

**EVALUASI DAN REKOMENDASI PERBAIKAN *USABILITY* PADA
KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM (KMS) MENGGUNAKAN
METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)**

**(STUDI KASUS : PT. TELEKOMUNIKASI INDONESIA WITEL
SUMATERA SELATAN)**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Sarjana



Oleh

Mahdiyah 'Afifah Sari

09031181823001

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**EVALUASI DAN REKOMENDASI PERBAIKAN *USABILITY* PADA
KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM (KMS) MENGGUNAKAN
METODE *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)***

**(STUDI KASUS : PT.TELEKOMUNIKASI INDONESIA WITEL
SUMATERA SELATAN)**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi di

Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh

Mahdiyah 'Afifah Sari 09031181823001

Disahkan,


Palembang, 28 Juli 2022

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi**



Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP 197811172006042001

Pembimbing,



Ken Ditha Tania, S.Kom., M.Kom
NIP 198507182012122003

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mahdiyah 'Afifah Sari

NIM : 09031181823001

Program Studi : Sistem Informasi Reguler (S1)

Judul Skripsi : Evaluasi dan Rekomendasi Perbaikan *Usability* pada *Knowledge Management System* (KMS) menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) (Studi Kasus: PT. Telekomunikasi Indonesia Witel Sumatera Selatan)

Hasil Pengecekan Software iThenticate / Turnitin : 10%

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

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

Palembang, 28 Juli 2022



Mahdiyah 'Afifah Sari

NIM. 09031181823001

HALAMAN PERSETUJUAN

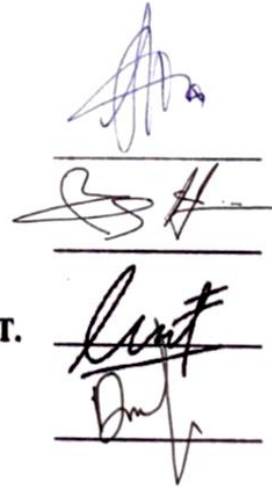
Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jum'at
Tanggal : 22 Juli 2022

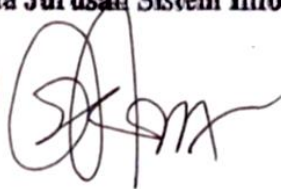
Nama : Mahdiyah 'Afifah Sari
NIM : 09031181823001
Judul : Evaluasi dan Rekomendasi Perbaikan Usability pada Knowledge Management System (KMS) menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus : PT. Telekomunikasi Indonesia Witel Sumatera Selatan)

Tim Penguji :

- 1. Pembimbing : Ken Ditha Tania, M.Kom.**
- 2. Ketua Penguji : Yadi Utama, M.Kom.**
- 3. Penguji I : Rahmat Izwan Heroza, M.T.**
- 4. Penguji II : Dedy Kurniawan, M.Sc**



Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

If the hurt comes, so will the happiness.

“Fa inna ma’al usri Yusra” – Qur’an [94:5-6]

”Everything your happiness and your sorrows. Your worries and insecurities. Your doubts and your fears. Return to him, ask for strength, ask for peace, and ask for him to be in your heart. It’ll all be okay”

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- **Ibu, Bapak, dan Keluarga Besar**
- **Teman dan Sahabat Seperjuangan**
- **Dosen Beserta Seluruh Staff Jurusan Sistem Informasi**
- **Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul **“EVALUASI DAN REKOMENDASI PERBAIKAN *USABILITY* PADA *KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM (KMS)* MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)* (STUDI KASUS : PT. TELEKOMUNIKASI INDONESIA WITEL SUMATERA SELATAN)”** dengan baik. Selesaiannya tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta do’a dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Diri sendiri, Orang tua, Saudara serta keluarga besar yang tiada henti memberikan doa dan dukungan untuk selalu berusaha dan tidak menyerah.
2. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
4. Ibu Ken Ditha Tania, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir peneliti yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan saran, solusi, ide dan membimbing dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Bapak Yadi Utama, M.Kom selaku Ketua Komisi Penguji serta Bapak Rahmat Izwan Heroza, M.T dan Bapak Dedy Kurniawan, M.Sc yang telah membantu penulis dalam menyempurnakan tugas akhir ini.
6. Ibu Sahara, Ibu Mardiana, Ibu Fitri, Bapak Arief, dan Ibu Yeni serta responden lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu saya dalam proses pengambilan data penelitian di PT. Telekomunikasi Indonesia Witel Sumatera Selatan.

7. Seluruh dosen yang telah membimbing dan membagikan ilmunya kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
8. Teman – teman dekat penulis (Pop, Dys, Cha, Dev, Nan, Yat, Sept, Ndik, Fan, De), SINUS A 2018, BPH HIMSI 2019, BPH HIMSI 2020 yang telah menemani, membantu dan memberikan warna dalam kehidupan perkuliahan penulis dari awal hingga akhir.
9. HIMSI FASILKOM UNSRI yang telah memberikan pengalaman dan kesan yang berharga kepada penulis selama mengikuti organisasi.
10. Serta semua pihak yang membantu demi terlaksananya penelitian ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Palembang, 28 Juli 2022

Mahdiyah ‘Afifah Sari
09031181823001

**EVALUASI DAN REKOMENDASI PERBAIKAN *USABILITY* PADA
KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM (KMS) MENGGUNAKAN
METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)**

**(STUDI KASUS : PT. TELEKOMUNIKASI INDONESIA WITEL
SUMATERA SELATAN)**

Oleh

Mahdiyah 'Afifah Sari

09031181823001

Antarmuka sistem yang tidak menarik dan kurangnya motivasi pengguna dalam menggunakan *Knowledge Management System* (KMS) menjadi salah satu alasan mengapa pengujian *usability* diperlukan. Pengujian *usability* bertujuan untuk mengetahui *usability* dari sistem, apakah sistem tersebut sesuai dengan tujuan penerapannya. Pengujian *Usability* akan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang melibatkan pengguna dalam pengujiannya. Hasil dari penelitian ini adalah *usability score* dan rekomendasi perbaikan yang telah dikembangkan menggunakan metode *prototyping* berdasarkan hasil identifikasi masalah. Untuk identifikasi masalah, peneliti akan menggunakan teknik wawancara dengan metode *5whys*. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan sistem nantinya.

Kata kunci : *usability; usability testing; knowledge management system; system usability scale; prototype*

***EVALUATION AND RECOMMENDATIONS FOR USABILITY
IMPROVEMENT IN KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM (KMS)
USING SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) METHOD
(CASE STUDY : PT.TELEKOMUNIKASI INDONESIA WITEL SOUTH
SUMATERA)***

By

Mahdiyah 'Afifah Sari

09031181823001

*An unattractive system interface and the lack of user motivation in using the Knowledge Management System (KMS) is one of the reason why usability testing is needed. Usability testing aims to determine the usability of the system, whether the system is in accordance with the purpose of its application. Usability Testing will uses System Usability Scale (SUS) method which involves users in the test. The results of this study are usability scores and recommendations for improvement that have been developed using the prototyping method based on the results of problem identification. For the problem identification, researcher will uses interview technique with 5whys method. This research can be used as a reference in the development of the system later.
Keywords : usability; usability testing; knowledge management system; system usability scale; prototype*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.3. Manfaat Penelitian.....	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Profil Perusahaan	5
2.1.1. PT. Telekomunikasi Indonesia.....	5
2.1.2. Visi PT. Telekomunikasi Indonesia.....	6
2.1.3. Misi PT. Telekomunikasi Indonesia	6
2.1.4. Logo PT. Telekomunikasi Indonesia	7
2.2 Struktur Organisasi	8
2.3 <i>Knowledge</i>	9
2.4 Siklus Aliran <i>Knowledge</i>	9
2.5 <i>Knowledge Management</i>	10
2.6 <i>Knowledge Management System</i>	10
2.7 <i>Knowledge Sharing</i>	11
2.8 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	11
2.9 <i>Usability</i>	12
2.10 Evaluasi <i>Usability</i>	12
2.11 Brainwriting	13
2.11.1 Teknik <i>5Whys</i>	13
2.12 <i>Metode Prototyping</i>	13
BAB III METODELOGI PENELITIAN	16

3.1 Kerangka Penelitian	16
3.2 Objek Penelitian.....	17
3.3 Identifikasi Masalah.....	17
3.4 Studi Literatur	17
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	17
3.5.1 Jenis Data.....	18
3.5.2 Sumber Data.....	18
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	18
3.7 Populasi dan Sampel	19
3.7.1 Populasi.....	19
3.7.2 Sampel.....	19
3.8 <i>Interface Knowledge Management System (KMS)</i>	19
3.8.2 <i>Interface Create</i> Dokumen.....	20
3.8.3 <i>Interface</i> Daftar Dokumen Pengetahuan	22
3.8.4 <i>Interface View</i> Dokumen Pengetahuan	22
3.9 Metode Pengujian <i>Usability</i>	23
3.9.1 <i>Quistionnaire Deployment</i>	23
3.9.2 <i>Score Calculation</i>	25
3.9.3 <i>Adjective Rating</i>	25
3.10 Identifikasi Permasalahan berdasarkan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	26
3.11 Metode Pengembangan Sistem	27
3.11 Pengujian <i>Usability Prototype</i>	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 Hasil	31
4.1.1 <i>Quistionnaire Deployment</i>	31
4.1.3 <i>Adjective Rating</i>	33
4.2 Pembahasan.....	33
4.2.1 Identifikasi Permasalahan	33
4.2.2 Siklus I : <i>Hand Sketch Prototyping</i> dan <i>Low Fidelity Prototype</i>	34
4.2.3 Siklus II : <i>High Fidelity Prototype</i>	45
4.2.4 Evaluasi Rekomendasi Perbaikan	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT. Telekomunikasi Indonesia.....	7
Gambar 2.2 Arti Warna	7
Gambar 2.3 Struktur Organisasi	8
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian.....	16
Gambar 3.2 Interface Beranda.....	20
Gambar 3.3 Interface Create Dokumen.....	21
Gambar 3.4 Interface Daftar Dokumen Pengetahuan.....	22
Gambar 3.5 Interface View Dokumen Pengetahuan	22
Gambar 3.6 Adjective Rating	26
Gambar 4.1 Adjective Rating	33
Gambar 4.2 Brainwriting.....	35
Gambar 4.3 Hand Sketch Homepage	38
Gambar 4.4 Hand Sketch Search.....	40
Gambar 4.5 Hand Sketch InProgress.....	41
Gambar 4.6 Hand Sketch New Knowledge.....	42
Gambar 4.7 Wireframe Homepage.....	42
Gambar 4.8 Wireframe Add New Document	43
Gambar 4.9 Wireframe Search	43
Gambar 4.10 Wireframe InProgress.....	44
Gambar 4.11 Wireframe View Document.....	44
Gambar 4.12 Wireframe Perbaikan Achievement.....	46
Gambar 4.13 Wireframe perbaikan Add New Document	47
Gambar 4.14 Wireframe perbaikan Search	47
Gambar 4.15 Mock-Up masuk	48
Gambar 4.16 Mock-up Homepage	49
Gambar 4.17 Mock-up Add New Knowledge.....	49
Gambar 4.18 Mock-up View	50
Gambar 4.19 Mock-up Achievement	51
Gambar 4.20 Mock-up Search.....	52
Gambar 4.21 Mock-up InProgress	53
Gambar 4.22 Interface Log In (a) Tahap 1 (b) Tahap 2	54
Gambar 4.23 Interface Homepage (a) Tahap 1 (b) Tahap 2.....	55
Gambar 4.24 Interface Add New Document (a) Tahap 1 (b) Tahap 2	56
Gambar 4.25 Interface Add New Document (a) Tahap 3 (b) Tahap 4	57
Gambar 4.26 Interface InProgress (a) Tahap 1 (b) Tahap 2.....	58
Gambar 4.27 Interface View (a) Tahap 1 (b) Tahap 2	59
Gambar 4.28 Interface Achievement (a) Tahap 1 (b) Tahap 2.....	60
Gambar 4.29 Interface Achievement (a) Tahap 3 (b) Tahap 4.....	61
Gambar 4.30 Interface Search (a) Tahap 1 (b) Tahap 2	62
Gambar 4.31 Interface Log Out.....	63
Gambar 4.32 Adjective Rating Protoype.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Tacit dan Explicit.....	9
Tabel 3.1 The Original SUS	23
Tabel 3.2 Indonesian Version Of SUS	24
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas	25
Tabel 4.1 Hasil Skor SUS Awal.....	31
Tabel 4.2 Pertanyaan Deep Interview	33
Tabel 4.3 Identifikasi Permasalahan	34
Tabel 4.4 Rencana Solusi	37
Tabel 4.5 Quest/Challenge	39
Tabel 4.6 Poin	39
Tabel 4.7 Badges	39
Tabel 4.8 Permasalahan dan Solusi Siklus 1	45
Tabel 4.9 Hasil Skor SUS akhir	63

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Form Wawancara.....	<i>A-1</i>
Lampiran 2 Surat Izin Pengambilan Data.....	<i>B-1</i>
Lampiran 3 Kuisisioner SUS.....	C-1
Lampiran 4 Kuisisioner SUS melalui Gform.....	D-1
Lampiran 5 Perhitungan SUS.....	E-1
Lampiran 6 Wawancara dan Barinstorming.....	F-1
Lampiran 7 Pengujian Prototype.....	G-1
Lampiran 8 Kuisisioner Pengujian Prototype.....	H-1
Lampiran 9 Evaluasi dan Komentar.....	I-1
Lampiran 10 Lembar Rekomendasi Ujian Tugas Akhir.....	J-1
Lampiran 11 Form Perbaikan Ujian Tugas Akhir.....	K-1
Lampiran 12 Kartu Konsultasi.....	L-1
Lampiran 13 Surat Tanda Selesai Pengambilan Data.....	M-1
Lampiran 14 Surat Keterangan Similarity.....	N-1

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

PT. Telekomunikasi Indonesia merupakan sebuah badan usaha milik negara (BUMN) yang bergerak di bidang jasa layanan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta jaringan. Dalam mencapai tujuan tersebut, perusahaan harus bisa memanfaatkan sumber daya yang dimiliki dengan sebaik baiknya. Salah satu sumber daya penting yang harus dilindungi adalah pengetahuan. Hal ini diungkapkan oleh Vicente-Lorente & Zuniga-Vicente (Sundiman, 2017:168) bahwa seiring perkembangan waktu cara bersaing suatu perusahaan berubah dan perusahaan memerlukan pengetahuan dan tujuan yang baru dalam mengambil suatu keputusan. Selain itu, seperti yang diungkapkan oleh (Gao et al., 2008:11) bahwa salah satu cara membantu perusahaan mencapai tujuannya adalah dengan melalui proses pemanfaatan pengetahuan serta penerahan pengetahuan yang dimiliki oleh tiap individu di dalam perusahaan. Hal ini pula, yang mendasari PT. Telekomunikasi Indonesia menerapkan *knowledge management system* (KMS), agar pengetahuan yang dimiliki dari tiap individu bisa dimanfaatkan bahkan dikembangkan agar berguna bagi perusahaan dalam mencapai tujuan.

Berdasarkan hasil wawancara, selama lebih dari lima tahun menerapkan *knowledge management system* (KMS) dalam proses penerapannya terdapat beberapa kendala, salah satunya terjadi pada proses *knowledge sharing*. Proses berbagi ini belum maksimal dikarenakan keinginan pengguna dalam menggunakan *knowledge management system* (KMS) di PT. Telekomunikasi Indonesia Witel Sumatera Selatan masih rendah, khususnya pada proses menerima dan membagikan pengetahuan

Kurangnya keinginan pengguna dalam menggunakan sistem inilah yang melatarbelakangi penulis untuk melakukan sebuah evaluasi terhadap *usability* sistem sekaligus memberikan solusi permasalahan dari sistem agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan diciptakannya. Dalam prosesnya, peneliti menggunakan metode *system usability scale* (SUS) untuk menentukan skor *usability* dalam beberapa indikator yang berguna untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna

dalam menggunakan sistem. Selanjutnya, hasil pengujian akan diolah dan dijadikan sebagai dasar pengembangan rekomendasi perbaikan sistem yang akan menggunakan metode *prototyping* yang dapat mempercepat proses pengembangan dan mempermudah komunikasi antara pengembang dan pengguna.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis bermaksud akan mengangkat permasalahan tersebut dalam sebuah penelitian tugas akhir yang berjudul

“EVALUASI DAN REKOMENDASI PERBAIKAN *USABILITY* PADA *KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM (KMS)* MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)* (STUDI KASUS : PT. TELEKOMUNIKASI INDONESIA WITEL SUMATERA SELATAN)”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses evaluasi *usability knowledge management system* (KMS) yang diterapkan di PT. Telekomunikasi Indonesia Witel Sumatera Selatan?
2. Bagaimana menggunakan metode prototyping dalam pembuatan rekomendasi perbaikan *prototype* pada *knowledge management system* (KMS)?
3. Bagaimana proses evaluasi *usability* terhadap rekomendasi perbaikan *prototype* dalam upaya meningkatkan *usability* sistem?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui tingkat *usability knowledge management system* (KMS) yang diterapkan pada PT. Telekomunikasi Indonesia.
2. Mengembangkan sebuah rekomendasi perbaikan *prototype* dari *knowledge management system* (KMS) berdasarkan hasil pengujian.
3. Memberikan rekomendasi perbaikan yang berdasarkan keinginan dan kebutuhan pengguna dan telah dilakukan pengujian *usability*-nya.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh penulis dalam pelaksanaan penelitian ini adalah dapat membantu dalam mengukur tingkat *usability knowledge management system* (KMS) dan dapat memberikan rekomendasi perbaikan terhadap permasalahan.

1.5. Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan dalam pembahasan yang terlalu luas pada penelitian ini, penulis menguraikan batasan masalah yang meliputi :

1. Tempat penelitian adalah PT. Telekomunikasi Indonesia Witel Sumatera Selatan sedangkan subjek penelitian adalah pengguna

knowledge management system (KMS) di PT. Telekomunikasi Indonesia Witel Sumatera Selatan.

2. Tahapan evaluasi *usability* dilakukan dalam rangka mengukur tingkat keberhasilan dari *knowledge management system* (KMS)
3. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *prototyping* hingga tahap ketiga yang terdiri dari :
 1. Analisis kebutuhan.
 2. Membangun *prototyping*
 3. Evaluasi *prototyping*
4. Tahapan evaluasi *usability* terhadap *prototype* menggunakan instrumen pengujian yang sama dengan *usability testing* sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, A. M., Elrehail, H., Alatailat, M. A., & Elçi, A. (2019). Knowledge management, decision-making style and organizational performance. *Journal of Innovation and Knowledge*, 4(2). <https://doi.org/10.1016/j.jik.2017.07.003>
- Adarsh, S., Harish, D., Balaganapathy, K., Venkatachalapaty, R., Abishiek, E., & Nagarajan, M. (2017). Improved Software Quality and Design Standards Based on Customer Preferences by Applying Evolutionary Prototyping Software Development Model. *International Journal of New Technology and Research*, 3(5), 263299.
- Aini, N., Ibnu Zainal, R., & Afriyudi, A. (2019). Evaluasi Website Pemerintah Kota Prabumulih Melalui Pendekatan Website Usability Evaluation (Webuse). *Jurnal Ilmiah Betrik*, 10(01). <https://doi.org/10.36050/betrik.v10i01.20>
- Astawa, I. P. G., Darmawiguna, I. G. M., & Sugihartini, N. (2019). Evaluasi Usability Sistem Informasi Kepegawaian Kabupaten Badung (Simpeg Badung) Menggunakan Metode Usability Testing (studi kasus : SMP Negeri 3 Petang). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18325>
- Brooke, J. (2013). *SUS : A Retrospective*. June.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1). <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Gao, F., Meng, M., & Clarke, S. (2008). Knowledge, management, and knowledge management in business operations. *Journal of Knowledge Management*, 12(2), 3–17. <https://doi.org/10.1108/13673270810859479>
- Krone, R. (2017). Not Just Guess Work: Tips for Observation, Brainstorming, and Prototyping. *Techniques in Vascular and Interventional Radiology*, 20(2), 94–100. <https://doi.org/10.1053/j.tvir.2017.04.002>
- Litcanu, M., Prostean, O., Oros, C., & Mnerie, A. V. (2015). Brain-Writing Vs. Brainstorming Case Study For Power Engineering Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191, 387–390. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.452>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Lidya Maukar, A., Wardhani, A. R., Wahyu Iriananda, S., & Andarwati, M. (2018). *Terakreditasi SINTA Peringkat 4 Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan*. 3(1), 2022.
- Masa'deh, R. (2016). The Role of Knowledge Management Infrastructure in Enhancing Job Satisfaction at Aqaba Five Star Hotels in Jordan. *Communications and Network*, 08(04), 219–240. <https://doi.org/10.4236/cn.2016.84021>
- Nguyen, T. P. L., Nguyen, K. N., Do, T. D., & Nguyen, T. T. M. (2019a).

- Knowledge sharing and innovative work behavior: The case of Vietnam. *Uncertain Supply Chain Management*, 7(4). <https://doi.org/10.5267/j.uscm.2019.5.001>
- Nguyen, T. P. L., Nguyen, K. N., Do, T. D., & Nguyen, T. T. M. (2019b). Knowledge sharing and innovative work behavior: The case of Vietnam. *Uncertain Supply Chain Management*, 7(4), 619–634. <https://doi.org/10.5267/j.uscm.2019.5.001>
- Nioga, A., Brata, K. C., & Fanani, L. (2019). Evaluasi Usability Aplikasi Mobile KAI Access Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping (Studi Kasus PT KAI). *J-PTIHK: Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1396–1402. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4384>
- Putra, M. G. L., Sabilla, N. R., & Natasia, S. R. (2020). Evaluasi Usability Website Berita Online Prokal.Co Menggunakan Evaluasi Heuristic dan Webuse. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(5). <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020753707>
- Putri, S. N., Wahyuningtyas, F., Sa'adah, N. N., D.S, N. M., & Radianto, D. O. (2018). Penerapan Knowledge Sharing Dalam Mendorong Prestasi Mahasiswa Manajemen Bisnis Maritim di Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya. *Jurnal Manajemen Dayasaing*, 20(1), 24–30. <https://doi.org/10.23917/dayasaing.v20i1.6029>
- Ramadi, R. (2016). Penerapan Knowledge Management System Pada Perusahaan Otomotif : Studi Kasus Pt. Astrido Jaya Mobilindo. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 635. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.776>
- Sauer, J., Sonderegger, A., & Schmutz, S. (2020). Usability, user experience and accessibility: towards an integrative model. *Ergonomics*, 63(10). <https://doi.org/10.1080/00140139.2020.1774080>
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2017). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2016*. <https://doi.org/10.1109/ICACISIS.2016.7872776>
- Suwarsi, S. (2016). Model Implementasi Knowledge Management Dalam Menciptakan Inovasi Pada Industri Kreatif di Kota Bandung. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis (Performa)*, 13(2), 37–53.
- Tesavrita, C., Suryadi, K., & Wiratmadja, I. I. (2016). Web usability and self-efficacy in promoting individual Knowledge Sharing. *IEEE International Conference on Industrial Engineering and Engineering Management, 2016-Decem*, 16–20. <https://doi.org/10.1109/IEEM.2016.7797827>
- Widhiyanti, K., & Atmani, A. K. P. (2021). Penerapan Metode Prototyping Dalam Perancangan Interface Sistem Unggah Portofolio Penerimaan Mahasiswa Baru Diploma ISI Yogyakarta. *Teknika*, 10(2).

<https://doi.org/10.34148/teknika.v10i2.308>

Zikos, S., Tsourma, M., Lithoxidou, E. E., Drosou, A., Ioannidis, D., & Tzovaras, D. (2019). User Acceptance Evaluation of a Gamified Knowledge Sharing Platform for Use in Industrial Environments. *International Journal of Serious Games*, 6(2), 89–108. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v6i2.275>