

**ANALISIS *USABILITY WEBSITE* BADKIDSTORE INDONESIA DENGAN
METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)**

SKRIPSI

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



OLEH :

ACHMADHIN TRISTAN SYAFAAT

NPM: 2113030085

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

2025

Skripsi oleh :

ACHMADHIN TRISTAN SYAFAAT

NPM : 2113030085

Judul

**ANALISIS *USABILITY WEBSITE* BADKIDSTORE INDONESIA DENGAN
METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Sistem Informasi
FTIK UN PGRI Kediri

Tanggal: 21 Desember 2025

Pembimbing I



Dr. Sucipto, M.Kom
NIDN. 0721029101

Pembimbing II



M. Najibulloh Muzaki, S.Kom., M.Cs
NIDN. 0706098902

Skripsi oleh :

ACHMADHIN TRISTAN SYAFAAT

NPM : 2113030085

Judul

**ANALISIS *USABILITY WEBSITE* BADKIDSTORE INDONESIA DENGAN
METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Sistem Informasi FTIK UN PGRI Kediri

Tanggal: 29 Desember 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Sucipto, M.Kom [.....]
2. Penguji 1 : Dwi Harini, S.Si., M.M [.....]
3. Penguji 2 : M. Najibulloh Muzaki, S.Kom., M.Cs [.....]



Diketahui,
Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Dr. Sulstiono, M.Si
NIDN. 0007076801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Achmadhin Tristan Syafaat
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl. lahir : Kediri / 22 September 2002
NPM : 2113030085
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, 29 Desember 2025

Yang Menyatakan



ACHMADHIN TRISTAN SYAFAAT

NPM: 2113030085

MOTTO

“Aku membahayakan nyawa ibuku untuk lahir kedunia, Jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya”

“Sometimes I would sit at the balcony, pairing all the vivid light to bear away all those memories, the one that got me stuck on hold, while I’m addressing your head as my favourite bookstore.”

(Eleventwelfth – Your Head As My Favourite Bookstore)

“Ketakutan yang menenggelamkan. Keberanian yang menyelamatkan”

(Fstvlst – Hujan Mata Pisau)

PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling inti dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Laporan skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orang tua, pasangan, serta teman teman yang selalu memberikan support untuk menyelesaikan skripsi ini. Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan, bukan sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kecerdasan seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaik – baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai? Karena mungkin ada suatu hal dibalik itu semua, dan percayalah alasan saya disini merupakan alasan yang sepenuhnya baik.

ABSTRAK

Achmadhin Tristan Syafaat: Analisis *Usability Website* Badkidstore Indonesia Dengan Metode *System Usability Scale* (SUS), Skripsi, Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: *Usability; System Usability Scale; Website E-Commerch; User Experience; Badkidstore Indonesia*

Perkembangan *e-commerce* di Indonesia menuntut pelaku usaha menyediakan *website* yang tidak hanya berfungsi sebagai media pemasaran, tetapi juga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang baik. *Website Badkidstore Indonesia* merupakan *platform e-commerce* yang menjual produk *fashion casual wear* untuk anak muda pecinta sepak bola. Sebagai sarana utama transaksi, *website* ini harus memiliki *usability* yang baik agar pengguna dapat berbelanja dengan nyaman dan efisien, meskipun masih terdapat kendala pada navigasi, kecepatan akses, dan alur pembelian.

Penelitian ini bertujuan menilai *usability Website Badkidstore Indonesia* berdasarkan persepsi pengguna menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Penelitian dilakukan secara kuantitatif deskriptif melalui kuesioner SUS berisi 10 pernyataan skala Likert yang disebarakan kepada 100 pengguna aktif, kemudian dianalisis menggunakan perhitungan skor SUS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Website Badkidstore Indonesia* memperoleh skor rata-rata SUS sebesar 69,9 yang berada pada *Grade C* dengan kategori “OK” dan *tingkat Acceptable*.

Berdasarkan hasil penelitian, *Website Badkidstore Indonesia* telah memenuhi standar *usability minimum*, namun masih memerlukan pengembangan lanjutan. Perbaikan disarankan pada kecepatan akses, konsistensi antarmuka, dan alur pembelian. Penelitian ini terbatas pada penggunaan metode SUS, sehingga penelitian selanjutnya disarankan mengombinasikan metode lain seperti UEQ atau WebQual serta melakukan pengujian ulang setelah perbaikan sistem.

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 Website* Badkidstore Indonesia Dengan *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. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., Selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Sulistiono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UN PGRI Kediri.
3. Bapak Dr. Sucipto, S.Kom., M.Kom., selaku Ka Prodi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UN PGRI Kediri sekaligus dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi.
4. Bapak M. Najibullah Muzaki, M.cs, Selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi.
5. Bapak Hariyanto dan Ibu Mariyatun serta kakak saya, terima kasih banyak untuk segala bentuk dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman dan Baresta yang selalu membantu memberi semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 29 Desember 2025



ACHMADHIN TRISTAN SYAFAAT

NPM: 2113030085

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
Halaman Motto	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	3
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
A. Kajian Teori.....	5
1. Website E-Commerce.....	5
2. User Experience (UX) dalam Website E-Commerce	6
3. Usability	7
4. System Usability Scale (SUS).....	8
5. Statistical Package for the Social Sciences(SPSS).....	8
6. Uji Validitas	9
7. Uji Reabilitas.....	10
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	11
C. GAP Penelitian	13

D.	Kerangka Berpikir	14
E.	Hipotesis.....	16
BAB III METODE PENELITIAN		18
A.	Alur Penelitian.....	18
B.	Deskripsi Sistem Informasi yang Dievaluasi	21
C.	Metodologi Evaluasi <i>System Usability Scale (SUS)</i>	22
D.	Tempat Penelitian	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		28
A.	Data Hasil Penelitian	28
B.	Analisis Data	28
C.	Hasil Pengujian.....	30
D.	Pembahasan.....	42
BAB V PENUTUP.....		44
A.	Kesimpulan.....	44
B.	Saran	44
DAFTAR PUSTAKA.....		47
LAMPIRAN		51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berfikir	15
Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	18
Gambar 4.1. Hasil Uji Reabilitas.....	30
Gambar 4.2. Hasil Rekap Pernyataan 1	31
Gambar 4.3. Hasil Rekap Pernyataan 2	32
Gambar 4.4. Hasil Rekap Pernyataan 3	33
Gambar 4.5. Hasil Rekap Pernyataan 4	34
Gambar 4.6. Hasil Rekap Pernyataan 5	35
Gambar 4.7. Hasil Rekap Pernyataan 6	36
Gambar 4.8. Hasil Rekap Pernyataan 7	37
Gambar 4.9. Hasil Rekap Pernyataan 8	38
Gambar 4.10. Hasil Rekap Pernyataan 9	39
Gambar 4.11. Hasil Rekap Pernyataan 10	40
Gambar 4.12. Grade Scale SUS.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Skala Likert.....	23
Tabel 3.2. Pernyataan SUS Website Badkidstore Indonesia.....	23
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas SUS	28
Tabel 4.2. Pernyataan SUS Website Badkidstore Indonesia.....	30
Tabel 4.3. Hasil Skor SUS	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengantar Penelitian.....	51
Lampiran 2 Balasan Penelitian	52
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Skripsi.....	53
Lampiran 4 Surat Keterangan Bebas Similarity	54
Lampiran 5 Bukti Halaman Awal Cek Similarity	55
Lampiran 6 Bukti Submit Artikel/Loa/Terbit	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan *e-commerce* di Indonesia mendorong banyak pelaku bisnis untuk membangun *platform* digital sebagai sarana pemasaran dan penjualan produk. *Website* kini bukan hanya berfungsi sebagai *etalase online*, melainkan juga menjadi pengalaman pertama yang membentuk persepsi konsumen terhadap profesionalitas dan kredibilitas suatu brand (Naim, Haji, & Sulphey, 2020). *Website* tidak lagi hanya berfungsi sebagai media pemasaran, tetapi juga menjadi sarana utama interaksi antara pengguna dan penyedia layanan (Sauro & Lewis, 2016). Dalam konteks ini, kemudahan penggunaan (*usability*) *website* menjadi aspek krusial yang berkontribusi langsung terhadap kepuasan pengguna dan keberhasilan transaksi.

Penelitian terkini menunjukkan bahwa peningkatan *usability* dan optimalisasi tampilan *mobile* secara signifikan meningkatkan kepuasan pelanggan dan rasio konversi penjualan pada bisnis *e-commerce* di Indonesia (Nawir & Hendrawan, 2024). Studi lain menggunakan *System Usability Scale (SUS)* juga menemukan bahwa kecepatan aplikasi, kualitas informasi, dan kelengkapan fitur menjadi faktor dominan yang memengaruhi kepuasan pengguna dalam platform seperti Tokopedia (Salsabilla et al., 2024). Berdasarkan pengamatan awal terhadap *Website* Badkidstore Indonesia, meskipun tampilan visual dan informasi produk telah disajikan dengan cukup baik, masih terdapat indikasi permasalahan *usability*, khususnya pada aspek navigasi, kecepatan akses halaman, dan alur pembelian. Permasalahan tersebut berpotensi menghambat pengalaman pengguna dan menurunkan efektivitas *website* sebagai media transaksi digital. Namun demikian, hingga saat ini belum terdapat evaluasi *usability* yang terukur dan berbasis data pengguna secara langsung terhadap *website* Badkidstore Indonesia.

Badkidstore Indonesia merupakan toko online yang menyediakan berbagai produk fashion *casual wear* seperti baju, jaket, dan juga sepatu, khususnya untuk anak muda pecinta sepakbola di Indonesia. *Website* ini menjadi media utama dalam

menjangkau pelanggan, menampilkan produk, serta memfasilitasi transaksi pembelian. Namun, sebegus apapun desain visualnya, jika pengguna merasa kesulitan menavigasi situs atau mengakses informasi penting, maka potensi konversi akan menurun. Penelitian skripsi menunjukkan bahwa strategi komunikasi pemasaran digital melalui *platform online*, termasuk media sosial dan kanal digital, sangat memengaruhi cara konsumen memandang merek dan membuat keputusan pembelian dalam konteks usaha fashion seperti Badkidstore (Ali, 2020).

Sejumlah penelitian di bidang *e-commerce usability* menegaskan bahwa kualitas antarmuka dan kemudahan penggunaan (*usability*) sebuah situs web merupakan faktor utama yang memengaruhi kepuasan dan konversi pengguna. Jika desain *website* tidak memperhatikan kebutuhan pengguna, maka tingkat kepuasan dan performa transaksi dapat menurun secara signifikan (Subiyakto et al., 2021; Yunus, Anindito, Tanuar, & Maryani, 2018)

Oleh karena itu, diperlukan evaluasi *usability* yang objektif, terstandarisasi, dan berbasis persepsi pengguna untuk mengetahui sejauh mana *website* Badkidstore Indonesia telah memenuhi kriteria kemudahan penggunaan. Evaluasi ini menjadi penting tidak hanya sebagai bentuk penilaian kualitas sistem, tetapi juga sebagai dasar dalam penyusunan rekomendasi perbaikan yang tepat sasaran. Metode *System Usability Scale (SUS)* dipilih karena mampu memberikan gambaran kuantitatif yang jelas mengenai tingkat *usability* suatu sistem secara efisien dan reliabel. SUS menggunakan kuesioner sederhana berisi 10 pernyataan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan suatu sistem (Nuriman & Mayesti, 2020). Metode ini cepat, mudah diterapkan, dan telah digunakan secara luas dalam berbagai penelitian *website*, termasuk pada situs *e-commerce* dan Pendidikan (Alfaresy & Ratnasari, 2023; Herawati & Azahra, 2024).

Dengan menganalisis *usability website* Badkidstore menggunakan SUS, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kuantitatif dan objektif terhadap kenyamanan pengguna dalam menggunakan situs tersebut. Pendekatan SUS terbukti efektif dalam mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan dan efisiensi sistem digital (Welda, Putra, & Dirgayusari, 2020). Selain itu, penelitian Sucipto dkk. (2022) dari Universitas Nusantara PGRI Kediri juga memperkuat

pentingnya evaluasi kualitas *website* dari sisi pengalaman pengguna. Dalam penelitiannya tentang Sistem Informasi Akademik Universitas Nusantara PGRI Kediri, ditemukan bahwa *website* yang mudah digunakan, efisien, dan informatif mampu meningkatkan kepuasan serta kepercayaan pengguna (Saputra, Sucipto, & Andriyanto, 2022).

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi konkret kepada pengelola Badkidstore Indonesia untuk meningkatkan kualitas interaksi pengguna serta mendorong keberhasilan bisnis secara digital melalui peningkatan pengalaman pengguna berbasis data *usability*.

B. Batasan Masalah

1. Evaluasi hanya dilakukan terhadap *website* resmi Badkidstore Indonesia: <https://badkidstoreindonesia.com>
2. Evaluasi *usability* dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).
3. Aspek yang dinilai terbatas pada persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan (*usability*), tidak mencakup performa sistem atau keamanan situs.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat *usability website* Badkidstore Indonesia berdasarkan hasil evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS)?
2. Aspek *usability* apa saja yang dinilai baik dan kurang baik menurut pengguna *website* Badkidstore Indonesia?

D. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis tingkat *usability website* Badkidstore Indonesia menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).
2. Mengidentifikasi aspek *usability* yang menjadi kekuatan dan kelemahan berdasarkan persepsi pengguna.
3. Memberikan rekomendasi peningkatan *usability* yang berbasis hasil evaluasi kuantitatif.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pengelola Badkidstore Indonesia: Menjadi dasar untuk meningkatkan kemudahan penggunaan *website* guna menunjang konversi penjualan dan kepuasan pelanggan.
2. Bagi Pengguna *Website*: Memberikan kontribusi terhadap peningkatan kenyamanan dan efisiensi saat menggunakan layanan online Badkidstore.
3. Bagi Akademisi/Peneliti: Menambah referensi penelitian dalam bidang evaluasi *usability* pada *e-commerce* lokal menggunakan metode SUS.
4. Bagi Pengembang Web dan UI/UX Designer: Menyediakan studi kasus aktual tentang evaluasi *usability* yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan antarmuka pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbaspoor, N., Mohammad Ali Pour, R., & Bagheri, F. (2021). An evaluation of the usability of tourism destination websites of Iran and Malaysia: An ANP and DEMATEL hybrid method. *International Journal of Digital Content Management*, 2(2).
- Ainul Khasanah, R., & Nugroho, A. (2025). Analisa Pengaruh Kepuasan Pengguna Website Talipodo Golden Theatre Menggunakan Metode Webqual 4.0. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 6(2), 87–96. <https://doi.org/10.47065/bit.v5i2.1987>
- Alfaresy, R. A., & Ratnasari, C. I. (2023). Website Evaluation of The Faculty of Industrial Technology Universitas Islam Indonesia Using the System Usability Scale Method. *Jurnal Riset Informatika*. Retrieved from <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/jri>
- Ali, M. (2020). *Strategi Komunikasi Pemasaran Sepatu Secondhand pada Akun Instagram @Badkidstore*. Retrieved from <https://repository.upnjatim.ac.id/>
- Almakayeel, N. (2023). Relationship modeling of travel website quality toward customer satisfaction influencing purchase intention. *Sustainability*, 15(10), 8225. <https://doi.org/10.3390/su15108225>
- Galuh Sembodo, F., Fadila Fitriana, G., & Prasetyo, N. A. (2021). Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS). In *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* (Vol. 5). Retrieved from <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Herawati, I. M., & Azahra, D. (2024). Evaluasi Usability Website JaSuDa.net Menggunakan System Usability Scale (SUS). *JIPi: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*. Retrieved from <https://jurnal.unesa.ac.id/index.php/jipi>
- 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>
- Jongmans, E., Jeannot, F., Liang, L., & Damperat, M. (2022). Impact of website visual design on user experience and website evaluation: The sequential mediating roles of usability and pleasure. *Journal of Marketing Management*. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2022.2085315>
- Literatur, S., Faktor, P., Terhadap, U., Pengguna, K., Shopee, A., Metode, D., ... Saccani, A. (n.d.). *Penulis Korespondensi*. Retrieved from <http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech>

- Margaretha, V., Firliana, R., & Muzaki, M. N. (2024). PERANCANGAN UI/UX WEBSITE CAMPAIGN DAN MANAJEMEN TRANSAKSI BANK SAMPAH RAHAYU. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8).
- Marpaung, R., Astiti, S., & Fernandez, D. (2023). Analisis usability website e-commerce fashion menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 10(2), 215–224. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202310215>
- Naim, N., Haji, W. H., & Sulphay, M. M. (2020). Analysis of the Effect of E-Service Quality, Website Quality, Mobile Application Quality on Customer Satisfaction (Case Study at Shopee and Tokopedia). *IJISRT Journal*, 5(9). Retrieved from <https://ijisrt.com/>
- Nawir, A., & Hendrawan, R. (2024). The Impact of Website Usability and Mobile Optimization on Customer Satisfaction and Sales Conversion Rates in E-commerce Businesses in Indonesia. *The Eastasouth Journal of Information System and Computer Science*. Retrieved from <https://ejournal.eastasouth.ac.id/index.php/jiscs>
- Nawrot, M., & Skublewska-Paszkowska, M. (2024). Usability analysis of graphical interfaces of travel websites according to the universal design principles. *Journal of Computer Sciences Institute*, 33, 331–338.
- Nuriman, M. L., & Mayesti, N. (2020). EVALUASI KETERGUNAAN WEBSITE PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS INDONESIA MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE. *BACA: JURNAL DOKUMENTASI DAN INFORMASI*, 41(2), 253. <https://doi.org/10.14203/j.baca.v41i2.622>
- Panwar, R., Sharma, A., & Jain, V. (2019). E-commerce website usability and customer satisfaction. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(2), 367–372.
- RG Guntur Alam, & Puji Rahayu Kurniasih. (2024). PENGGUNAAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) PADA APLIKASI SIMAMURAT. *JSai : Journal Scientific and Applied Informatics*, 189–197.
- Roosdhani, M. R., Widagdo, P. P., & Amelia, R. (2022). Evaluasi usability website e-commerce lokal menggunakan System Usability Scale. *Jurnal Sistem Informasi*, 18(1), 45–54. <https://doi.org/10.21609/jsi.v18i1.1054>
- Salsabilla, S., Isti, P., Adzani, W. T., Riyanto, Y., Rasya, S., & Adytya, J. P. (2024). Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna dalam Mengakses Website Tokopedia. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Retrieved from <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/el-mujtama>

- Saputra, D., Sucipto, S., & Andriyanto, T. (2022). Analisis Kualitas Website Sistem Informasi Akademik Universitas Nusantara PGRI Kediri. *RESEARCH : Journal of Computer, Information System & Technology Management*, 5, 17–22. <https://doi.org/10.25273/research.v5i1.9350>
- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2016). *Quantifying the user experience: Practical statistics for user research (2nd ed.)*. Morgan Kaufmann. <https://doi.org/10.1016/C2014-0-00036-6>
- Sembodo, G. A., Fitriana, R., & Prasetyo, Y. A. (2021). Analisis usability website e-commerce Shopee menggunakan metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(2), 256–263. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i2.2894>
- Silviyani Salsabilla, Putri Isti Adzani, Wisnu Trilaksa Riyanto, Yayan Suryana, & Rasya Juang Adytya Perkasa. (2024). Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna dalam Mengakses Website Tokopedia. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3). <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i3.2759>
- Subiyakto, A., Rahmi, Y., Kumaladewi, N., Qomarul Huda, M., Hasanati, N., & Haryanto, T. (2021). *Investigating Quality of Institutional Repository Website Design Using Usability Testing Framework*.
- Sukma, A. P., Yusuf, R., & Dai, R. H. (2023). ANALISIS PENGUKURAN USABILITY SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BAZNAS (SIMBA) MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). 3(2).
- Vinola, I. Z., & Sularto, L. (2021). The Quality Analysis of Shopee and Tokopedia Website to the User Satisfaction during Covid-19 Pandemic by Webqual 4.0 Method. *International Research Journal of Advanced Engineering and Science*, 6(2), 122–126.
- Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *International Journal of Natural Science and Engineering*. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijonse>
- Yunus, U., Anindito, E., Tanuar, E., & Maryani, M. (2018). Usability Testing of Indonesia Tourism Promotion Website. *Journal of Physics: Conference Series*. Retrieved from <https://iopscience.iop.org/journal/1742-6596>
- Zaini, A., Marlianti, E., & Maryani, A. (2023). Penerapan Lean UX dan evaluasi usability website e-commerce menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 7(1), 322–330. <https://doi.org/10.30865/mib.v7i1.5632>