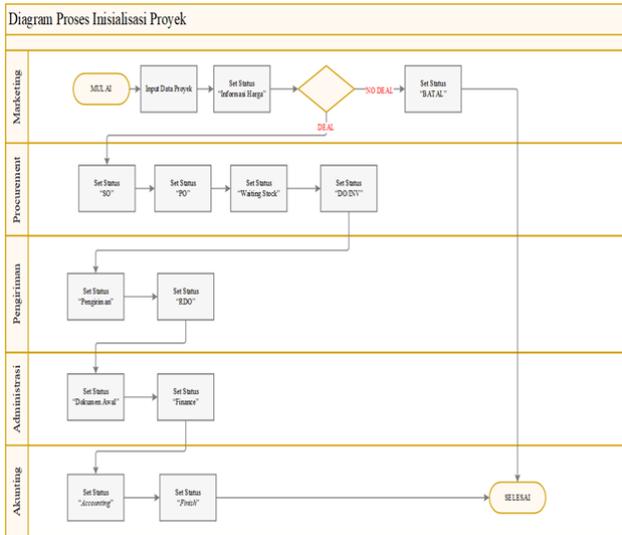
A. *Ayoowork* Baliyoni

Ayoowork Baliyoni merupakan sebuah sistem informasi manajemen proyek yang digunakan oleh perusahaan Baliyoni dalam melakukan pencatatan, pemantauan dan pelaporan. Berikut pada Gambar 1 merupakan tampilan dari *Ayoowork* Baliyoni.



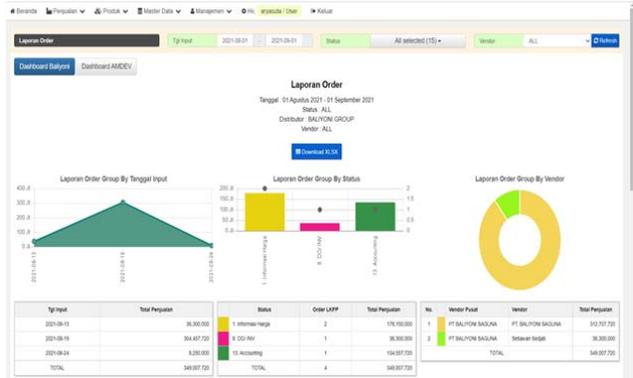
Gambar 1: Tampilan Aplikasi *Ayoowork* Baliyoni

Aplikasi ini digunakan seluruh divisi perusahaan yang terlibat dalam penjualan, diantaranya adalah divisi marketing/sales, divisi administrasi, *procurement*, akunting, dan pengiriman. Adapun alur inisiasi sebuah proyek pada sistem *Ayoowork* digambarkan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2 : Diagram Proses Inisialisasi Proyek Pada *Ayoowork*

Pada *Ayoowork* juga menyediakan beberapa fitur-fitur pendukung, diantaranya adalah fitur dashboard yang menampilkan informasi rekapan penjualan dan pekerjaan. Berikut merupakan beberapa tampilan dari fitur yang dimiliki oleh *Ayoowork*.



Gambar 3 : Halaman *Dashboard* Pada *Ayoowork*

Pada Gambar 3, merupakan halaman *dashboard* dimana setiap pengguna dapat mendapat informasi berupa data laporan order yang, progress pekerjaan, dan total nilai dari setiap pekerjaan yang dapat disesuaikan dengan periode yang diinginkan oleh pengguna.

Produk ID	Status	Pabrikan	Nama Produk	Harga komersial (include PPN)	Harga Tiangay Pemerintah / LAPP (include PPN)	Stok TERANG
2027	1. PRODUK	IP	K01 Back In Cartage (COPISAA)	110.000,00	490.700,00	0
2021	1. PRODUK	IP	200 1M (Cig) Logo Cakra WAR (COPISAA)	588.100,00	989.900,00	0
2023	1. PRODUK	IP	K02 Back In Cartage (COPISAA)	738.700,00	735.000,00	0
2024	1. PRODUK	IP	K03L Back In Cartage (COPISAA)	490.700,00	441.900,00	0
2025	1. PRODUK	IP	K02 Tricolor In Cartage (COPISAA)	264.900,00	281.000,00	0
2027	1. PRODUK	IP	K03L Tricolor In Cartage (COPISAA)	622.700,00	603.900,00	0

Gambar 4 : Halaman Produk Pada *Ayoowork*

Pada Gambar 4 merupakan fitur produk, dimana pada halaman ini pengguna dapat melakukan manajemen data produk, menambahkan data produk baru, melakukan pembaruan data produk, pembaruan harga produk.

Username	Nama	Panggilan	Email	Multi Login	Login Status
admin	admin	admin	admin@gmail.com	Enable	Enable
andi	Andi	Andi	Andi@gmail.com	Disable	Enable
angga	angga	angga	marketing@balyon.co.id	Enable	Enable
ari	ari	ari	ari@gmail.com	Disable	Enable
astya	Astya Prayudha	astya	astya@gmail.com	Disable	Enable

Gambar 5 : Halaman Kelola *User* Pada *Ayoowork*

Dan selanjutnya pada Gambar 5 merupakan fitur kelola *user*, dimana admin pada halaman ini dapat mengelola data-data *user* seperti menambahkan *user* baru, melakukan perubahan password dan menonaktifkan *user* lama.

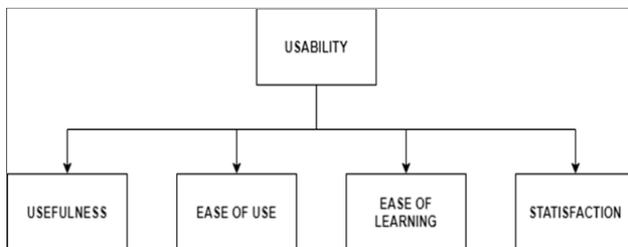
B. Usability

Kualitas dari suatu produk bergantung kepada kemampuan dari produk tersebut untuk menjalankan tugas atau fungsinya, hal tersebut termasuk pada keseluruhan produk, keandalan, kemudahan dalam pengoperasian dan perbaikan, dan ketepatan atau keakuratan serta atribut bernilai lainnya. Maka kualitas dari suatu produk merupakan kumpulan karakteristik dan ciri yang memiliki kemampuan dalam memenuhi kebutuhan penggunaanya [7].

Prinsip utama yang dapat dijadikan ukuran daripada keberhasilan suatu sistem informasi dengan tujuan memastikan bahwa sistem sudah memenuhi kebutuhan penggunaanya dapat dicapai dengan *Usability* [8], [9]. *Usability* dapat diartikan sebagai suatu ukuran tentang sejauh mana suatu sistem informasi dapat dimanfaatkan oleh pengguna tertentu serta memenuhi prinsip efisiensi, efektivitas dan kepuasan dari pengguna dalam konteks membantu pengguna menyelesaikan dan mencaapai setiap tujuan yang diinginkan [10], [11], [12], [13], [14], [15]. Parameter yang diukur untuk mengetahui tingkat *Usability* dari sistem *Ayoowork* Baliyoni diantaranya, *Satisfaction*, *Ease of learning* *Usefulness*, dan *Ease of use* [16].

C. Use Questionnaire

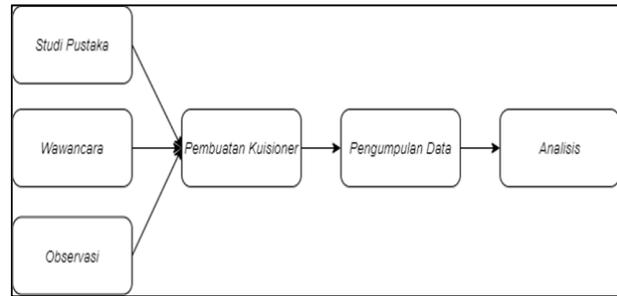
Use Questionnaire merupakan suatu metode yang dapat digunakan dalam melakukan suatu analisis atau evaluasi terhadap tingkat *Usability* dari suatu sistem informasi. Didalamnya terdapat 4 variabel dengan 30 parameter yang diukur, diantaranya adalah variabel *Usefulness*, *Ease of use*, *Ease of learning* dan *Satisfaction* [17] seperti pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6 : Parameter *Usability*

III. METODOLOGI

Skematik penelitian kali ini digambarkan pada Gambar 7 berikut.



Gambar 7: Skematik Penelitian

Pada skematik penelitian menggambarkan tahapan Penelitian ini yang dimulai dari tahap studi pustaka terhadap penelitian-penelitian sebelumnya dan buku-buku terkait dengan analisis *Usability* sistem informasi. Kemudian dilakukan tahapan wawancara serta observasi untuk mengumpulkan informasi terkait dengan sistem informasi *Ayoowork* Baliyoni dan mencari tau bagaimana pengimplementasian dari sistem tersebut. Kemudian dilanjutkan kepada penyusunan kuisisioner, penentuan responden dan melakukan pengumpulan data yang kemudian dilakukan analisis dan penarikan kesimpulan.

A. Analisis Usability

Pada penelitian ini, untuk melakukan analisis *Usability* pada Sistem Informasi *Ayoowork* Baliyoni dilakukan dengan menggunakan *Use Questionnaire* [17] dimana terdapat 4 kriteria yang dinilai dengan total 30 pernyataan. Pengukuran dilakukan dengan Skala Likert [18], dimana setiap pernyataan diberikan penilaian poin dengan nilai poin antara 1 sampai dengan 5. Poin 5 untuk Sangat Setuju (SS), poin 4 untuk setuju (S), poin 3 untuk Netral (N), poin 2 untuk Tidak Setuju (TS) dan poin 1 untuk Sangat Tidak Setuju (STS) seperti pada cuplikan pada Gambar 8 berikut.

Usefulness/Kegunaan

Ayoowork Bedugul membantu saya menjadi lebih efektif *

Sangat Setuju
 Setuju
 Netral
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Ayoowork Bedugul membantu membantu saya menjadi lebih produktif *

Sangat Setuju
 Setuju
 Netral
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Gambar 8 : Cuplikan Kuisisioner

Perhitungan *Usability* dilakukan dengan persamaan (1), Dan interpretasi skor *Usability* dapat dilihat pada Tabel I berikut [19], [20], [21].



$$T_s = (SS \times 5) + (S \times 4) + (N \times 3) + (TS \times 2) + (STS \times 1) \quad (1)$$

$$P_{score} = \left(\frac{T_s}{(I \times r \times 5)} \right) \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan :

T_s = Total skor yang diperoleh dari kuisioner.

I = Jumlah pernyataan

r = Jumlah responden

TABEL I
KRITERIA INTERPRETASI SKOR *USABILITY*

No	Persentase	Interpretasi
1	0% - 20%	Sangat buruk
2	21% - 40%	Buruk
3	41% - 50%	Cukup
4	61% - 80%	Baik
5	81% - 100%	Sangat baik

B. Responden Penelitian

Responden yang digunakan pada penelitian kali ini adalah seluruh anggota divisi yang terlibat didalam penggunaan *Ayoowork* Baliyoni dengan total responden sebanyak 17 orang.

IV. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengukuran *Usability* yang dilakukan pada penelitian ini didapatkan hasil sebagai berikut.

A. Usefulness

Pada pengukuran aspek kegunaan/*usefulness* didapatkan hasil pengukuran sebagai berikut.

TABEL II
PENGUKURAN *USEFULNESS*

Pernyataan	Skor
1	57
2	47
3	50
4	57
5	54
6	50
7	62
8	51
Total	428

Seperti data yang ditampilkan pada Tabel II, pada parameter *usefulness* terdapat 8 pernyataan dan dari 17 responden didapatkan total skor pada parameter usefulness sebesar 428 atau 62,94%.

B. Ease of Use

Aspek berikutnya adalah aspek kemudahan penggunaan/*ease of use*, hasil pengukuran dapat dilihat pada tabel III berikut.

TABEL III
PENGUKURAN *EASE OF USE*

Pernyataan	Skor
1	54
2	49
3	56
4	47
5	59
6	43
7	56
8	44
9	60
10	51
11	55
Total	574

Berdasarkan hasil pengukuran yang dilakukan, untuk aspek *ease of use* didapatkan skor hasil pengukuran sebesar 574 seperti pada data Tabel III. Atau dalam persentase, aspek *ease of use* dari *Ayoowork* Baliyoni sebesar 61,39%.

C. Ease of Learning

Pada pengukuran aspek kemudahan dalam mempelajari aplikasi / *ease of learning*. Didapatkan hasil seperti pada Tabel IV berikut.

TABEL IV
PENGUKURAN *EASE OF LEARNING*

Pernyataan	Skor
1	60
2	45
3	55
4	46
Total	206

Berdasarkan hasil yang didapat menunjukkan sistem informasi *Ayoowork* Baliyoni memiliki tingkat kemudahan dalam mempelajari sebesar 60,59%.

D. Satisfaction

Hasil pengukuran pada aspek kepuasan/*satisfaction* pada sistem informasi *Ayoowork* Baliyoni dapat dilihat pada Tabel V berikut.

TABEL V
PENGUKURAN *SATISFACTION*

Pernyataan	Skor
1	52
2	57
3	44
4	56
5	48
6	60
7	58
Total	375

Berdasarkan hasil pengukuran yang didapatkan, menunjukkan bahwa tingkat kepuasan terhadap sistem sebesar 63,03%.

E. Usability

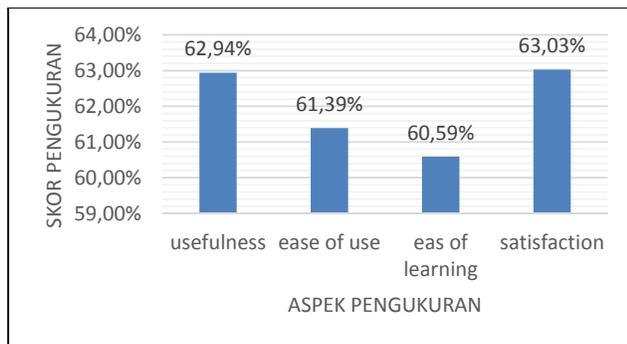
Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengukuran menggunakan kuisioner, maka untuk Usability dari sistem informasi Ayoowork baliyoni dapat dihitung dengan persamaan (1) dan (2).

$$T_s = (113 \times 5) + (106 \times 4) + (100 \times 3) + (103 \times 2) + (88 \times 1)$$

$$\left(\frac{T_s}{(L \times R \times 5)} \right) \times 100\% = 62,07\%$$

Sehingga berdasarkan perhitungan diatas, sistem informasi memiliki skor Usability sebesar 62,07%. Jika dilihat pada Tabel I yang merupakan interpretasi dari nilai usability sistem informasi, maka dapat dikatakan bahwa Kegunaan/Usability dari sistem informasi Ayoowork baliyoni berada pada tingkat "Baik". Hal ini ditunjukkan dari hasil pengukuran usability Ayoowork yang berada pada nilai 62,07%, dan pada Tabel I disebutkan bahwa nilai usability pada rentang 61% - 80% diinterpretasikan atau digolongkan pada kategori "Baik".

Dan jika dilihat dalam grafik, berikut adalah grafik skor dari setiap aspek Usability yang diukur seperti pada Gambar 9 berikut.



Gambar 9 : Grafik Hasil Pengukuran Usability

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis yang dilakukan pada penelitian kali ini, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi Ayoowork baliyoni sudah memenuhi kebutuhan penggunaanya dengan kategori "Baik". Hasil tersebut diperoleh berdasarkan pada pengukuran dan analisis Usability dengan menggunakan Use Questionnaire dengan hasil Usability sebesar 62,07%. Diharapkan kedepannya sistem informasi dapat terus dikembangkan sehingga dapat lebih memenuhi kebutuhan dari penggunaanya untuk mencapai kinerja yang efektif dan efisien.

UCAPAN TERIMA KASIH

Wicaksana: Analisis Usability Pada Aplikasi...

Terima kasih kepada seluruh pimpinan dan manajemen PT. Baliyoni Saguna Group karena telah mengijinkan penulis untuk melakukan penelitian analisis Usability pada sistem informasi manajemen proyek Ayoowork baliyoni.

REFERENSI

- [1] W. A. Kusum a, V. Novi a s ari, and G. I. M a r t h a s ari, " A n a l i s i s U s a b i l i t y d a l a m U s e r E x p e r i e n c e p a d a S i s t e m K R S O n l i n e U M M m e n g g u n a k a n U S E Q u e s t i o n n a i r e," *JURNAL N a s i o n a l T e k n i k E l e k t r o d a n T e k n o l. I n f o r m a s i*, vol. 5, no. 4, pp. 294–301, 2016.
- [2] K. R. H a d i, H. M. A z z a h r a, and L. F a n a n i, " A n a l i s i s D a n P e r b a i k a n U s a b i l i t y A p l i k a s i M o b i l e K A I A c c e s s D e n g a n M e t o d e U s a b i l i t y T e s t i n g D a n U s e Q u e s t i o n n a i r e," *JURNAL P e n g e m b. T e k n o l. I n f o r m a s i d a n I l m u K o m p u t.*, vol. 2, no. 9, p. 2743, 2018.
- [3] N. L. G. E. S u l i n d a w a t i, " A n a l i s i s U s a b i l i t y U n t u k M e n g u k u r E f e k t i v i t a s I m p l e m e n t a s i S i s t e m K e u a n g a n D e s a," *S e m i n. N a s i o n a l R i s. I n o v.*, pp. 232–237, 2018.
- [4] N. A. M u r t i, " A n a l i s i s U s a b i l i t y T e s t i n g P a d a A p l i k a s i T r a n s p o r t a s i O n l i n e U n t u k M e n g u k u r K e p u a s a n P e n g g u n a a," *JSiI (Jurn al Sist. Inform asi)*, vol. 7, no. 1, p. 19, 2020.
- [5] A. K a s i h and V. I. D e l i a n t i, " A n a l i s i s U s a b i l i t y N a g a r i M o b i l e B a n k i n g M e n g g u n a k a n M e t o d e U s a b i l i t y T e s t i n g d e n g a n U s e Q u e s t i o n n a i r e," *JURNAL V o c a t. T e k n i k E l e k t r o n. d a n I n f o r m.*, vol. 8, no. 1, pp. 125–131, 2020.
- [6] M. B a h a r r u d i n, N. H. W a r d a n i, and A. D. H e r l a m b a n g, " A n a l i s i s U s a b i l i t y P a d a S i s t e m I n f o r m a s i F I L K O M A p p s F a k u l t a s I l m u K o m p u t e r U n i v e r s i t a s B r a w i j a y a," *JURNAL P e n g e m b. T e k n o l. I n f o r m a s i d a n I l m u K o m p u t. U n i v. B r a w i j a y a*, vol. 2, no. 10, pp. 4179–4183, 2018.
- [7] A. L. T. A d i n e g o r o, R. I. R o k h m a w a t i, and H. M. A z Z a h r a, " A n a l i s i s P e n g a l a m a n P e n g g u n a p a d a W e b s i t e E c o m m e r c e D e n g a n M e n g g u n a k a n U s a b i l i t y T e s t i n g d a n U s e r E x p e r i e n c e Q u e s t i o n n a i r e (U E Q) (S t u d i p a d a L a z a d a c o . i d, B l i b l i c m d a n J D . i d)," *JURNAL P e n g e m b. T e k n o l. I n f o r m a s i d a n I l m u K o m p u t.*, vol. 2, no. 11, pp. 5862–5870, 2018.
- [8] A. A c h a r y a and D. S i n h, " A s s e s s i n g t h e Q u a l i t y o f M L e a r n i n g S y s t e m s u s i n g I S O / I E C 2 5 0 1 0," *I n t. JURNAL A d v. C o m p u t. R e s.*, vol. 3, no. 3, pp. 2277–2290, 2017.
- [9] A. S. P u s p a n i n g r u m, S. R o c h i m a h, and R. JURNAL A k b a r, " F u n c t i o n a l S u i t a b i l i t y M e a s u r e m e n t u s i n g G o a l O r i e n t e d A p p r o a c h b a s e d o n I S O / I E C 2 5 0 1 0 f o r A c a d e m i c s I n f o r m a t i o n S y s t e m," *JURNAL I n f o r m a s i S y s t. E n g. B u s. I n t e l l.*, vol. 3, no. 2, p. 68, 2017, doi: 10.20473/jisebi.3.2.68.74.
- [10] V. P. S a b a n d a r and H. B. S a n t o s o, " E v a l u a s i A p l i k a s i M e d i a P e m b e l a j a r a n S t a t i s t i k a D a n A r M e n g g u n a k a n M e t o d e U s a b i l i t y T e s t i n g," *T e k n i k a*, vol. 7, no. 1, pp. 50–59, 2018, doi: 10.34148/teknika.v7i1.81.
- [11] M. A. I l m i, F. P r a d a n a, and W. H a y u h a r d h i k a N u g r a h a P u t r a, " S o f t w a r e P r o j e c t M a n a g e m e n t S y s t e m s U s i n g K a n b a n M e t h o d i n t h e C V. P r i m a s i G l o b a l i n d o," *I N T E N S I F JURNAL I l m. P e n e l i t. d a n P e n e r a p a n T e k n o l. S i s t. I n f o r m a s i*, vol. 4, no. 2, pp. 215–231, 2020.
- [12] I. G. W. D a r m a, K. S. U t a m i, and M. S u d a r m a, " U s e r E x p e r i e n c e A n a l i s i s o n S S O P o r t a l," vol. 3, no. 2, pp. 2–6, 2018.
- [13] P. N. M. W e k i n g, I. G. N. W. P a r t h a, and I. B. A. S w a m a r d i k a, " A n a l y s i s o f E T i c k e t i n g S e r v i c e I n f o r m a t i o n S y s t e m A p p l i c a t i o n u s i n g C O B I T 5 F r a m e w o r k," vol. 3, no. 2, pp. 1–4, 2018.
- [14] R. F i r m a n s y a h, " U s a b i l i t y T e s t i n g D e n g a n U s e Q u e s t i o n n a i r e P a d a A p l i k a s i S i p o l i n P r o v i n s i J a w a B a r a t," *Sw a b u m i*, vol. 6, no. 1, pp. 1–7, 2018.
- [15] H. H a s l i n d a e t a l., " E v a l u a t i o n o f e B o o k a p p l i c a t i o n s u s i n g I S O 2 5 0 1 0," *2 n d I n t. S y m p. T e c h n o l. M a n a g. E m e r g. T e c h n o l. I S T M E T 2 0 1 5 P r o c e e d i n g*, no. October 2017, pp. 114–118, 2015.
- [16] P. N. M. W e k i n g, M. S u d a r m a, and K. O. S a p u t r a, " U s e r E x p e r i e n c e A n a l y s i s O f ' A y o o k l i k . C o m ' O n l i n e S t o r e U s i n g U s e Q u e s t i o n n a i r e I n D e t e r m i n i n g P r o d u c t S e g m e n t a t i o n," *M a J u r n a l*



- Ilm. Teknol. Elektro*, vol. 19, no. 1, p. 19, 2020.
- [17] A. M. Lund, "Mè asuring us ability with thè USÈ quèstionn àirè," *Us ability interf qcé*, vol. 8, no. 2, pp. 3–6, 2001.
- [18] W. Budi aji, "Sk àl à Pèngukur àn d àn Juml àh Rèspon Sk àl à Likèrt (Thè Mè asurèment Sc àlè and Thè Numbèr of Rèsponsès in Likèrt Sc àlè)," *Ilmu Pèrt àn. d àn Pèrik àn.*, vol. 2, no. 2, pp. 127–133, 2013.
- [19] H. Sèti àw àn and H. J àti, " Àn àlisis Ku àlit às Sistèm Inform àsi P ànt àu àn Pèmbèntuk àn K àr àktèr Sisw à Di Smk N 2 Dèpok Slèm àn," *Èlinvo (Èlèctronics, Inform àtics, Voc àt. Èduc.*, vol. 2, no. 1, pp. 102–109, 2017.
- [20] R. Pèrwit às àri, R. Àf àw àni, and S. È. Ànj àrw àni, "Pènèr àp àn Mètodè R àtion àl Unifièd Procès (RUP) D àl àm Pèngèmb àng àn Sistèm Inform àsi Mèdic àl Chèck Up P àd à Citr à Mèdic àl Cètrè," *JURN ÀL Teknol. Inform àsi, Komputèr, d àn Àpl. (JTIK À)*, vol. 2, no. 1, pp. 76–88, 2020.
- [21] T. À. Gh àffur and Nurkh àmid, " Àn àlisis Ku àlit às Sistèm Inform àsi Kègi àt àn Sèkol àh Bèrb àsis Mobilè Wèb Di Smk Nègèri 2 Yogya k àrt à," *Èlinvo (Èlèctronics, Inform àtics, Voc àt. Èduc.*, vol. 2, no. 1, pp. 94–101, 2017.
- [22] F. S àf àri, N. S àf àri, and G. À. Mont àzèr, "Customèr lifètimè v àluè dètèrmin àtion b àsèd on RFM modèl." *M àrk. Intèll. Pl àn.*, vol. 34, no. 4, pp. 446–461, 2016, doi: 10.1108/MIP-03-2015-0060.