

**ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA PADA APLIKASI MOBILE
BANKING SUMSEL BABEL MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM
USABILITY SCALE* (SUS)**

(Studi Kasus : Pengguna Mobile Banking Sumsel Babel Masyarakat PALI)

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



OLEH

Aziz Saputra

NIM. 09031382025106

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI BILINGUAL
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA PADA APLIKASI MOBILE
BANKING SUMSEL BABEL MENGGUNAKAN METODE SYSTEM
USABILITY SCALE (SUS) (Studi Kasus : Pengguna Mobile Banking Sumsel
Babel Masyarakat PALI)**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi di Program Studi
Sistem Informasi S1

Oleh

Aziz Saputra

09031382025106


Palembang, 18 Desember 2023

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi,**



Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP. 197811172006042001

Pembimbing,



M. Rudi Saniava, S.Kom., M.Kom
NIP. 198611272019031005

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aziz Saputra

NIM : 09031382025106

Program Studi : Sistem Informasi Bilingual (S1)

Judul Skripsi : Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Mobile
Banking Sumsel Babel Menggunakan Metode System
Usability Scale (SUS) (Studi Kasus : Pengguna Mobile
Banking Sumsel Babel Masyarakat PALI)

Hasil Pengecekan *software iThenticate*/Turnitin : 12%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 18 Desember 2023



Aziz Saputra

NIM. 09031382025106

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah *accepted* jurnal di *Indonesian Journal of Computer Science (SINTA 3)* pada :

Hari : Senin

Tanggal : 30 Oktober 2023

Nama : Aziz Saputra

NIM : 09031382025106

Judul : Analisis Pengguna Aplikasi Mobile Banking Sumse! Babel
Menggunakan Metode *System Usability Scale*

Tim Pembimbing :

1. Pembimbing : M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T.

NIP. 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Dalam Kesenangan dan Kesuksesan, Hanya Kita yang Mengetahui Bagaimana Kerasnya Perjuangan. Teruslah Berjuang, Meski Sunyi, Karena Kesuksesan Sejati Adalah Kenyamanan yang Hanya Dirimu Rasakan”

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- Terima kasih, Ya Allah, karena Engkau adalah sumber segala kekuatan dalam perjalanan ini. Semoga karya ini menjadi bentuk ibadah dan mendapatkan ridha-Mu. Amin
- Orang Tua dan Keluarga yang selalu memberikan dukungan, cinta, dan semangat dalam setiap langkah perjalanan hidupku.
- Pembimbing Akademis yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktunya untuk membantu saya menyelesaikan skripsi ini.
- Teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral, semangat, dan juga bantuan praktis selama penelitian ini berlangsung.
- Responden dan Informan yang telah bersedia menjadi bagian dari penelitian ini dan memberikan data yang berharga.
- Semua Pihak yang Turut Serta yang turut membantu dan memberikan kontribusi dalam berbagai bentuk selama proses penelitian.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, serta memohon ridha-Nya, saya memulai kata pengantar ini sebagai ungkapan syukur dan rasa rendah hati atas karunia-Nya yang melimpah. Segala puji hanya bagi Allah, Tuhan semesta alam, yang telah memberikan kekuatan, petunjuk, dan kemudahan dalam perjalanan penulisan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini saya dedikasikan sebagai bentuk ibadah, usaha dalam mendekatkan diri kepada-Nya, dan sebagai wujud syukur atas ilmu yang diberikan. Saya meyakini bahwa setiap usaha yang dilandasi niat tulus untuk mencari ilmu adalah sejalan dengan ajaran agama Islam. dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih, kepada :

1. Sang Maha Pemberi Pertolongan Allah SWT atas segala kemudahan dan kelancaran yang telah dibeikan sehingga Penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua yang selalu memberi doa'a, dukungan serta selalu mendengarkan cerita Penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Prof. DR. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

5. Bapak M. Rudi Sanjaya, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan arahan, bimbingan dan dukungan kepada Penulis selama melakukan Penyusunan Tugas Akhir.
6. Mbak Rifka selaku Admin Program Studi Sistem Informasi yang selalu memberikan kemudahan dalam segala urusan administrasi.
7. Seluruh Dosen di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membimbing dan memberikan ilmu kepada Penulis selama menjalankan perkuliahan.
8. Teman-teman Seperjuangan Sistem Informasi Bilingual A 2020.

Demikianlah tugas akhir ini dibuat, penulis berharap semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca khususnya bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya secara langsung ataupun tidak langsung sebagai sumbangan pikiran dalam peningkatan mutu pembelajaran.

Palembang, 18 Desember 2023



Aziz Saputra

09031382025106

ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA PADA APLIKASI *MOBILE BANKING* SUMSEL BABEL MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)

(Studi Kasus : Pengguna Mobile Banking Sumsel Babel Masyarakat PALI)

Oleh

**Aziz Saputra
09031382025106**

ABSTRAK

Mobile banking telah menjadi bagian penting dari layanan perbankan modern, dan tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi tersebut menjadi kunci dalam meningkatkan pelayanan perbankan digital dengan metode *System Usability Scale* (SUS) melalui partisipasi 373 responden. Tujuan utamanya adalah mengidentifikasi masalah penggunaan dan memahami persepsi pengguna terhadap aplikasi ini. Hasil penelitian menunjukkan skor SUS sebesar 31,46, yang mengindikasikan kategori "*Not Acceptable*" dengan penilaian "*Poor*" pada skala Adjective Rating. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi *Mobile Banking* Sumsel Babel memiliki tingkat *usability* yang rendah dan perlu perbaikan signifikan untuk meningkatkan kepuasan pengguna. Temuan ini dapat membantu penyedia layanan dalam mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian khusus guna meningkatkan kualitas aplikasi mereka. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pemahaman *usability* aplikasi perbankan *mobile* dan menjadi pedoman bagi penyedia layanan finansial untuk memperbaiki pengalaman pengguna dalam aplikasi *Mobile Banking* Sumsel Babel.

Kata Kunci : *System Usability Scale*, Aplikasi *Mobile Banking*, Kepuasan Pengguna, Sumsel Babel

**ANALYSIS OF THE LEVEL OF USER SATISFACTION ON THE MOBILE
BANKING APPLICATION IN BABEL SUMSEL USING THE SYSTEM
USABILITY SCALE METHOD (SUS)**

(Case Study : South Sumatra Babel Mobile Banking Users PALI Community)

By

Aziz Saputra

09031382025106

ABSTRACT

Mobile banking has become an integral part of modern banking services, and user satisfaction with these applications is crucial in enhancing digital banking services using the System Usability Scale (SUS) method with the participation of 373 respondents. The primary objective is to identify usage issues and comprehend users' perceptions of this application. The research results revealed a SUS score of 31.46, indicating the "Not Acceptable" category, with a "Poor" rating on the Adjective Rating scale. These findings suggest that the Mobile Banking Sumsel Babel application has a low level of usability and requires significant improvement to enhance user satisfaction. These findings can assist service providers in identifying areas that require special attention to improve the quality of their applications. This reaserch contributes to the understanding of mobile banking application usability and serves as a guideline for financial service providers to enhance the user experience in the Mobile Banking Sumsel Babel application.

Keywords : *System Usability Scale (SUS), Mobile Banking Application, User Satisfaction, Sumsel Babel*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang.....	14
1.2 Rumusan Masalah	17
1.3 Tujuan Penelitian	17
1.4 Manfaat Penelitian.....	17
1.5 Batasan Masalah.....	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Bank Sumsel Babel	6
2.2.1 Tampilan Aplikasi Mbanking Sumsel Babel.....	7
2.2 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	12
2.3 Analisis.....	15
2.4 Aplikasi Mobile	16
2.5 User Experience.....	16
2.6 User Interface	17
2.7 Jurnal Penelitian Sebelumnya.....	17
2.6.1 Evaluasi <i>Usability</i> Website UNRIYO Menggunakan <i>System Usability Scale</i> (Studi Kasus: Website UNRIYO)	17

2.6.2	Evaluasi <i>Usability</i> Mempergunakan Metode (SUS) Dan <i>Discovery Prototyping</i> Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN)	18
2.6.3	Pengujian <i>Usability Website Time Excelindo</i> Menggunakan (SUS) (Studi Kasus: <i>Website Time Excelindo</i>)	18
2.6.4	Analisis <i>Usability</i> Sistem Informasi Akademik (Studi Kasus SISFO Universitas PGRI Palembang)	19
2.6.5	<i>Usability Testing</i> Pada Website E-Commerce mempergunakan Metode (SUS) (Studi Kasus: UMKMBULELENG.COM)	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		20
3.1	Tahapan Penelitian.....	20
3.2	Metode Pengumpulan data	20
3.2.1	Studi Literatur	20
3.2.2	Kuesioner	21
3.2.3	Observasi.....	21
3.3	Identifikasi Masalah	22
3.4	Pembuatan dan Pengujian Instrumen	22
3.4.1	Penyusunan Kuesioner	22
3.4.2	Populasi dan Sampel	22
3.4.3	Uji Validitas.....	22
3.4.4	Uji Reliabilitas	23
3.5	Pengumpulan dan Pengolahan Data	23
3.6	Tahap Akhir	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		25
4.1	Hasil Analisa Demografi	25
4.2	Analisis UI.....	28
4.3	Analisis Data Kuantitatif	31
4.4	Analisis Skor System Usability Scale	33
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		35
5.1	Kesimpulan.....	35
5.2	Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA.....		36
DAFTAR LAMPIRAN		A-1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal	7
Gambar 2. 2 Halaman Login	8
Gambar 2. 3 Tampilan Akun.....	9
Gambar 2. 4 Tampilan Transaksi	10
Gambar 2. 5 Tampilan Dashboard	11
Gambar 2. 6 Menu Transfer.....	12
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	20
Gambar 3. 2 Interpretasi Skor SUS.....	23
Gambar 4. 1 Diagram Jenis Kelamin.....	25
Gambar 4. 2 Diagram Usia	26
Gambar 4. 3 Diagram Intensitas Pengguna	27
Gambar 4. 4 Kendala Pada Aplikasi	28
Gambar 4. 5 Kritik Dan Saran Responden	29
Gambar 4. 6 Menu Pembelian Atau Top-Up	30
Gambar 4. 7 Kode OTP	31

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Contoh pertanyaan kuesioner	13
Tabel 2. 2 Jawaban dan Skor	14
Tabel 3. 1 Arti Skor SUS	24
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas.....	32
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas.....	33
Tabel 4. 3 Descriptiv Statistic.....	34
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Validasi Kuesioner	A-1
Lampiran A. 2 Kuesioner	B-1
Lampiran A. 3 Hasil Kuesioner	C-1
Lampiran A. 4 Data Responden	D-1
Lampiran A. 5 Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	E-1
Lampiran A. 6 Screenshot Published Jurnal.....	F-1
Lampiran A. 7 LOA	G-1
Lampiran A. 8 Hasil Pengecekan Turnitin	H-1
Lampiran A. 9 Kartu Konsultasi.....	I-1
Lampiran A. 10 Surat Kesediaan Membimbing.....	J-1
Lampiran A. 11 Surat Keputusan Pembimbing Mahasiswa	K-1
Lampiran A. 12 Form Desk Evaluasi	L-1
Lampiran A. 13 Dokumentasi Penyebaran Kuesioner	M-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan yang pesat dari kemajuan teknologi digital memacu bank untuk terus berinovasi guna memperluas layanannya sesuai dengan kemajuan yang lebih baru. Hal ini dilakukan untuk memastikan nasabah merasa nyaman dalam menggunakan layanan perbankan yang sudah ada atau tersedia. (Lestari, 2022).

Bank Sumsel Babel mencuat sebagai bank umum yang dimiliki bersama oleh beberapa pemerintah daerah provinsi di Indonesia. Termasuk di Pemerintahan Bangka Belitung, Pemerintahan Prov. Sumsel, dan Pemerintahan Provinsi DKI Jakarta. Saat ini, bank umum ini beroperasi dengan jaringan yang mencakup 28 kantor cabang, 55 kantor cabang pembantu, 61 titik pembayaran, dan satu kantor cabang utama yang menjadi pusatnya (Fikri et al., 2023).

Popularitas aplikasi mobile meningkat sejak diluncurkannya iPhone oleh Apple serta sistem operasi Android dari Google. Pemakaian aplikasi mobile sudah meluas, Indonesia berada di peringkat ke-4 dalam jumlah pemakaian ponsel pintar di dunia. Diperkirakan terdapat 158.667.000 pemakai ponsel pintar di Indonesia, yang sama dengan tingkatan penetrasi smartphone sejumlah 58,01% di negara ini (Larasati et al., 2021).

Masalah yang muncul dari pemakaian aplikasi M-Banking Sumsel Babel yang telah dipergunakan untuk jangka waktu yang cukup lama adalah kurangnya kesadaran pengguna mengenai tingkat kepuasan mereka dalam menggunakan sistem ini. Padahal,

penilaian kepuasan pengguna terhadap fitur ini sangat penting untuk mengevaluasi kelengkapan serta ketersediaan informasi yang diperlukan pemakai dalam sistem. Oleh karena itu, perlu dilakukan penilaian terhadap tingkatan kepuasan pemakai dalam mempergunakan aplikasi M-Banking Sumsel Babel dengan menggunakan pendekatan (SUS).

Penelitian ini akan mengevaluasi beberapa faktor untuk mengukur tingkat kepuasan yang dirasakan oleh pengguna terhadap aplikasi Mobile Banking. Aspek-aspek yang dievaluasi meliputi tata letak antarmuka, kemudahan akses, kecepatan pencarian aksesibilitas serta informasi atas sumber daya yang dibutuhkan. Penggunaan (SUS) akan membantu dalam mengukur serta memperbaiki tingkat kepuasan pemakai terhadap sistem ini.

(SUS) ialah alat ukur yang dirancang untuk menyederhanakan dan meningkatkan efektivitas penilaian kemudahan penggunaan suatu sistem. Metode ini diperkenalkan tahun 1986 oleh John Brooke. System Usability Scale terdiri dari sepuluh poin pertanyaan, di mana setiap poin mempunyai nilai mulai dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju". Pertanyaan yang diberikan mempunyai sifat negatif serta positif. Jeff Sauro menginterpretasikan nilai SUS dengan mempergunakan peringkat persentase serta memberikan kelas huruf dari A hingga F, di mana kelas A menunjukkan kualifikasi terbaik dan kelas F menunjukkan kualifikasi paling buruk (Alvian Kosim et al., 2022).

Proses analisis sistem adalah langkah mendalam untuk memahami dan menerjemahkan sistem yang sedang berjalan dengan maksud untuk mengartikulasikan

kebutuhan sistem dari para pemangku kepentingan menjadi dasar bagi pengembangan sistem baru (Chautie et al., 2023)

Mobile banking merupakan suatu layanan yang disediakan oleh lembaga perbankan modern yang mengadopsi kemajuan teknologi dan komunikasi. Fasilitas ini mencakup berbagai layanan seperti pembayaran, transfer dana, pengecekan riwayat transaksi, dan lain sebagainya. Harapannya, kehadiran layanan M-Banking diharapkan bisa memberi kenyamanan serta bermanfaat untuk nasabah, memungkinkan mereka untuk mengakses layanan perbankan tanpa perlu kunjungan langsung ke kantor bank.

Kepuasan pengguna dapat diartikan sebagai perasaan yang dirasakan oleh pengguna Ketika membandingkan antara harapannya terhadap produk dengan hasil yang didapat dari produk tersebut. Apabila produk berhasil mencapai tujuan pengguna, maka tingkat kepuasan akan tinggi. Namun, bila produk tidak bisa mencapai tujuan pengguna, maka tingkat kepuasan akan rendah. Bila hasil yang didapat melebihi harapan, maka pemakai akan merasa puas.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik dan ingin mengangkat atau mengkaji masalah ini lebih lanjut sebagai bahan penelitian yang akan dilakukan dengan judul **“ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA PADA APLIKASI MOBILE BANKING SUMSEL BABEL MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*”**

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang sudah ditulis di atas maka perumusan permasalahan penelitian ini ialah:

1. “Bagaimana mengukur tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi *mobile banking* Sumsel Babel?.”
2. “Bagaimana hasil dari analisis evaluasi aplikasi *mobile banking* Sumsel Babel, dan rekomendasi apa saja yang dapat dijadikan perbaikan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna pada aplikasi *mobile banking* Sumsel Babel?.”
3. “Bagaimana tanggapan pengguna tentang ketersediaan informasi yang disediakan oleh layanan *Mobile Banking* Bank Sumsel Babel?.”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan serta maksud penelitian ini mempergunakan metode (SUS) untuk dijadikan alat dalam menilai sampai manakah tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Sumsel Babel M-Banking.

1.4 Manfaat Penelitian

Untuk manfaat penelitian ini dengan subjek Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap layanan Aplikasi M-Banking Sumsel Babel antara lain adalah:

1. Meningkatkan kualitas sistem dan pelayanan tersebut. Dengan mengetahui kekurangan, kelebihan dan keinginan pengguna pada aplikasi ini, nantinya akan dilakukan peningkatan sesuai kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi ini

2. Hasil dari penelitian itu bisa dijadikan pertimbangan untuk pihak pengelola Bank Sumsel Babel dalam meningkatkan kepuasan pengguna pada aplikasi M-Banking Sumsel Babel.
3. Meningkatkan efisiensi, efektivitas dan memenuhi kepuasan pengguna Aplikasi M-Banking Sumsel Babel.

1.5 Batasan Masalah

Beberapa batasan permasalahan penelitian ini ialah:

1. Responden pada penelitian ini adalah para pengguna atau nasabah yang sudah terdaftar pada Bank Sumsel Babel.
2. Penelitian ini dilakukan pada aplikasi mobile banking Sumsel Babel dengan nasabah atau pengguna aplikasi sebagai objek penelitian.
3. Teknik yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu (SUS) untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvian Kosim, M., Restu Aji, S., & Darwis, M. (2022). PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) 1). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 4(2).
- Azmi, M., Putra Kharisma, A., & Akbar, M. A. (2019). *Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood)* (Vol. 3, Issue 8). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Chautie, M. R., Sanjaya, M. R., Lestari, E., & Putra, B. W. (2023). Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Guru Terbaik Dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(2), 132–140. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i2.792>
- Fikri, Z., Tria Angela, I., & Muslim, D. (2023). *ANALISIS TINGKAT KEPUASAN NASABAH TERHADAP PELAYANAN BANK SUMSEL BABEL CABANG SUNGAILIAT* (Vol. 5, Issue 1). Kebijakan dan Sosial (Publicio).
- Hasian, I., Segara, A., & Safira, I. (2022). Perancangan Media Promosi Desain Aplikasi Mobile Tentang Tepung Mocaf Pengganti Tepung Terigu Pada UMKM Arum Ayu Healthy Local Food. *Magenta| Official Journal STMK Trisakti*, 6(2), 931–941.
- Irawan, D., Syamsuar, D., Kurniawan, T. B., & Akbar, M. (n.d.). Analisis Usability Sistem Informasi Akademik (Studi Kasus SISFO Universitas PGRI Palembang). *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 13(2), 2021. <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- Kaban, E., Candra Brata, K., & Hendra Brata, A. (2020). *Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN)* (Vol. 4, Issue 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Larasati, I., Yusril, A. N., & Al Zukri, P. (2021). Systematic Literature Review Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile. *SISTEMASI*, 10(2), 369–380.
- Lestari, K. (2022). LITERATURE REVIEW DETERMINASI VOLUME TRANSAKSI DI MASA PANDEMI COVID 19: STRATEGI, TEKNOLOGI DAN MOBILE BANKING. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 361–369.
- Maricar, M. A., & Pramana, D. (2020). Usability Testing pada Sistem Peramalan Rentang Waktu Kerja Alumni ITB STIKOM Bali. *Jurnal Eksplora Informatika*, 9(2), 124–129. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v9i2.326>

- Octaviani, A., & Dewi, P. (2019). Penggunaan Mobile Library untuk Perpustakaan Digital. *ANUVA*, 3(2), 151–155.
- Pudjoatmodjo, B., & Wijaya, R. (n.d.). *TES KEGUNAAN (USABILITY TESTING) PADA APLIKASI KEPEGAWAIAN DENGAN MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (STUDI KASUS: DINAS PERTANIAN KABUPATEN BANDUNG)*.
- Ramadhan, D. W., Soedijono, B., & Pramono, E. (n.d.). *PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO)*. <https://excelindo.co.id>
- Rochmawati, I. (2019). *ANALISIS USER INTERFACE SITUS WEB IWEARUP.COM*. www.iwearup.com
- Sains, J., Teknologi, D., Aan, A., & Permana, J. (n.d.). *MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS: UMKMBULELENG.COM)*. <http://umkmbuleleng.com>.
- Septiani, Y., Arribe, E., & Diansyah, R. (n.d.). *ANALISIS KUALITAS LAYANAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS ABDURRAB TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE SEVQUAL (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrah Pekanbaru)*.
- Setyoningrum, N. R. (2020). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Kerja Praktek dan Skripsi (SKKP) Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS). In *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* (Vol. 4, Issue 1). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Sidik, A., Sn, S., Ds, M., Islam, U., Muhammad, K., & Al-Banjari, A. (n.d.). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. In *Technologia* (Vol. 9, Issue 2). <http://m.detik.com>
- Soejono, A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. Evaluasi usability website unriyo menggunakan system usability scale (studi kasus: website UNRIYO). *Respati*, 13(1).
- Usman Ependi, U., Febriyanti Panjaitan, Y., & Hutrianto, H. (2022). System usability scale antarmuka Palembang guide sebagai media pendukung asian games XVIII. *System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII*.
- Wahyuni Nengsih, N. S., Sari, D. P., & Ramadhanu, A. (2019). ANALISIS KINERJA KARYAWAN BERDASARKAN KOMUNIKASI, STRES KERJA, KONFLIK KERJA PT. SUMBAR ANDALAS KENCANA POM MUARA TIMPEH

KABUPATEN DHARMASRAYA. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 1(1), 67–73. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v1i1.24>

Yudarmawan, R. A., KOMPIANG, A. A., Sudana, O., Made, D., & Arsa, S. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan. In *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer* (Vol. 1, Issue 2).