

**ANALISIS *USABILITY* PADA APLIKASI BROMPIT MENGGUNAKAN  
METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Pada Program Studi Sistem Informasi



OLEH :

**AHMAD ZEN SHOLIKHIN**

NPM : 2113030054

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER (FTIK)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**

2025

Skripsi Oleh:

**AHMAD ZEN SHOLIKHIN**

NPM : 2113030054

Judul :

**ANALISIS *USABILITY* PADA APLIKASI BROMPIT MENGGUNAKAN  
METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)**

Telah Disetujui untuk diajukan kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Sistem Infomasi  
FTIK UN PGRI Kediri

Tanggal: 3 Juli 2025

Pembimbing I



Sucipto, M. Kom  
NIDN. 0721029101

Pembimbing II



Anita Sari Wardani, M. Kom  
NIDN. 0713018402

Skripsi oleh:

**AHMAD ZEN SHOLIKHIN**

NPM: 2113030054

Judul:

**ANALISIS *USABILITY* PADA APLIKASI BROMPIT MENGGUNAKAN  
METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)**

Telah Dipertahankan di depan panitia ujian/sidang Skripsi

Program Studi Sistem Informasi FTIK UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 10 Juli 2025

**Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua Penguji : Sucipto, M.Kom [.....]
2. Penguji I : Dwi Harini,S.Si, M.M [.....]
3. Penguji II : Anita Sari Wardani, M. Kom [.....]

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik & Ilmu Komputer



Sulistiono, M.Si  
NIDN. 0007076801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Ahmad Zen Sholikhin  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Tempat/tgl.lahir : Kediri/ 26 Juni 2003  
NPM : 2113030054  
Fak/Prodi. : FTIK/ S1-Sistem Informasi

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri,10 Juli 2025

Yang Menyatakan



Ahmad Zen Sholikhin

NPM : 2113030054

## **MOTTO**

“Don’t worry about a thing, ’cause every little thing gonna be alright.”

“Jangan khawatir tentang apa pun, karena setiap hal kecil akan baik-baik saja.”

Three Little Birds – Bob Marley

## ABSTRAK

**Ahmad Zen Sholikhin** : Analisis *Usability* Pada Aplikasi Bromptit Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus), Skripsi, Sistem Informasi, Fakultas Teknik Ilmu Komputer UN PGRI KEDIRI, 2025.

**Kata Kunci** : *usability*, System Usability Scale (SUS), aplikasi *Bromptit*, pengalaman pengguna, layanan digital AHASS.

Kemajuan teknologi digital telah membawa dampak signifikan terhadap peningkatan layanan purna jual di industri otomotif. Salah satu inovasi yang dihadirkan adalah aplikasi Bromptit, dikembangkan oleh PT Mitra Pinasthika Mulia (MPM Honda Jatim) sebagai sarana digital untuk mempermudah konsumen mengakses layanan bengkel resmi AHASS. Fitur-fitur seperti pemesanan servis, pelacakan pembelian kendaraan, dan penyimpanan dokumen penting tersedia untuk mendukung kebutuhan konsumen. Namun demikian, keberhasilan aplikasi ini sangat bergantung pada tingkat kemudahan penggunaannya (*usability*), yang menjadi kunci utama kenyamanan dan efisiensi bagi pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk menilai tingkat *usability* aplikasi Bromptit dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah System Usability Scale (SUS), dengan instrumen berupa kuesioner berisi 10 pernyataan. Sebanyak 100 responden yang merupakan pengguna aktif aplikasi Bromptit dalam tiga bulan terakhir dipilih sebagai sampel penelitian. Data hasil kuesioner kemudian dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, dan normalitas dengan bantuan perangkat lunak Python untuk memastikan keabsahan hasil pengukuran.

Hasil analisis menunjukkan rata-rata skor SUS sebesar 48,85. Berdasarkan interpretasi standar SUS, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Poor” dengan grade F dan tidak memenuhi ambang batas penerimaan (Not Acceptable) dalam aspek *usability*. Temuan ini mengindikasikan bahwa aplikasi Bromptit belum optimal dalam memberikan pengalaman pengguna yang baik. Salah satu permasalahan utama yang ditemukan adalah dominasi tampilan promosi pada antarmuka aplikasi, yang mengganggu fokus pengguna terhadap fungsi inti layanan.

Kesimpulannya, aplikasi Bromptit perlu dilakukan perbaikan pada desain antarmuka dan alur penggunaan untuk meningkatkan kepuasan dan efisiensi pengguna. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup responden yang hanya mencakup pengguna aktif dalam periode tertentu. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan segmen pengguna yang lebih luas serta mempertimbangkan faktor-faktor lain seperti preferensi desain dan tren digital terbaru, sehingga hasil evaluasi dapat lebih komprehensif.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan Kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Analisis Usability Pada Aplikasi Brompt Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer, pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Sucipto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Sucipto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1 pembuatan Skripsi Penelitian.
5. Anita Sari Wardani, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 2 pembuatan Proposal Penelitian
6. Kedua orang tua dan kakak yang selalu memberikan do'a dan dukungan dalam kelancaran perkuliahan.
7. Teman-teman dan orang terdekat yang sudah membantu dalam pengerjaan proposal penelitian.

Kediri, 7 Juli 2025



Ahmad Zen Sholikhin

NPM : 2113030054

## DAFTAR ISI

Halaman Sampul .....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Teori.....	7
1. Aplikasi .....	7
2. <i>Usability</i> .....	8
3. Analisis.....	9
4. Interaksi Manusia dan Komputer (IMK).....	9
5. <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	11
6. Python .....	12
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	13
C. Kerangka Berpikir .....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
A. Alur Penelitian.....	20
B. Teknik dan Pendekatan Penelitian.....	23
C. Teknik Pengumpulan Data .....	24
E. Populasi dan Sampel.....	24

1. Populasi.....	24
2. Sampel.....	25
F. Teknik Analisis Data .....	26
1. Jenis Analisis.....	26
2. Teknik Pengujian .....	27
G. Tempat Penelitian.....	29
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>30</b>
A. Deskripsi Data Variabel .....	30
B. Analisis Pengujian Data .....	31
1. Uji Normalitas.....	31
2. Uji Validitas .....	33
3. Uji Reliabilitas .....	34
4. Percentil Rank .....	35
5. Grade.....	35
6. Adjective .....	35
7. Acceptability .....	36
C. Evaluasi Usability .....	36
1. Pertanyaan 1 .....	38
2. Pertanyaan 2.....	39
3. Pertanyaan 3.....	40
4. Pertanyaan 4.....	41
5. Pertanyaan 5.....	42
6. Pertanyaan 6.....	43
7. Pertanyaan 7.....	45
8. Pertanyaan 8.....	46
9. Pertanyaan 9.....	47
10. Pertanyaan 10.....	48
D. Pembahasan.....	49
1. PERCENTIL RANK.....	49
2. GRADE.....	51
3. ADJECTIVE .....	52
4. ACCEPTABILITY .....	53
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>55</b>
A. KESIMPULAN .....	55
B. SARAN .....	55

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berfikir.....	18
Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	20
Gambar 4.1 Data Demografis Responden.....	30
Gambar 4.2 Jawaban Responden Pertanyaan Q1.....	39
Gambar 4.3 Jawaban Responden Pertanyaan Q2.....	40
Gambar 4.4 Jawaban Responden Pertanyaan Q3.....	41
Gambar 4.5 Jawaban Responden Pertanyaan Q4.....	42
Gambar 4.6 Jawaban Responden Pertanyaan Q5.....	43
Gambar 4.7 Jawaban Responden Pertanyaan Q6.....	44
Gambar 4.8 Jawaban Responden Pertanyaan Q7.....	45
Gambar 4.9 Jawaban Resnponden Pertanyaan Q8.....	46
Gambar 4.10 Jawaban Responden Pertanyaan Q9.....	47
Gambar 4.11 Jawaban Responden Pertanyaan Q10.....	48
Gambar 4.12 Percentil Rank Score SUS.....	51
Gambar 4.13 Grade Score SUS.....	52
Gambar 4.14 Adjective Skala SUS.....	53
Gambar 4.15 Accpetability Score SUS.....	53

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas Skor SUS.....	32
Tabel 4.2. Hasil Uji Validitas.....	33
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas .....	34
Tabel 4.4 Pertanyaan dari Sisten SUS.....	36
Tabel 4.5 Skala Linkert .....	37
Tabel 4.6. Interpretasi Skor SUS berdasarkan Percentile Rank.....	50

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	60
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian .....	61
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Siakad .....	62
Lampiran 4 Surat Keterangan Bebas Similarity .....	63
Lampiran 5 Bukti Awal halaman similarity .....	64
Lampiran 6 Bukti submit jurnal .....	65

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi digital telah berdampak signifikan pada berbagai sektor, termasuk industri otomotif. Salah satu inovasi penting adalah aplikasi mobile seperti Brompt, yang mempermudah pelanggan mengakses layanan dealer resmi, seperti pemesanan servis, pengingat jadwal, dan informasi kendaraan. Dalam era digital, kualitas pengalaman pengguna menjadi kunci utama kesuksesan aplikasi dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

Aplikasi *Mobile* adalah perangkat lunak yang berjalan pada perangkat mobile seperti smartphone atau tablet PC. Aplikasi *Mobile* juga dikenal sebagai aplikasi yang dapat diunduh dan memiliki fungsi tertentu sehingga menambah fungsionalitas dari perangkat mobile itu sendiri. Aplikasi yang baik tidak hanya berfokus pada kelengkapan fitur, tetapi juga harus memastikan kemudahan penggunaan (*usability*) (Milbar Gamas, Wardani, and Muzaki 2023).

Dengan kemajuan teknologi informasi, banyak aktivitas sehari-hari kini bertransformasi menggunakan aplikasi mobile yang tersedia di perangkat komunikasi kita. Mulai dari sektor ekonomi, misalnya layanan *mobile banking*, hingga sektor pendidikan dengan aplikasi belajar seperti Ruang Guru. Di bidang perdagangan, kita juga dimanjakan dengan berbagai platform *E-commerce* (Kartadie 2017). Tidak ketinggalan, dunia transportasi pun kini semakin terdigitalisasi dengan hadirnya aplikasi seperti Brompt. (Hasanah et al. 2020).

BromPit adalah aplikasi resmi milik PT Mitra Pinasthika Mulia (MPM Honda Jatim), distributor sepeda motor Honda untuk wilayah Jawa Timur. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan konsumen dalam mengakses berbagai layanan terkait sepeda motor Honda, khususnya layanan purna jual di jaringan bengkel resmi AHASS (Astra Honda Authorized Service Station) Salah satu fitur utama BromPit adalah booking service AHASS, yang memungkinkan pengguna untuk menjadwalkan servis motor tanpa perlu antre, cukup dengan memilih waktu servis yang tersedia di lebih dari 694 AHASS di

wilayah tersebut. Selain itu, aplikasi ini menyediakan fitur pelacakan status motor mulai dari pengajuan pembelian, proses kredit, pengiriman kendaraan, hingga penerbitan dokumen seperti STNK dan BPKB.

Produsen kendaraan bermotor tidak hanya memprioritaskan kualitas produk yang dihasilkan sebagai bagian dari strategi untuk menguasai pasar, tetapi juga mempertimbangkan aspek layanan pasca-penjualan guna meningkatkan kepuasan konsumen terkait perawatan dan perbaikan kendaraan. Layanan pasca-penjualan ini menjadi tanggung jawab penjual terhadap mutu barang yang ditawarkan, yang dapat diwujudkan melalui konsultasi lanjutan, jaminan penggantian produk cacat, pemeliharaan rutin, penyediaan suku cadang, dan layanan lainnya (Palita, Katili, and Oliy 2020).

*Usability* menjadi faktor kunci yang menjamin kenyamanan, kemudahan, dan kepuasan bagi pengguna. Untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan aplikasi Brompt, diperlukan evaluasi yang sistematis menggunakan metode yang teruji (Izzat Luthfi, Hayati, and Ali 2023). Salah satu metode yang sering digunakan adalah *System Usability Scale (SUS)*, yang memberikan penilaian menyeluruh mengenai aspek *usability* melalui skor kuantitatif yang mudah dipahami. SUS merupakan metode standar yang umum digunakan untuk menilai pengalaman pengguna pada berbagai produk digital. Dengan metode ini, penelitian dapat mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan serta memberikan rekomendasi kepada pengembang aplikasi untuk memperbaiki kualitas layanan (Kosim, Aji, and Darwis 2022).

Istilah *usability* pertama kali diperkenalkan secara formal dalam standar internasional ISO 9241-11 pada tahun 1998. Dalam standar ini, *usability* atau kegunaan didefinisikan sebagai sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu secara efektif, efisien, dan dengan kepuasan dalam konteks penggunaan yang telah ditentukan. Secara lebih rinci, efektivitas (*effectiveness*) mengacu pada tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan mereka dengan benar dan lengkap. Artinya, sistem atau produk harus mendukung pengguna dalam melaksanakan pekerjaannya secara akurat dan tanpa kesalahan yang

berarti. Sementara itu, efisiensi (*efficiency*) berkaitan dengan sumber daya yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut, seperti waktu, tenaga, dan beban kognitif. Produk yang usable harus memungkinkan pengguna menyelesaikan tugas dengan cepat dan tanpa membuang waktu atau usaha yang tidak perlu. Terakhir, kepuasan (*satisfaction*) mencerminkan sejauh mana pengguna merasa nyaman dan puas ketika menggunakan produk tersebut. Ini mencakup aspek subjektif seperti kenyamanan antarmuka, kemudahan navigasi, serta pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Dalam konteks ini, *usability* bukan hanya sekadar soal fungsionalitas teknis, tetapi lebih luas mencakup pengalaman pengguna secara holistik saat berinteraksi dengan sistem. Oleh karena itu, desain yang berorientasi pada *usability* menjadi sangat penting, terutama dalam pengembangan perangkat lunak, situs web, dan aplikasi digital, untuk memastikan bahwa produk tidak hanya dapat digunakan, tetapi juga menyenangkan dan mudah dipahami oleh penggunanya.. (Setiawan & Wicaksono, 2020)

*System Usability Scale (SUS)* ialah pendekatan sederhana dan efisien untuk mengevaluasi tingkat kegunaan (*usability*) suatu produk, termasuk aplikasi mobile seperti Brompt. Dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986, SUS menggunakan kuesioner dengan 10 pernyataan untuk mengevaluasi persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan (Will 2018). Dalam konteks Brompt, metode ini digunakan untuk menilai apakah fitur utama, seperti pemesanan servis, pengingat jadwal, dan akses informasi kendaraan, telah memenuhi harapan pengguna. Data dari pengguna aktif di dealer AHASS akan menghasilkan skor SUS dalam rentang 0 hingga 100, di mana nilai di atas 68 menunjukkan *usability* yang baik. Hasil ini membantu mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, serta memberikan rekomendasi perbaikan guna meningkatkan kualitas aplikasi dan kepuasan pelanggan (D. A. Saputra and Andriyanto 2022).

Pelanggan yang puas cenderung menjadi loyal, yang berdampak positif pada reputasi perusahaan. Kepuasan ini dapat dicapai melalui layanan berkualitas, yang mencakup lima dimensi utama menurut Parasuraman dalam

Tjiptono (2011) kehandalan, repons cepat, garansi, empati, dan wujud nyata. Layanan yang baik berperan penting dalam menciptakan rasa dihargai, respons positif, dan kepercayaan pelanggan terhadap layanan yang diberikan (Pawestriningtyas, Suharyono, and Suyadi 2016).

Penelitian ini tujuannya untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan aplikasi Bromptit menerapkan metode *System Usability Scale* (SUS) guna memberikan masukan kepada pengembang dan pihak dealer dalam meningkatkan kualitas layanan digital. Selain itu, penelitian ini diharapkan berkontribusi pada kajian akademis terkait *usability* aplikasi mobile di sektor otomotif. Dengan fokus pada pengukuran kualitas aplikasi, penelitian ini diajukan berjudul “Analisis *Usability* pada Aplikasi Bromptit Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS).”

## **B. Identifikasi Masalah**

Tampilan antarmuka Aplikasi Bromptit terlalu banyak menampilkan promo, yang menyebabkan gangguan visual bagi pengguna. Hal ini membuat pengguna kesulitan menemukan fitur utama seperti pemesanan servis, pengingat jadwal, atau akses informasi kendaraan Fokus utama pengguna pada aplikasi Bromptit adalah menyelesaikan tugas-tugas spesifik. Promo yang mendominasi dapat mengalihkan perhatian pengguna dan menghambat keberhasilan mereka dalam menyelesaikan tugas tersebut.

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam Aplikasi Bromptit :

- a. Penelitian ini terbatas pada evaluasi elemen antarmuka pengguna yang terkait dengan tampilan promo, termasuk ukuran, frekuensi, dan posisi promosi dalam aplikasi Bromptit.
- b. Penelitian ini hanya akan melibatkan pengguna aktif aplikasi Bromptit yang menggunakan layanan di dealer AHASS.
- c. Tahap pengujian aplikasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan maka rumusan masalah adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana tingkat usability aplikasi Bromptit berdasarkan hasil pengukuran dengan metode System Usability Scale (SUS)?
- b. Faktor-faktor apa saja yang memengaruhi tingkat usability aplikasi Bromptit menurut persepsi pengguna aktif di dealer AHASS?
- c. Apa hasil pengujian aplikasi Bromptit menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dalam menilai aspek *usability* aplikasi?

#### **E. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengetahui tingkat usability aplikasi Bromptit berdasarkan hasil pengukuran dengan metode System Usability Scale (SUS).
- b. Untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi tingkat usability aplikasi Bromptit menurut persepsi pengguna aktif di dealer AHASS.
- c. Mengevaluasi hasil pengujian aplikasi Bromptit menggunakan metode SUS untuk mengidentifikasi aspek-aspek *usability* yang perlu diperbaiki.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak yang terlibat dalam ekosistem layanan purna jual sepeda motor, khususnya dalam konteks digitalisasi layanan melalui aplikasi Bromptit. Bagi pengembang aplikasi, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk memahami aspek-aspek kegunaan (*usability*) yang masih perlu ditingkatkan, serta memberikan arahan konkret dalam menyempurnakan desain antarmuka dan alur interaksi agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

Sementara itu, bagi dealer AHASS, temuan penelitian ini memberikan wawasan berharga mengenai persepsi dan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi, yang pada gilirannya dapat digunakan untuk mengoptimalkan strategi layanan digital dan meningkatkan kualitas hubungan pelanggan dalam layanan purna jual.

Dalam konteks keilmuan, penelitian ini turut memperkaya literatur mengenai evaluasi *usability* aplikasi mobile di sektor otomotif, khususnya dengan penerapan metode *System Usability Scale* (SUS) sebagai instrumen pengukuran yang praktis dan terstandar.

Bagi pengguna akhir, manfaat utama dari penelitian ini adalah tersedianya rekomendasi berbasis data yang bertujuan untuk mendorong pengembangan aplikasi yang lebih ramah pengguna (*user-friendly*), mudah diakses, nyaman digunakan, serta mampu memenuhi kebutuhan mereka dalam mengakses layanan servis dan informasi sepeda motor secara digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- 'Aisy, Rihadatul, Yusi Tyroni Mursityo, and Satrio Hadi Wijoyo. 2024. "Evaluasi *Usability* Aplikasi *Mobile* Sampingan Menggunakan *Metode Usability Testing* Dan *System Usability Scale (SUS)*." *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 11(1): 19–26. doi:10.25126/jtiik.20241116613.
- Ependi, Usman, Tri Basuki Kurniawan, and Febriyanti Panjaitan. 2019. "System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review." *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer* 10(1): 65–74. doi:10.24176/simet.v10i1.2725.
- Handiwidjojo, Wimmie, and Lussy Ernawati. 2016. "Pengukuran Tingkat Ketergunaan ( *Usability* ) Sistem Informasi Keuangan." *Juisi* 02(01): 49–55.
- Hasanah, Ulfatun, Fakultas Ekonomi, / Prodi, Manajemen Universitas, Kh A Wahab, and Hasbullah Jombang. 2020. "Pengaruh Kualitas Produk Dan Layanan Purnajual Aplikasi Brompt Terhadap Loyalitas Konsumen Honda Scoopy Di Jombang." *Jurnal Ekonomi dan Perkembangan Bisnis* 4(2): 51–62.
- Huda, Nurul, Frans Habrizons, Andre Satriawan, Muhammad Iranda, and Tintou Pramuda. 2023. "Analisis *Usability Testing* Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee." *Simkom* 8(2): 208–20. doi:10.51717/simkom.v8i2.158.
- Izzat Luthfi, Muhammad, Umi Hayati, and Irfan Ali. 2023. "ANALISIS SYSTEM *USABILITY* APLIKASI ARTOMOTIF BERBASIS ANDROID." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 7(1): 484–90. doi:10.36040/jati.v7i1.6344.
- Kartadie, Rikie. 2017. "Penelitian Dan Pembelajaran Informatika Prodi Pendidikan TI STKIP PGRI Tulungagung." *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika* 2(2): 88–93.
- Kosim, Mochammad Alvian, Setiawan Restu Aji, and Muhammad Darwis. 2022. "Penguujian *Usability* Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus)." *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi* 4(2): 1–7. doi:10.31326/sistek.v4i2.1326.
- Mahendra, Irfan, and Deny Tresno Eby Yanto. 2018. "Sistem Informasi

- Pengajuan Kredit Berbasis Web Menggunakan Agile Development Methods Pada Bank Bri Unit Kolonel Sugiono.” *Jurnal Teknologi Dan Open Source* 1(2): 13–24. doi:10.36378/jtos.v1i2.20.
- Manajemen, Jurnal, Sistem Informasi, Alberta Ingriana, Herry Mulyono, Ilmu Manajemen, Program Studi Manajemen, and Universitas Dinamika Bangsa. 2025. “Analisis Aspek *Usability* Pada Aplikasi DANA Di Kalangan Masyarakat Kota Jambi Menggunakan SUS Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi ( JMS ).” 5: 1040–49.
- Margaretha, Vina, Rina Firliana, and Muhammad Najibulloh Muzaki. 2024. “PERANCANGAN UI / UX WEBSITE CAMPAIGN DAN MANAJEMEN TRANSAKSI BANK SAMPAH RAHAYU.” 8(5): 10378–87.
- Milbar Gamas, Adhi Wicak, Anita Sari Wardani, and M Najibulloh Muzaki. 2023. “Desain UI/UX Aplikasi Konter Handphone Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking.” *Informatik : Jurnal Ilmu Komputer* 19(2): 122–33. doi:10.52958/iftk.v19i2.6297.
- Muhammad Romzi, and Budi Kurniawan. 2020. “Pembelajaran Pemrograman Python Dengan Pendekatan Logika Algoritma.” *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya* 03(2): 37–44.
- Palita, Putri Agisti, Muhammad Rifai Katili, and Salahudin Oliy. 2020. “Pengembangan Sistem Informasi Layanan Servis Mobil Berbasis Android.” *Jambura Journal of Informatics* 2(2): 73–85. doi:10.37905/jji.v2i2.5934.
- Pawestriningtyas, Nining Catur, Suharyono, and Iman Suyadi. 2016. “Pengaruh Kualitas Pelayanan Jasa Terhadap Kepuasan Nasabah (Survei Pada Nasabah Perum Pegadaian Kantor Cabang Syariah Tlogomas Malang).” *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)* 32(2): 39–46. <http://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jab/article/view/1262>.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, Tryana. 2020. “No Title No Title No Title.” *Journal GEEJ* 7(2).
- Saputra, Ade. 2019. “Penerapan *Usability* Pada Aplikasi PENTAS Dengan

- Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS).” *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia* 1(3): 206–12.  
doi:10.35746/jtim.v1i3.50.
- Saputra, Dimas Adam, and Teguh Andriyanto. 2022. “Analisis Kualitas Website Sistem Informasi Akademik Universitas Nusantara PGRI Kediri Quality Analysis of Website Academic Information System Universitas Nusantara PGRI Kediri.” *Research : Journal of Computer* 5(1): 17–22.
- Setiawan, Dimas, and Suluh Langgeng Wicaksono. 2020. “Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale.” *Walisongo Journal of Information Technology* 2(1): 71.  
doi:10.21580/wjit.2020.2.1.5792.
- Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Bekasi, Program. 2018. “Analisis Kinerja Keuangan Dengan Metode Altman Z-Score Pada PT Ace Hardware Indonesia Tbk I Gede Novian Suteja.” *Jurnal Moneter* V(1).
- Susila, Anak Agung Ngurah Hary, and Dewa Made Sri Arsa. 2023. “Analisis System Usability Scale (SUS) Dan Perancangan Sistem Self Service Pemesanan Menu Di Restoran Berbasis Web.” *Majalah Ilmiah UNIKOM* 21(1): 3–8. doi:10.34010/miu.v21i1.10683.
- Widyastuti, Yuli, and Syarif Hidayatulloh. 2023. “Analisa Usability Testing Pada Aplikasi Mobile Penjualan Retail Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS).” *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak* 4(2): 74–83.  
doi:10.31294/reputasi.v4i2.2341.
- Will, T. 2018. “System Usability Scale (SUS).” *Iron and Steel Technology* 15(8): 41–47. <https://uiuxtrend.com/measuring-system-usability-scale-sus/>.
- Zarkasi, Agdeka Cory, Anita Sari Wardani, and Sucipto Sucipto. 2022. “Analisa User Experience Terhadap Fitur Di Aplikasi Zenius Menggunakan Heart Framework.” *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi* 6(6): 174–79. doi:10.46880/jmika.vol6no2.pp174-179.