

**ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA LAYANAN TIKTOK  
SHOP MENGGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)  
(Studi Kasus : Mahasiswa Fasilkom Universitas Sriwijaya)**

**SKRIPSI**

**Program Studi Sistem Informasi Jenjang Sarjana**



**Oleh**

**Windy Indrianti**

**NIM. 09031382025149**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA LAYANAN TIKTOK**  
**SHOP MENGGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)**  
**(Studi Kasus : Mahasiswa Fasilkom Universitas Sriwijaya)**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi di

Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh :

**Windy Indrianti**  
**(09031382025149)**

**Mengetahui**  
**Ketua Jurusan Sistem Informasi**



**Ahmad Rifai, M.T.**  
**NIP. 197910202010121003**

**Palembang, 28 Februari 2024**  
**Pembimbing**



**M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom.**  
**NIP. 198611272019031005**

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Windy Indrianti  
NIM : 09031382025149  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Layanan  
Tiktok Shop Menggunakan System  
Usability Scale (SUS)

Hasil pengecekan *software authenticate/Turnitin* : 11%

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.



Palembang, 28 Februari 2024



Windy Indrianti

NIM.090313820251

## HALAMAN PERSETUJUAN

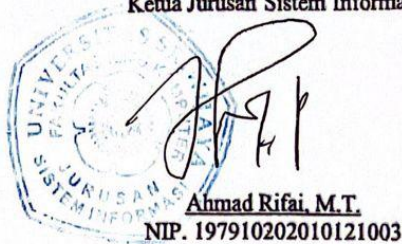
Telah diterima untuk dipublikasikan pada Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer (JUPITER), Politeknik Negeri Sriwijaya pada :

Hari : Jum'at  
Tanggal : 3 November 2023  
Nama : Windy Indrianti  
NIM : 09031382025149  
Judul Jurnal : Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Layanan Tiktok Shop  
Menggunakan System Usability Scale(SUS)

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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi

  
**Ahmad Rifai, M.T.**  
NIP. 197910202010121003

## **HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO**

"Karena sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan." (Alam Nasyrh: 5-6)

### **Skripsi ini saya persembahkan untuk:**

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini hingga selesai. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umatny menuju jalan yang benar.

Skripsi ini saya persembahkan untuk mama saya yang telah menanti kelulusan saya dengan sabar yang telah memberikan saya kesempatan untuk memilih tindakan untuk masa depan saya. Almarhum papa saya yang selalu menjadi penyemangat saya untuk menyelesaikan pendidikan saya. Dan juga untuk teman-teman saya serta almamater kebanggaan saya.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur marilah kita haturkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir yang berjudul “Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Layanan Tiktok Shop Menggunakan Metode *System Usability Scale* (Studi Kasus : Mahasiswa Fasilkom Universitas Sriwijaya)” ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Adapun laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan anugrah berupa ilmu yang bermanfaat, kesempatan, serta Kesehatan jasmani dan rohani sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu
2. Orang tua dan saudara tercinta yang memberikan doa dan dukungan baik moral ataupun material kepada penulis untuk selalu berusaha agar mendapatkan hasil yang terbaik.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
4. Bapak Ahmad Rifai, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
5. Bapak M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membantu penulis dengan sepenuh hati selama pengerjaan tugas akhir ini, dengan bantuan dan bimbingan Beliau lah penulis dapat menjalankan dan menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan benar.

6. Bu Hardini Novianti, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis dari semester awal hingga semester akhir.
7. Mba Rifka, selaku Admin Program Studi Sistem Informasi Bilingual yang telah menjadi sumber informasi dan membantu seluruh proses pemberkasan selama mengerjakan Tugas Akhir ini.
8. Mama, Papa, Mbak eyi, Robbi, Fikar yang telah memberikan semangat serta kasih sayangnya.
9. Stanley Marco yang selalu membuat penulis overthinking setiap hari.

Terakhir, penulis menyadari bahwasanya Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan dan saran yang dapat membantu dalam membuat Laporan Tugas Akhir ini menjadi lebih baik lagi. Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Palembang, 28 Februari 2024  
Penulis,



Windy Indrianti  
NIM. 09031382025149

**ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA LAYANAN TIKTOK  
SHOP MENGGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)  
(Studi Kasus : Mahasiswa Fasilkom Universitas Sriwijaya)**

**Oleh :**

**Windy Indrianti**

**09031382025149**

**ABSTRAK**

TikTok Shop merupakan fitur belanja yang dikembangkan dari aplikasi TikTok yang diluncurkan pada April 2021. Saat ini, platform TikTok menduduki jumlah pengguna terbanyak di dunia dengan total unduhan lebih dari 2 miliar. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam mengakses dan menggunakan Aplikasi Tiktok terhadap layanan Tiktok Shop oleh Karena itu merupakan salah satu aspek yang cukup penting dalam mengetahui dan menilai ketersediaan dan kelengkapan informasi yang dibutuhkan pengguna pada Sistem tersebut. Sehingga, dari permasalahan tersebut peneliti menganalisis Tingkat Kepuasan Pengguna Layanan Tiktok Shop Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS), dimana dengan metode ini dapat menganalisa data tingkat kepuasan bagi pengguna yang menggunakan aplikasi Tiktok, metode SUS menggunakan data-data kuisisioner untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Tiktok. Yang dimana peneliti telah mengumpulkan 310 responden untuk menentukan hasil skor menentukan tingkat kepuasan pengguna aplikasi Tiktok. Dan dari hasil yang telah di dapatkan, diketahui perhitungan rata-rata skor SUS pada aplikasi Tiktok Shop adalah 74,57 dimana secara umum dapat dikategorikan sebagai “Acceptable” . Dengan rentang grade scale C, namun rentang Adjective Rating user pada aplikasi Tiktok Shop tergolong kategori “Good” dimana hasil penerapan SUS dalam penelitian ini sudah sesuai dengan kriteria pada metode System Usability Scale (SUS).

**Kata kunci**—3-5 Kepuasan Pengguna, Aplikasi, Tiktok Shop, System Usability Scale (SUS)



**ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA LAYANAN TIKTOK  
SHOP MENGGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)  
(Studi Kasus : Mahasiswa Fasilkom Universitas Sriwijaya)**

**By :**

**Windy Indrianti**

**09031382025149**

***ABSTRACT***

*TikTokShop is a shopping feature developed from the TikTok application which was launched in April 2021. Currently, the TikTok platform occupies the largest number of users in the world with a total of more than 2 billion downloads. The purpose of this research is to determine the level of user satisfaction in accessing and using the TikTok Application towards the TikTok Shop service. Therefore, it is one of the aspects that is quite important in knowing and assessing the availability and completeness of information needed by users on the System. So, from this problem, researchers analyse the User Satisfaction Level of TikTok Shop Service Using the System Useability Scale (SUS) Method, which with this method can analyse the satisfaction level data for users who use the TikTok application, the SUS method uses questionnaire data to determine the level of user satisfaction with the TikTok application. Which is where researchers have collected 310 respondents to determine the score results to determine the level of satisfaction of TikTok application users. And from the results that have been obtained, it is known that the calculation of the average SUS score on the TikTok Shop application is 74.57 which in general can be categorised as "Acceptable". With the grade scale C range, but the user Adjective Rating range in the TikTok Shop application is classified as the "Good" category where the results of the application of SUS in this study are in accordance with the criteria in the System Useability Scale (SUS) method.*

**Keywords**—3-5 User Satisfaction, Application, TikTok Shop, System Usability Scale (SUS)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>viiviii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Batasan Masalah .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>21</b>
2.1 Pendekatan Penelitian .....	21
2.2 Studi Literature .....	23
2.2.1 Studi Pustaka .....	23
2.2.2 Studi Lapangan .....	23
2.3 Identifikasi Masalah .....	24
2.4 Mempelajari Aplikasi Tiktok .....	26
2.5 Pengumpulan Data Kuesioner .....	28
2.6 Analisis Hasil Pengumpulan Data .....	30
2.7 Pengujian Dengan Metode SUS .....	32
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN</b> .....	<b>33</b>
3.1 Perhitungan Skor SUS .....	33
<b>BAB IV PEMBAHASAN HASIL RISET</b> .....	<b>45</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>45</b>
4.1 Kesimpulan .....	455

4.2	Saran.....	455
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>466</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>1</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Kuesioner SUS .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 2.2</b> Tabel Skor .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 3.3</b> Pengambilan Sampel .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 3.4</b> Skor Hasil Hitung SUS .....	34

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Contoh Produk Tiktok Shop .....	15
<b>Gambar 2.2</b> Voucher dan Gratis Ongkir .....	17
<b>Gambar 2.3</b> Ulasan dan Rating .....	18
<b>Gambar 3.1</b> Alur Penelitian .....	22
<b>Gambar 4.1</b> Skala skor SUS .....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran A.1</b> Google Form Pra-Survei Mahasiswa .....	1
<b>Lampiran A.2</b> Pra-Survei Mahasiswa .....	2
<b>Lampiran A.3</b> Kuesioner .....	4
<b>Lampiran A.4</b> Hasil Kuesioner .....	6
<b>Lampiran A.5</b> Jawaban Responden .....	10
<b>Lampiran A.6</b> Hasil Uji Reabilitas .....	27
<b>Lampiran A.7</b> Screenshot proses Submit, In-Review, Accepted, dan Published .....	27
<b>Lampiran A.8</b> LOA .....	30
<b>Lampiran A.9</b> Hasil Pengecekan Turnitin .....	31
<b>Lampiran A.10</b> Surat Pernyataan <i>Similiarlity</i> .....	32
<b>Lampiran A.11</b> Kartu Konsultasi Mahasiswa .....	33
<b>Lampiran A.12</b> Surat Kesiediaan Membimbing .....	35
<b>Lampiran A.13</b> Surat Keputusan Pembimbing Mahasiswa .....	36
<b>Lampiran A.14</b> Form Desk Evaluasi .....	38
<b>Lampiran A.15</b> Dokumentasi Penyebaran Kuesioner Penyebaran Kuesioner Melalui Media Sosial .....	39

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Jual beli di Indonesia mulai mengadopsi Teknologi Informasi sebagai media pemasarannya dalam kurun waktu satu dekade ini. Transaksi perdagangan online yang lebih akrab disebut *e-commerce* akan terus berkembang seiring dengan menjamurnya *marketplace* di Indonesia. Keberadaan *marketplace* memungkinkan calon pembeli mendapatkan barang yang diinginkan secara instant tanpa harus pergi ke toko atau mengantre panjang untuk melakukan pembayaran. Keuntungan lain dari tren *marketplace* yaitu pembeli akan lebih mudah menemukan produk yang diinginkan karena jangkauan pasar yang lebih luas. Lain halnya dengan jenis barang yang dijual pada toko fisik yang memiliki target pasar hanya orang sekitar saja.

Meskipun dengan persebaran *marketplace* yang luas di Indonesia, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 melakukan survei tentang penetrasi dan profil perilaku pengguna internet di Indonesia menunjukkan bahwa masih ditemukan 58,8% dari total pengguna Internet di Indonesia yang tidak pernah melakukan transaksi jual beli online. Masih dengan survei yang sama, terdapat 12,2% pengguna yang tidak pernah berbelanja melalui platform online karena belum bisa menggunakan aplikasi. TikTok Shop merupakan fitur belanja yang dikembangkan dari aplikasi TikTok yang diluncurkan pada April 2021. Saat ini, platform TikTok menduduki jumlah pengguna terbanyak di dunia dengan total unduhan lebih dari 2 miliar, sehingga TikTok terus mengembangkan aplikasinya dengan menambahkan fitur terbaru

yakni TikTok Shop dengan memudahkan penggunanya untuk berbagai aktivitas belanja online, mulai dari katalog produk, layanan chat dengan penjual, pembelian, transaksi pembayaran, hingga status pengiriman tanpa perlu beralih ke platform lainnya. Meskipun ketika peluncuran fitur TikTok Shop masih kurang dikenal secara besar-besaran oleh masyarakat luas, namun menurut penelitian *International Journal of Research and Applied Technology*, terdapat 27% responden mengakui bahwa TikTok Shop sangat berperan penting dalam media pemasaran periklanan (Rosiyana et al., 2021). Penelitian tersebut sejalan dengan jurnal yang diteliti oleh Endawarti & Ekawarti bahwa terdapat 60% responden menyatakan bahwa TikTok Shop memberikan dampak positif terhadap peningkatan omset bisnis yang signifikan (Endarwati & Ekawarti, 2021). Dengan maraknya marketplace jual beli online di tengah pandemi kemarin, untuk memasarkan produk penjualan maupun jasa maka para pelaku usaha melakukan berbagai upaya guna mempromosikan produk atau jasa yang ditawarkannya. Namun, kegiatan promosi yang berlebihan berpengaruh terhadap perilaku konsumen untuk melakukan pembelian yang berlebihan secara tidak rasional, bahkan tanpa mencari informasi yang jelas mengenai produk tersebut. Hal ini dikenal dengan istilah perilaku konsumtif, dimana salah satu aspek dari perilaku konsumtif adalah pembelian impulsif. Pembelian impulsif merupakan suatu tindakan pembelian yang tidak direncanakan karena suasana hati atau rangsangan lingkungan belanja. Pembelian impulsif terjadi ketika seorang konsumen melakukan pembelian secara tiba-tiba, tanpa ada rencanya sebelumnya, lebih memprioritaskan keinginan bukan karena suatu kebutuhan. Pembelian impulsif dapat terjadi karena beberapa faktor, yakni adanya waktu luang yang dimiliki



konsumen, mendapatkan kemudahan dalam mengakses produk, adanya promo-promo menarik, dan proses pembelian yang mudah (Putra & W, 2021).

Perilaku konsumtif erat kaitannya dengan proses pembelian secara berlebih, terutama untuk kalangan milenial Generasi Z. Generasi Z dengan rentang kelahiran dampak antusias pada produk yang diberikan diskon dibandingkan dengan beberapa produk berharga normal. Diskon adalah suatu pengurangan harga normal atau potongan harga untuk menginformasikan kepada para konsumen sensitif terhadap harga bahwa mereka mendapatkan nilai yang diharapkan. Adapun beberapa jenis diskon ialah diskon tunai, diskon kuantitas, diskon fungsional, dan diskon musiman. Diskon berperan penting terhadap penjualan perusahaan, dengan melakukan strategi diskon ini tentunya dapat menarik perhatian konsumen sehingga konsumen tertarik untuk membeli barang ataupun jasa yang ditawarkan. Dengan adanya promosi melalui kebijakan harga yakni diskon tentunya dapat memicu adanya pembelian secara impulsif (Windyaningrum & Sudarwanto, 2022).

Adapun permasalahan dari untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam mengakses dan menggunakan Aplikasi Tiktok terhadap layanan Tiktok Shop oleh Karena itu merupakan salah satu aspek yang cukup penting dalam mengetahui dan menilai ketersediaan dan kelengkapan informasi yang dibutuhkan pengguna pada Sistem tersebut. Sehingga, dari permasalahan tersebut diperlukan Menilai Tingkat Kepuasan Pengguna Layanan Tiktok Shop Menggunakan *System Usability Scale* (SUS), dimana dengan metode ini dapat menganalisa data tingkat kepuasan bagi pengguna yang menggunakan aplikasi Tiktok, metode menggunakan data-data kuesioner untuk mengetahui tingkat

kepuasan pengguna terhadap aplikasi Tiktok.

Beberapa faktor yang akan dievaluasi dalam riset ini bertujuan untuk mengukur kepuasan pengguna adalah tata letak antarmuka, kemudahan dalam mengakses aplikasi Tiktok Shop, kecepatan dalam mencari informasi, dan aksesibilitas terhadap sumber daya yang diperlukan. Penelitian ini nantinya akan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dalam membantu dalam mengevaluasi dan mengukur tingkat kepuasan pengguna dalam sistem tersebut.

Terdapat beberapa pendekatan untuk menguji interaksi antarmuka/system, salah satunya adalah pendekatan *System Usability Scale* (SUS). Pada penelitian kali ini peneliti akan mengkaji sejauh mana aplikasi TikTok Shop dapat diterima oleh mahasiswa sebagai pengguna dengan menggunakan metode *System Usability Scale*(SUS).

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan mengangkat sebuah judul “**Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Layanan Tiktok Shop Menggunakan *System Usability Scale* (SUS) Studi Kasus Mahasiswa Fasilkom Unsri**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini sesuai dengan latar belakang di atas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kepuasan pengguna dalam mengakses dan menggunakan Aplikasi Tiktok terhadap layanan Tiktok Shop menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) studi kasus Mahasiswa Fasilkom Unsri.
2. Bagaimana persepsi pengguna tentang fitur layanan Tiktok Shop yang disediakan oleh Aplikasi Tiktok.

3. Bagaimana metodologi System Usability Scale (SUS) digunakan untuk menilai tingkat kepuasan pengguna terhadap layanan Tiktok Shop pada Aplikasi Tiktok dalam lingkup Mahasiswa Fasilkom Unsri.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS), kita dapat melihat bagaimana kualitas layanan Tiktok Shop pada Aplikasi Tiktok mempengaruhi kepuasan pengguna.
2. Menilai sejauh mana pengguna memahami fungsi dan fitur dari layanan Tiktok Shop pada Aplikasi Tiktok yang tersedia.
3. Menilai ketersediaan dan kelengkapan informasi yang dibutuhkan pengguna pada Aplikasi tersebut.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat melakukan penelitian dengan subjek analisis Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Layanan Tiktok Shop bagi peneliti antara lain:

1. Meningkatkan efisiensi dan efektifitas yang ada.
2. Mengetahui untuk mempermudah dalam peningkatan aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna sehingga dapat dilakukan improve atau peningkatan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3. Meningkatkan dan memenuhi kepuasan pengguna dalam mengakses aplikasi tersebut.

## **1.5 Batasan Masalah**

Supaya ulasan yang dicoba tidak kelewatan, dibikinlah batas permasalahan pada penelitian sebagai berikut:

1. Analisis kepuasan pengguna pada layanan Tiktok Shop pada Aplikasi Tiktok menggunakan Metode System Usability Scale (SUS).
2. Respon pada penelitian ini ialah Mahasiswa Fasilkom Unsri.
3. Data di ambil melalui kuisioner dengan menggunakan Metode SUS.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, M. H. (2023). Assessing Students' Perceptions of Mobile Applications Usability using System Usability Scale. *Journal of Computer Science*, 19(1). <https://doi.org/10.3844/jcssp.2023.11.19>
- Agustia, F. (2020). EVALUASI TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA OPAC PADA PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS RIAU DENGAN METODE EUCS. *UIN Suska Riau*.
- Anggraini, W., Nofirza, Candra, R. M., & Sari, W. U. (2020). Analisis pada Sistem Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Penelitian Saintek*, 25(1).
- 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). <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i2.792>
- Fauzi, N., Muslimah Az-Zahra, H., & Kharisma, A. P. (2019). Analisis Usability Aplikasi Perangkat Bergerak Jual Beli Online dengan Model People At The Center of Mobile Application Development (PACMAD) (Studi Kasus : Tokopedia, Bukalapak dan Shopee). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3).
- Huda, N., Habrizons, F., Satriawan, A., Iranda, M., & Pramuda, T. (2023). Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee. *SIMKOM*, 8(2), 208–220. <https://doi.org/10.51717/simkom.v8i2.158>
- Ibrahim, A. (t.t.). *Assessing User Experience and Usability in the OVO Application: Utilizing the User Experience Questionnaire and System Usability Scale for Evaluation*.
- Miftah, Z., & Sari, I. P. (2020a). ANALISIS SISTEM PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN METODE SUS. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 40. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7076>
- Miftah, Z., & Sari, I. P. (2020b). ANALISIS SISTEM PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN METODE SUS. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 40. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7076>
- Nabila, V. A., Alhada, M., Habib, F., Manajemen, P., Syariah, B., Sayyid, U., & Tulungagung, A. R. (2023). Pengaruh Content Marketing Aplikasi Tiktok, Online Customer Review, dan Harga Terhadap Keputusan

Pembelian Produk Masker Camille Beauty. *Jurnal Mirai Management*, 8(2).

- Ningsih, A. D., & Khikmah, N. (2020). Uji ANTIBAKTERI MASKER KEFIR SUSU KAMBING PADA *Staphylococcus epidermidis* SECARA IN VITRO. *Jurnal Penelitian Saintek*, 25(1), 53–61. <https://doi.org/10.21831/jps.v25i1.29988>
- Permana, N. R., Aknuranda, I., Rokhmawati, R. I., Luh, N., Ari, P., Kadek, N., Wirdiani, A., Purnawan, I. K. A., Ii, B. A. B., Teori, L., Zalakeviciute, R., Rybarczyk, Y., Sistem, M. K., Ariyani, S., Sudarma, M., Wicaksana, P. A., Pahlevi, M. R., Ismail, M., Rasywir, E., ... Fatmawati, A. (2020). Pengujian User Experience Aplikasi Perangkat Bergerak Jagoan Indonesia Menggunakan Metode Usability Testing. *J-Ptik.Ub*, 2(2).
- Pramono, W. A., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi Usability Pada Aplikasi MyTelkomsel Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3).
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & ... (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains Dan ...* <https://jsi.politala.ac.id/index.php/JSI/article/view/185>
- Pratama, A., Faroqi, A., & Mandyartha, E. P. (2021a). Analisis Tingkat Usability Pada Aplikasi Frostid Menggunakan System Usability Scale (SUS). Dalam *Jurnal Ilmiah Edutic* (Vol. 8, Nomor 1).
- Putri, R. A., & Putra, I. S. (2020). Analisis Usability Pada Aplikasi Belido.id Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). Dalam *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan* (Vol. 3, Nomor 1).
- Ramdani, A. (2020b). ANALISIS DESKRIPTIF TERHADAP INOVASI LAYANAN APLIKASI SAMBARA (Samsat Mobile Jawa Barat). *Jurnal Academia Praja*, 3(01). <https://doi.org/10.36859/jap.v3i01.141>
- Sanjaya, M. R., Saputra, A., & Kurniawan, D. (2021). Penerapan Metode System Usability Scale (Sus) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website. *Jurnal Komputer Terapan*, Vol. 7 No. 1 (2021). <https://doi.org/10.35143/jkt.v7i1.4578>
- Sucihati, R., & Sutabri, T. (2023). Perancangan dan Pengukuran Kualitas Model User Interface Website Asosiasi Profesi Fotografi Indonesia Sumatera Selatan dengan Metode WebQual. *Jurnal JUPITER*, 15(1).
- Utomo, J., Julius Nursyamsi, & Aji Sukarno. (2023). ANALISIS PENGARUH PRODUK, PROMOSI dan DIGITAL MARKETING

TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PADA BELANJA ONLINE  
DENGAN KEPUASAN KONSUMEN SEBAGAI INTERVENING.  
*Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, 2(1).  
<https://doi.org/10.56127/jekma.v2i1.472>

Yusuf, M., & Astuti, Y. (2020). System Usability Scale (SUS) Untuk  
Pengujian Usability Pada Pijar Career Center. *Komputika : Jurnal Sistem  
Komputer*, 9(2). <https://doi.org/10.34010/komputika.v9i2.2873>