

Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS)

Firman Galuh Sembodo^{1*}, Gita Fadila Fitriana^{2*}, Novian Adi Prasetyo^{3**}

* Program Studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak, Institut Teknologi Telkom Purwokerto

** Program Studi S1 Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto

17104007@ittelkom-pwt.ac.id¹, gita@ittelkom-pwt.ac.id², novian@ittelkom-pwt.ac.id³

Article Info

Article history:

Received 2021-08-23

Revised 2021-10-26

Accepted 2021-11-1

Keyword:

User,
Shopee,
Usability,
Quality,
Website

ABSTRACT

The progress of information technology is currently growing rapidly. Technology related to the internet is often a solution to most of the problems in existing needs, especially those related to the effectiveness and efficiency of activities and procedures. In this final project, the author discusses websites in the business field, namely e-commerce websites. In this study, the authors chose one of the most popular e-commerce websites in Indonesia this year, namely the shopee website, a website that not only offers products but also puts forward the appearance of the Shopee website which must always be considered because it is the main factor to increase customer purchases. In this study, the quality of the web that will be measured by users, especially for consumers, is based on measuring the quality of the website using the System Usability Scale (SUS). Evaluation of the shopee website is the first step to measure the level of usability on the website. Usability evaluation on the website is carried out to collect opinions from various respondents regarding the functionality of the website. In this study, the results obtained from the calculation of the average usability of the shopee website of 67.08 so that it can be said that the usability of the shopee website on product purchases has entered the OK category.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi saat ini berkembang pesat. Teknologi yang berkaitan dengan internet seringkali menjadi sebuah solusi bagi sebagian besar permasalahan pada kebutuhan yang ada terutama yang berkaitan dengan efektivitas dan efisiensi dari kegiatan maupun prosedur [1].

Indonesia mengalami perkembangan pesat di bidang *e-commerce* saat ini dibandingkan dengan beberapa tahun sebelumnya. Di Indonesia, berbelanja secara online telah menjadi pilihan banyak pihak untuk memperoleh barang. Penerapan teknologi komunikasi informasi yang bisa digunakan untuk menunjang sistem perdagangan online adalah *E-commerce*. *E-commerce* adalah penjualan yang dilakukan melalui media elektronik. Pertumbuhan *E-commerce* yang terus meningkat di Indonesia membuat Shopee ikut meramaikan industri ini. Banyaknya *marketplace* yang saat ini menguasai pasar Indonesia seperti Tokopedia, Bukalapak, Shopee, Lazada, Blibli, JD.Id dan lainnya.

Dibanding dengan *E-commerce* yang lain shopee memiliki pangsa pasar yang luas. Pada tahun 2017 Shopee menduduki peringkat pertama di Indonesia sebagai situs toko online yang paling banyak dikunjungi. Data iPrice menunjukkan jumlah pengunjung shopee selama tiga tahun terakhir terus mengalami peningkatan sejak Quartal pertama 2019. Shopee menduduki peringkat pertama sebagai *top of mind brand*. Terpilihnya Shopee sebagai marketplace terpopuler di mata masyarakat menunjukkan bahwa Shopee memiliki citra perusahaan yang baik. *Platform marketplace* Shopee memiliki dua bentuk aplikasi yang di gunakan yaitu aplikasi berbasis mobile dan *website*. *Fleksibilitas* Smartphone yang dapat menunjang kebutuhan manusia saat ini mengakibatkan masyarakat yang telah memiliki perilaku belanja online mulai beralih dari website ke mobile. *Website* adalah kerangka kerja yang dapat digunakan untuk menyebarkan data, sehingga *website* di era inovatif saat ini banyak digunakan untuk kehidupan sehari-hari. Pada penelitian ini penulis memilih salah satu *website e-commerce* terpopuler di Indonesia tahun

ini yaitu *website* Shopee, sebuah *website* yang bukan hanya menawarkan produk tetapi juga mengedepankan tampilan dari *website* Shopee yang harus selalu diperhatikan karena menjadi faktor utama untuk meningkatkan pembelian pelanggan. Pengguna atau pelanggan *website* Shopee di Indonesia sangatlah banyak sehingga memunculkan banyak persepsi tentang *website* Shopee baik dari kualitas *website* atau usability [2].

Kualitas dari suatu *website e-commerce* dapat mempengaruhi jumlah pengguna yang memilih untuk berbelanja online pada *website e-commerce*, untuk mengetahui kualitas situs yang tinggi dan rendah yang ditentukan oleh standar pengguna[3]. Pengukuran kualitas pada *website* khususnya *e-commerce* dapat dilakukan menggunakan pengukuran nilai *usability* pada *website* tersebut [2].

Usability merupakan suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs web sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan efektif dan cepat menurut Nielsen [4]. SUS merupakan salah satu metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang “*quick and dirty*” yang dapat diandalkan. Metode ini diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986 yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi berbagai jenis produk ataupun layanan[5]. Dalam penelitian ini, kualitas web yang akan diukur oleh pengguna khususnya untuk konsumen dengan didasari oleh pengukuran kualitas *website* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) [5]. Evaluasi *usability* pada *website* dilakukan untuk mengumpulkan anggapan dari responden yang berbeda mengenai kegunaan *website*[4]. Sesuai dengan permasalahan tersebut diperlukan adanya evaluasi *usability* pada *website* Shopee agar dapat mengetahui kelayakan sistem apakah *website* Shopee mudah digunakan oleh pengguna, seberapa cepat pengguna dapat dengan mudah memahami dan menggunakan *website*, apakah pengguna masih banyak mengalami kendala atau kesusahan dalam menggunakan *website* tersebut [5]. Pengujian *usability* dapat dilakukan pada perangkat lunak yang kecil maupun besar dan multiplatform seperti berbasis web, dekstop, maupun mobile. Fokus dari pengujian *usability* adalah pengguna mendapatkan kemudahan dalam menggunakan perangkat lunak [6].

Untuk menilai apakah aplikasi yang disediakan telah memiliki nilai kebergunaan bagi pengguna maka perlu dilakukan evaluasi pandangan pengguna untuk mengukur tingkat kebergunaan. Teknik pengujian *usability* dapat digunakan dalam melakukan evaluasi berdasarkan pandangan pengguna, karena *usability* merupakan teknik pengujian yang dilakukan sesuai dengan pengalaman pengguna terhadap sebuah sistem. Pengujian dengan teknik *usability* berfokus pada penilaian tingkat kebergunaan sistem yang disediakan [7]. Metode pengujian *usability* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *System Usability Scale* (SUS). *System usability scale* sendiri memiliki kelebihan yaitu: “(1) proses evaluasi lebih mudah dimengerti oleh responden, (2) menggambarkan hasil yang maksimal dengan melibatkan sample yang sedikit, dan (3) dapat dilihat dengan jelas antara

aplikasi yang dapat dan tidak dapat digunakan” [7]. Menurut Sauro SUS juga memiliki instrumen yang jelas pada cara perhitungan untuk melakukan evaluasi sebuah aplikasi. Dengan demikian nilai evaluasi yang dihasilkan memiliki nilai kebenaran dan dapat dipertanggungjawabkan [8].

II. METODE

A. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah fase permulaan dari penguasaan masalah dimana suatu objek tertentu dalam situasi tertentu yang dapat dianggap sebagai suatu masalah. Pada tahap ini penulis mengenali masalah dalam kerangka yang sedang berjalan untuk menemukan kebutuhan yang akan dipenuhi. Dengan memperhatikan, menelusuri dan menilai tentang *website* shopee.co.id.

B. Studi Literatur

Studi Literatur merupakan pendekatan untuk mengatasi masalah dengan mengikuti sumber-sumber komposisi yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini penulis melakukan pencarian, khususnya pencarian data dengan membaca dan kemudian mengambil informasi dari berbagai buku, buku harian, atau tujuan di web yang sesuai dengan masalah yang akan digunakan sebagai eksplorasi sebagai alasan untuk mengarahkan penelitian.

C. Pengukuran Instrumen (Kuesioner)

Pada tahap ini penulis melakukan Pengukuran Instrumen atau biasa disebut Kuesioner dengan cara melakukan penyusunan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang memuat aspek *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction* dengan cara pengukuran berupa angka dengan skala 1-5. Kemudian setelah itu penulis melakukan penyebaran kuesioner secara langsung terhadap responden pengguna *website* shopee.co.id. Dalam penelitian ini diperlukan 30 orang responden kisaran umur 17-30 tahun untuk pengumpulan data menggunakan Google Form [15]. Pengujian data ini dilakukan dengan cara mengolah hasil kuesioner yang telah diisi oleh responden dengan bantuan 10 pertanyaan dari kuesioner *System Usability Scale* dibantu dengan *One Sample T – Test* untuk melakukan pengujian hipotesis.

D. Analisis Data

Pada tahap ini yaitu menganalisis data yang telah diolah dengan menunjukkan hasil hipotesis dari aspek variabel dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Analisis data tersebut menunjukkan pengaruh positif antar variabel yang lain sehingga dapat ditarik kesimpulan terhadap hasil analisis dari penelitian ini.

Penelitian ini melakukan evaluasi *usability* *website* shopee menggunakan metode *system usability scale* (SUS) yaitu pengukuran dari segi efisiensi. Pengumpulan data dilakukan oleh pengguna *website* shopee yang melakukan

pembelian produk berjumlah 30 responden dengan menggunakan google form. *System Usability Scale* (SUS) merupakan metode evaluasi kegunaan yang dapat memberikan hasil yang memadai berdasarkan pertimbangan jumlah sampel yang kecil, waktu dan biaya [11]. Perhitungan tersebut menghasilkan strategi SUS yang akan diubah menjadi suatu nilai yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memutuskan apakah suatu aplikasi dapat diterapkan atau tidak. SUS juga telah digunakan untuk menentukan sejauh mana faktor pengalaman menggunakan suatu item akan benar-benar ingin memengaruhi klien dalam memberikan penghargaan SUS yang tinggi. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai SUS yang lebih tinggi dan lebih produktif daripada klien situs yang tidak berpengalaman.

System Usability Scale (SUS) merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer menurut sudut pandang subyektif pengguna yang terdiri dari 10 item pertanyaan (Brooke, 1996). Dalam melakukan perhitungan SUS menggunakan lima skala *Likert*. Responden diminta untuk memberikan 10 pernyataan SUS sesuai dengan penilaian subjektifnya. Menurut Brooke (2013), kuesioner SUS dapat digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna pada suatu produk [12]. Setiap item pernyataan memiliki skor kontribusi setiap skor akan berkisar antara 0 hingga 4. Untuk item 1,3,5,7 dan 9 skor kontribusinya adalah posisi skala dikurangi 1. Untuk item 2,4,6,8 dan 10, skor kontribusinya adalah 5 dikurangi posisi skala. Kemudian kalikan jumlah skor SUS berkisar dari 0 hingga 100 [13].

Komponen pertanyaan dari SUS yang akan digunakan mengacu pada instrument [7]. Komponen pertanyaan SUS dapat dilihat pada Tabel I.

TABEL I
HASIL PERHITUNGAN KUESIONER SUS

No	Komponen
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

Pada Tabel II, merupakan Skor SUS, hasil dari pengolahan komponen pertanyaan SUS dari responden dapat dihitung untuk nilai rata-rata dari skor SUS berikut

TABEL III
SKOR SUS

>81	A	Excellent
68-81	B	Good
68	C	OK/Fair
51-67	D	Poor
<51	F	Worst

Metode *Usability System Usability Scale* (SUS) karena dalam pemrosesan kuesioner SUS melakukan pengukuran *usability* yang “*quick and right*” (cepat dan tepat), yang dimana *output* yang dihasilkan oleh SUS berupa skor yang tampak mudah dipahami, dengan *range* dari 0 hingga 100, dengan semakin besar skor SUS maka semakin baik kualitas *usability* [13].

Kemudian setelah itu penulis melakukan penyebaran kuesioner secara langsung terhadap responden pengguna website shopee.co.id. Dalam penelitian ini diperlukan 30 orang responden kisaran umur 17-30 tahun untuk pengumpulan data menggunakan *Google Form*. Pengujian data ini dilakukan dengan cara mengolah hasil kuesioner yang telah diisi oleh responden.

E. Interpretasi Data dan Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini yaitu memberikan interpretasi artinya memberikan arti yang lebih luas dari penemuan penelitian mencakup dua aspek yaitu menghubungkan hasil penelitian dengan penemuan penelitian yang lain dan menghasilkan suatu konsep yang bersifat menjelaskan. Kemudian dilakukan penarikan kesimpulan dengan pernyataan tentang hasil pengujian hipotesis untuk mengetahui hasil akhir yang diperoleh dari penelitian yang sedang dilakukan.

Hipotesis Penelitian

Pada tahap hipotesis yang dapat dijadikan sebagai acuan pada penelitian ini sebagai berikut:

H0: Rata – rata nilai *usability* website sama dengan 68

H1: Rata – rata nilai *usability* website tidak sama dengan 68

Berdasarkan rata – rata nilai *usability website* yang didapat dari hipotesa. Apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H0 ditolak, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka H0 diterima. Hasil tersebut didapatkan dari perhitungan statistik dengan menggunakan *One Sample T-Test* yang dibantu menggunakan SPSS [15].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian dilakukan setelah responden selesai melakukan task yang sudah diberikan. Peneliti membagikan kuesioner SUS yang harus diisi responden, kemudian data tersebut diolah sehingga menghasilkan output yaitu pengujian *usability* dengan menggunakan metode *System Usability Scale*.

A. Hasil Perhitungan Kuesioner SUS

Pada analisis *usability* data yang diperoleh kemudian dikelompokkan dan dilakukan perhitungan untuk menentukan *score usability website* shopee yang diuji berkaitan dengan *task* pembelian produk berdasarkan kuesioner SUS. Peneliti menggunakan aturan perhitungan yaitu Setiap pernyataan memiliki *score* kontribusi. Setiap *score* kontribusi akan berkisar antara 0 sampai 4. Untuk item 1,3,5,7,9 *score* kontribusinya adalah posisi skala dikurangi 1. Untuk item 2,4,6,8,10 *score* kontribusinya adalah 5 dikurangi posisi skala. Kemudian kalikan jumlah *score* dengan 2.5 untuk mendapatkan nilai *system usability*, selanjutnya dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah responden yaitu 30 responden. Berikut hasil *score* yang dapat dilihat pada Tabel III.

TABEL III
HASIL PERHITUNGAN KUESIONER SUS

Responden	Skor	Responden	Skor
R1	67,5	R16	75
R2	90	R17	52,5
R3	77,5	R18	77,5
R4	55	R19	70
R5	75	R20	57,5
R6	87,5	R21	60
R7	85	R22	70
R8	80	R23	60
R9	50	R24	75
R10	67,5	R25	100
R11	57,5	R26	52,5
R12	67,5	R27	50
R13	75	R28	50
R14	70	R29	50
R15	57,5	R30	50
Skor rata-rata			67,08

Hasil perhitungan dari kuesioner diatas ini diperkuat dengan analisis uji *one sample t-test*. Sebelum analisis *paired one sample t-test* data dipastikan berdistribusi normal dengan dilakukan uji normalitas. Uji normalitas kepuasan pada kuesioner SUS website Shopee menggunakan uji normalitas *Kolmogrov- Smirnov* dan *Shapiro-Walk*[16].

B. Uji Normalitas

TABEL IV
UJI NORMALITAS SCORE SUS

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Score	0,131	30	0,198	0,936	30	0,071

Berdasarkan Tabel IV nilai signifikansi kepuasan *website* Shopee pada uji normalitas *Shapiro-Walk* hasilnya sebesar 0,071 dimana hasil tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data kepuasan berdistribusi normal[17].

Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji *one sample statistics*. Berikut merupakan hasil uji *one sample statistics usability website* Shopee yang dapat dilihat pada Tabel V.

C. Uji One sample test

Berdasarkan pada Tabel III menunjukkan nilai statistik deskriptif, yaitu N=30 artinya jumlah *sample* yang digunakan adalah 30 orang[18]. *Mean* sebesar 67,08 lalu ada *Std. Deviation* atau simpangan baku sebesar 13,66286 lalu *Std. Error Mean* sebesar 2,49449. Kemudian setelah uji *one sample statistics*, selanjutnya adalah melakukan uji *one sample t-test* yang digunakan untuk mendapatkan hasil hipotesis penelitian, dimana hasil uji *one sample t-test* dapat dilihat pada Tabel VI.

TABEL V
ONE SAMPLE STATISTICS

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Score	30	67,0833	13,66286	2,49449

TABEL VI
ONE SAMPLE T-TEST

Score	Test Value = 68	
	t	df
	-.367	29

Score	Test Value = 68			
	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
			Lower	Upper
Score	.716	-.91667	-6.0185	4.1851

Berdasarkan Tabel V dapat dilihat nilai signifikan yang diperoleh 0,716 dengan menggunakan *value* 68 dimana menunjukkan angka signifikan ini lebih besar dari 0,05 maka hipotesis penelitian diperoleh adalah H0 diterima oleh karena itu H1 ditolak dimana dapat di deskripsikan Rata – rata nilai *usability website* Shopee tidak sama dengan 68 atau lebih kecil dari 68[19]. Hasil ini sesuai dengan nilai rata – rata yang

sudah diperoleh dari perhitungan kuesioner SUS dimana skor kepuasan pengguna 67,0833.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan mengenai Evaluasi *Usability Website* Shopee Menggunakan *System Usability Scale* (SUS) didapatkan hasil berdasarkan pengujian data yang sudah diolah didapatkan nilai rata-rata *usability website* shopee memperoleh skor 67,0833 mengunjukkan bahwa website shopee memiliki tingkat *usability* pada fitur pembelian produk sudah dalam kategori OK. Pada uji normalitas data yang didapat telah berdistribusi normal, sedangkan pada uji *One sample T-Test* menunjukkan bahwa angka signifikan lebih besar dari 0,05 maka hipotesis penelitian diperoleh adalah H0 diterima oleh karena itu H1 ditolak dimana dapat dideskripsikan bahwa rata-rata nilai *usability* website Shopee tidak sama dengan 68 atau lebih kecil dari 68.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Arga Kusumah, R. I. Rokhmawati, and F. Amalia, "Evaluasi *Usability* Pada Website E-commerce XYZ Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan *System Usability Scale* (SUS)," *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 5, pp. 4340–4348, 2019.
- [2] A. P. Ayudhitama and U. Pujianto, "Analisa Kualitas Dan *Usability* Berdasarkan Persepsi Pada Website Shopee," *J. Inform. Polinema*, vol. 6, no. 1, pp. 61–70, 2020, doi: 10.33795/jip.v6i1.275.
- [3] D. Irmawati, "Pemanfaatan E-Commerce Dalam Dunia Bisnis," *Orasi Bisnis*, vol. VI, no. November, pp. 95–112, 2011.
- [4] Amin Dwi Purwati, "Evaluasi *Usability* Website Menggunakan *System Usability Scale*," *Bina Darma Conf. Comput. Sci.*, vol. 2, no. 1, pp. 29–37, 2019, [Online]. Available: <http://jti.respati.ac.id/index.php/jurnaljti/article/view/213>.
- [5] A. W. Soejono, A. Setyanto, and A. F. Sofyan, "Evaluasi *Usability* Website UNRIYO Menggunakan *System Usability Scale* (Studi Kasus: Website UNRIYO)," *J. Teknol. Inf.*, vol. XIII, no. 1, pp. 29–37, 2018, [Online]. Available: <http://jti.respati.ac.id/index.php/jurnaljti/article/view/213>.
- [6] B. Pudjoatmodjo and R. Wijaya, "Tes Kegunaan (*Usability* Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan *System Usability Scale*," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed. 2016*, pp. 37–42, 2016.
- [7] S. Suyanto and U. Ependi, "Pengujian *Usability* dengan Teknik *System Usability Scale* pada Test Engine Try Out Sertifikasi," *MATRIK J. Manajemen, Tek. Inform. dan Rekayasa Komput.*, vol. 19, no. 1, pp. 62–69, 2019, doi: 10.30812/matrik.v19i1.503.
- [8] U. Ependi, A. Putra, and F. Panjaitan, "Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi administrasi penduduk menggunakan teknik *system usability scale*," *Regist. J. Ilm. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 63–76, 2019, doi: 10.26594/register.v5i1.1412.
- [9] M. A. Zulhijdi, R. I. Rokhmawati, and N. Y. Setiawan, "Evaluasi *Usability* Situs Web Snapixa dengan menggunakan Metode *Usability* Testing dan *System Usability Scale*," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 10, pp. 9348–9356, 2019.
- [10] A. Nioga, K. C. Brata, and L. Fanani, "Evaluasi *Usability* Aplikasi Mobile KAI Access Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) Dan Discovery Prototyping (Studi Kasus PT KAI)," *J-PTIJK J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 1396–1402, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4384>.
- [11] Kharis, P. I. Santosa, and W. W. Winarno, "Evaluasi *Usability* Pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan *System Usability Scale* (SUS)," *Pros. Semin. Nas. Sains Dan Teknol. 10 2019*, vol. X, pp. 240–245, 2019.
- [12] Ika Aprilia, P. I. Nugroho, and R. Ferdiana, "Pengujian *Usability* Website Menggunakan *System Usability Scale*," *J. IPTEKKOM J. Ilmu Pengetah. Teknol. Inf.*, vol. 17, no. 1, p. 31, 2015, doi: 10.33164/iptekkom.17.1.2015.31-38.
- [13] A. L. Yulianti and C. I. Setiawati, "Quality Analysis of Shopee Website by Using Importance Performance Analysis Approach," vol. Vol.65, pp. 585–587, 2019, doi: 10.2991/icebef-18.2019.125.
- [14] J. R. Lewis, "The *System Usability Scale*: Past, Present, and Future," *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, vol. 34, no. 7, pp. 577–590, 2018, doi: 10.1080/10447318.2018.1455307.
- [15] A. A. Jiwa Permana, "*Usability* Testing Pada Website E-Commerce Menggunakan Metode *System Usability Scale* (Sus) (Studi Kasus : Umkmbuleleng.Com)," *JST (Jurnal Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 2, p. 149, 2019, doi: 10.23887/jst-undiksha.v8i2.22858.
- [16] S. Suardi, "Pengaruh Kepuasan Kerja Terhadap Pegawai PT Bank Mandiri, Tbk Kantor Cabang Pontianak," *Business, Econ. Entrep.*, vol. 1, no. 2, pp. 9–19, 2019, doi: 10.46229/b.e.e.v1i2.124.
- [17] R. Kariadinata, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. 2015.
- [18] R. Alroobaea and P. J. Mayhew, "How many participants are really enough for *usability* studies?," *Proc. 2014 Sci. Inf. Conf. SAI 2014*, pp. 48–56, 2014, doi: 10.1109/SAI.2014.6918171.
- [19] P. Jeff Sauro, "5 Ways To Interpret a Sus," *Measuringu*, 2018. <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>.