



Analisis Kepuasan Pengguna SLiMS Menggunakan Metode SUS (*System Usability Scale*)

Siwi Pelita Amini¹, Tata Sutabri²

^{1,2} Magister Teknik Informatika, Universitas Bina Darma, Indonesia

Email: ¹siwipelitaamini@gmail.com, ²tata.sutabri@gmail.com

Abstract User satisfaction in information systems is a term used to describe how satisfied or dissatisfied users are when using a particular information system. User satisfaction includes how the information system meets the needs, expectations, and preferences of users in carrying out activities or achieving desired goals. User satisfaction is very important because it has a direct impact on the performance and success of information systems in organizations. The results of this study when viewed from Acceptability, Grade Scale and Adjective Rating are matched with the calculation of 50.5, namely the level of user acceptance is included in the marginal low category, the level of grade scale is included in the F category and the adjective rating is included in the ok-good category. According to the provisions of the conclusions that have been obtained, it can be concluded that users still experience difficulties when using SLiMS.

Keyword: System Usability Scale (SUS), Library Information System, User satisfaction

Abstrak Kepuasan pengguna dalam sistem informasi adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan seberapa puas atau tidak puas pengguna saat menggunakan sistem informasi tertentu. Kepuasan pengguna mencakup bagaimana sistem informasi memenuhi kebutuhan, ekspektasi, dan preferensi pengguna dalam melakukan aktivitas atau mencapai tujuan yang diinginkan. Kepuasan pengguna sangat penting karena berdampak langsung pada kinerja dan keberhasilan sistem informasi dalam organisasi. Hasil dari penelitian ini jika dilihat dari *Acceptability*, *Grade Scale* dan *Adjective Rating* dicocokkan dengan perhitungan dari 50,5 yaitu tingkatan penerima user termasuk pada kategori *marginal low*, tingkatan grade skala termasuk pada kategori F serta *adjektif rating* termasuk pada kategori ok-good. Menurut ketentuan simpulan yang telah peroleh maka dapat disimpulkan bahwa pengguna masih mengalami kesulitan pada saat penggunaan SLiMS.

Kata Kunci: System Usability Scale (SUS), Sistem Informasi Perpustakaan, Kepuasan Pengguna

1. PENDAHULUAN

Kepuasan pengguna menjadi salah satu indikator utama keberhasilan suatu aplikasi, apalagi di era digital saat ini dimana banyak pilihan di pasaran. Aplikasi yang dirancang dengan baik tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional pengguna, namun juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan intuitif. Oleh karena itu, dalam era digital yang semakin maju dan berkembang, banyak organisasi harus menggunakan sistem informasi berbasis web (R. T. Diana and T. Sutabri, 2023). Penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pengguna yang tinggi berkontribusi terhadap loyalitas, retensi pengguna, dan promosi dari mulut ke mulut, yang semuanya berdampak positif pada pertumbuhan aplikasi. Salah satu kunci sukses aplikasi adalah tingkat kepuasan pengguna terhadap layanan yang diberikan untuk mencapai hasil yang diinginkan (H. Anisyah and T. Sutabri, 2023). Di dunia pendidikan, teknologi informasi menjadi hal yang lumrah di setiap proses bisnis yang berlangsung. Salah satunya yaitu penerapan teknologi informatika pada universitas.

Fakultas Adab dan Humaniora merupakan fakultas yang ada di Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Fakultas ini terdiri dari empat jurusan (program studi) yaitu Ilmu Bahasa dan Sastra Arab, Perpustakaan, Sejarah Peradaban Islam dan Politik Islam. Sistem informasi memungkinkan manajemen membuat keputusan secara cakap dan jitu karena memberikan informasi yang cermat, konstan, substansial dan integral. Organisasi bisa mengadaptasi diri dengan perubahan dengan cepat. Sistem organisasi yang mempertemukan fungsi operasi organisasi, kegiatan strategis, dan kebutuhan pengolahan transaksi harian disebut sistem informasi (D. Sutabri, Tata dan Napitupulu, 2019). Memanfaatkan peluang yang ada atau bahkan menghindari kemungkinan masalah serta mengurangi kerugian yang mungkin timbul. Dalam memudahkan proses belajar, memanfaatkan teknologi informasi menjadi solusi yang tepat. Karena saat ingin menggunakannya bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun berada. SLiMS (Senayan Language Information Management System) menjadi salah satu pilihan tepat dalam pemanfaatan teknologi.

Namun, banyak pengembang masih menghadapi tantangan Untuk memperoleh pemahaman mengenai faktor-faktor yang berdampak pada kepuasan, memperhitungkan elemen-elemen seperti Antarmuka Pengguna, Responsif, dan Dukungan Layanan Pelanggan. Oleh karena itu, Penelitian ini ingin menelusuri pengaruh-pengaruh yang memengaruhi kepuasan pengguna website untuk memberikan wawasan yang berguna bagi pengembang untuk meningkatkan kualitas produk mereka. Karena belum dilaksanakannya evaluasi pada SLiMS Fakultas Adab dan Humaniora, peneliti menjadi tertarik dalam melakukan analisis pengukuran kepuasan pengguna.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penggunaan teknologi di institusi atau universitas telah menjadi hal yang biasa, di mana semakin majunya teknologi, semakin efisien dan efektif proses bisnisnya. Senayan Language Information Management System (SLiMS), yang biasa disebut SLiMS, adalah aplikasi berbasis web yang mendukung berbagai sistem operasi dan menggunakan perangkat lunak open source, yaitu PHP. Aplikasi ini disupport bahasa scripting web (<http://php.net>) serta server database MySQL (<http://mysql>). Dengan mengimplementasikan teknologi AJAX (Asynchronous JavaScript and XML), situs tersebut ditingkatkan tingkat interaktifitasnya. SLiMS memberikan bantuan dalam pengembangan sistem perpustakaan yang berbasis web (M. P. Saptono and L. Suryani, 2019).

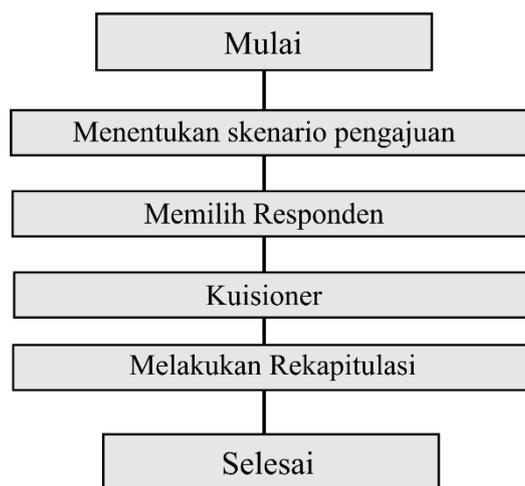
Perlu diketahui, kepuasan ialah rasa puas atau tidak puasnya individu saat mereka menganalogikan performa atau ketentuan suatu produk mereka melalui apa yang

diharapkannya (Supriyatna Adi, 2015). Untuk lebih meningkatkan pengalaman pengguna dibutuhkannya pengukuran kepuasan user. Pengukuran kepuasan pengguna memberikan wawasan tentang seberapa mudah dan menyenangkan pengguna dalam berinteraksi dengan website. Informasi ini penting untuk memahami apakah pengguna merasa nyaman dan puas saat mengakses website, serta aspek apa saja yang perlu diperbaiki. SUS menjadi salah satu pilihan tepat dalam mengukur kepuasan pengguna. System Usability Scale (SUS) ini merupakan alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan suatu produk. Ada beberapa ciri khas dari SUS yang membuatnya menarik dan berbeda dari kuesioner lain. Di awal, SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan, yang membuatnya jadi lebih cepat dan lebih mudah bagi responden menjawabnya. Selanjutnya, SUS menerapkan teknologi agnostik yang dapat digunakan secara luas untuk mengevaluasi berbagai jenis interface, termasuk website, smartphone, IVR, systems (touch-tone dan speech), TV, dan lain sebagainya. Ketiga, hasil dari kuesionernya berbentuk nilai tunggal, dari skala 0 hingga 100, serta mudah dimengerti oleh segala jenis disiplin, baik individu maupun kelompok (A. Sidik, S.Sn, M.Ds, 2018). Setalh itu, hal yang harus dilakukan yaitu hasil pengukuran *System Usability Scale* (SUS) dibagi menjadi tiga komponen penilaian: *Range Acceptability*, *Grades Scale*, dan *Adjective Rating* (Firdaus, D. Mulyanti, and B. S. Wiraputra, 2023).

Penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Siti Nur Kholifah (2023) yang berjudul “Analisis Usability pada Aplikasi Himfo menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika UNSIKA)”. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini adalah mempunyai nilai SUS dengan total 72,5 yang artinya Himfo mempunyai evaluasi “*Good*”, *adjective rating* sendiri nilai skala “C” dan tingkatan *acceptability* cukup “*Marginal*”. Hasil ini menunjukkan bahwa pengguna menerima aplikasi Himfo dengan baik. Mungkin akan lebih baik jika fungsinya ditingkatkan dengan pengembangan fitur-fiturnya supaya bisa lebih cocok dengan kebutuhan pengguna.

3. METODE PENELITIAN

Cara mengumpulkan dan mengolah data untuk memecahkan masalah penelitian juga biasa disebut metode penelitian. Peneliti menggunakan metode kualitatif dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian kualitatif lebih menyoroti pemahaman yang mendalam terhadap suatu masalah daripada sekadar mencoba menggeneralisasikannya. Lebih memilih menerapkan teknik analisis yang mendalam dengan memeriksa masalah secara kasus per kasus. Hal ini disebabkan oleh keyakinan dalam metodologi kualitatif bahwa setiap masalah memiliki sifat yang berbeda-beda (Rusandi and Muhammad Rusli, 2021).



Gambar 1. Struktur Penelitian

Struktur penelitian ialah alur yang menggambarkan proses dimana penelitian tersebut akan berlangsung. Langkah pertama pada penelitian ini yaitu menentukan skenario pengajuan. Peneliti melaksanakan identifikasi untuk menjadi indikasi pertimbangan dalam melakukan pengkajian. Langkah selanjutnya yaitu memilih responden, dalam penelitian ini sangat diperlukannya responden untuk menentukan penilaian hasil akhir penggunaan website. Peneliti telah menentukan responden penelitian yaitu pegawai perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora yang seluruhnya berjumlah 4 orang. Alasan mengambil responden tersebut karena peneliti ingin mengetahui tingkat pemahaman dan kepuasan pegawai ilmu perpustakaan terhadap sistem perpustakaan berbasis web (SLiMS) itu sendiri. Langkah Ketiga yaitu menyebarkan kuisisioner, fitur serta pengalaman pengguna yang ada pada sistem informasi perpustakaan akan diujikan pada responden. Langkah terakhir yaitu melakukan rekapitulasi, hasil dari kuisisioner yang telah diujikan selanjutnya dilakukan penghitungan jumlah keseluruhannya. Hal ini menentukan hasil akhir pada penelitian ini, apakah sudah memenuhi standar kenyamanan pengguna atautkah masih banyak aspek yang harus diperbaiki dalam mencapai kepuasan user.

Metode Pengumpulan Data

Kuisisioner

Salah satu metode terbaik untuk mendapatkan data yang akurat adalah dengan menggunakan kuisisioner (T. Sutabri, 2012). Angket, juga dikenal sebagai kuisisioner merupakan metode untuk mengumpulkan data atau informasi melalui formulir yang berisi pertanyaan yang ditujukan kepada individu atau kelompok dalam sebuah organisasi. Tujuannya adalah untuk mendapatkan tanggapan yang dapat dianalisis oleh pihak yang bertanggung jawab guna mencapai tujuan tertentu. Tak hanya itu, kuisisioner juga memberi kemudahan bagi pihak yang

bertugas untuk menilai respons dari peserta dan menentukan aspek apa yang bisa diidentifikasi dalam proses tersebut. (K. N. Cahyo, Martini, and E. Riana, 2019).

	Strongly disagree				Strongly agree
1. I think that I would like to use this system frequently	1	2	3	4	5
2. I found the system unnecessarily complex	1	2	3	4	5
3. I thought the system was easy to use	1	2	3	4	5
4. I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system	1	2	3	4	5
5. I found the various functions in this system were well integrated	1	2	3	4	5
6. I thought there was too much inconsistency in this system	1	2	3	4	5
7. I would imagine that most people would learn to use this system very quickly	1	2	3	4	5
8. I found the system very cumbersome to use	1	2	3	4	5
9. I felt very confident using the system	1	2	3	4	5
10. I needed to learn a lot of things before I could get going with this system	1	2	3	4	5

Sumber: Jhon Broke, 1995. (SUS: *A Quick and Dirty Usability Scale*)

Gambar 2. Lembar Kuesioner

Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kelakuan orang yang melihat. Karena itu melalui kegiatan observasi, kita bisa lebih memahami kehidupan sosial dengan lebih jelas, hal ini sulit tercapai dengan cara lain. Jika observasi belum mengungkap banyak informasi tentang masalah yang sedang diteliti, observasi menjadi elemen kunci untuk mencapai pemahaman yang mendalam mengenai masalah tersebut dan mengarahkan langkah-langkah penyelesaiannya (P. Hasibuan, R. Azmi, D. B. Arjuna, and S. U. Rahayu, 2023).

Studi Pustaka

Pembuatan karya ilmiah ataupun penelitian hendaknya banyak menggunakan berbagai macam referensi. Referensi tidak hanya bisa kita dapatkan di buku tercetak namun juga bisa melalui website, jurnal ilmiah, surat kabar dan lain sebagainya. Kajian pustaka merupakan bagian integral dari studi teoritis yang pastinya akan merujuk pada bermacam referensi dari karya-karya ilmiah yang relevan (A. E. Putri, 2019).

Metode Analisis Data

SUS adalah kuesioner sederhana dengan sepuluh pernyataan, masing-masing dengan nomor ganjil dan genap untuk pernyataan positif dan negatif. Untuk setiap pertanyaan, kuesioner SUS diinterpretasikan dengan Menggunakan skala Likert dari satu sampai lima: (1)

sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) ragu-ragu, (4) setuju, dan (5) sangat setuju (A. E. Putri, 2019). Untuk item 1, 3, 5, 7, dan 9, nilai kontribusinya mengalami penurunan satu poin dari skala yang ada. Untuk item-item nomor 2, 4, 6, 8, dan 10, skor kontribusinya akan dikurangi sebesar 5 poin dari posisi skala. Setelah itu, kalikan saja skor tersebut dengan (2.5) agar bisa didapatkan nilai sistem kegunaan, selanjutnya tinggal tambahkan dan bagi dengan jumlah responden (F. G. Sembodo, G. F. Fitriana, and N. A. Prasetyo, 2021).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Senayan Language information Management System (SLiMS)

Senayan Language Information Management System atau biasa disingkat SLiMS merupakan sistem informasi perpustakaan yang berbasis website. Ada banyak fitur yang tersedia pada sistem informasi perpustakaan ini. *Online Public Access Catalog* merupakan sistem katalog yang tercantum dan dapat diakses oleh pengguna secara global untuk mencari data katalog. Sirkulasi Pinjam dan Kembali adalah fitur yang mencatat informasi peminjaman dan pengembalian buku, serta memungkinkan perpanjangan peminjaman. Manajemen Keanggotaan adalah fitur yang memuat informasi tentang jenis keanggotaan dan data identitas anggota perpustakaan. Inventarisasi Koleksi merupakan fitur yang bermanfaat untuk memverifikasi koleksi secara fisik serta menyelaraskan antara koleksi yang sebenarnya tersedia di perpustakaan dengan jumlah koleksi yang terdaftar dalam database. *Master File* adalah fitur yang sangat berguna untuk membantu pengelola perpustakaan dalam mengelola data bibliografi buku dengan lebih efisien. Laporan dan Statistik adalah alat yang digunakan untuk menampilkan data kunjungan harian perpustakaan selama satu bulan dan tahun tertentu.

Hasil Penilaian Responden

Hasil penilaian responden sangat berpengaruh pada berjalannya penelitian ini. Karena hasil tersebut selanjutnya akan diolah menjadi bahan pertimbangan yang akan mempengaruhi sistem informasi perpustakaan itu sendiri. Responden yang telah diambil peneliti yaitu berjumlah 4 orang, yang merupakan pegawai perpustakaan fakultas adab dan humaniora. berikut ini ialah jawaban dari kuesioner yang telah diisi oleh responden.

Tabel 1. Hasil olah data responden

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
R1	4	4	5	5	3	5	4	4	3	5
R2	5	5	5	2	3	4	4	5	3	3
R3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
R4	4	2	4	4	2	5	3	4	2	3

Hasil Rekapitulasi Nilai

Tabel di bawah menunjukkan hasil rekapitulasi penilaian semua responden; nilai scale akhir dihitung berlandaskan konsep metode *System Usability Scale* (SUS).

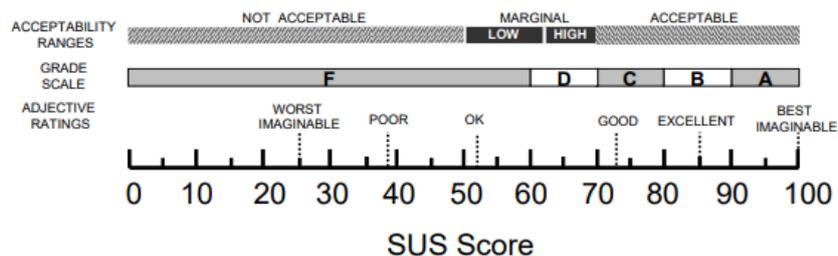
Tabel 2. Rekapitulasi hasil responden

No	Responden	Jumlah
1	R1	40
2	R2	52,5
3	R3	67,5
4	R4	42,5
Rata-rata		$202,5/4 = 50,5$

Kemudian menentulan nilai rata-rata penilaian yang didapat dari kuesioner responden. Dapat dijelaskan pada table diatas bahwa jumlah dari keempat responden tersebut yaitu 202,5 yang selanjutnya di bagikan dengan jumlah total responden. Hasil yang didapat dari npenjumlahan diatas yaitu 50,5.

Acceptability, Grade Scale, Adjective Rating

Tahapan selajutnya yaitu menentukan *acceptability*, *grade scale* dan *adjective rating* dengan berdasarkan nilai rata-rata yang telah didapat oleh hasil rekapitulasi diatas. Hal ini dilakukan dengan alasan untuk mengetahui sejauh mana *perspective* penggunaan *user* dengan pengoprasian SLiMS. Terdapat tiga kategori yang dapat digunakan untuk menilai, yakni not acceptable, marginal, dan acceptable. Sementara itu, terdapat enam tingkatan nilai dalam skala grade, yaitu A, B, C, D, E, dan F. Dari segi rating, adjektifnya dapat dikelompokkan ke dalam worst imaginable, poor, ok, good, excellent, dan best imaginable (A. Bangor, P. Kortum, and J. Miller, 2009).



Gambar 3. SUS Rating Scale

Hasil dari kategori-kategori *Acceptability*, *Grade Scale* dan *Adjective Rating* dicocokkan dengan hasil nilai Tengah atau rata-rata dari 50,5 yaitu tingkatan penggunaan masuk pada kategori *marginal low*, tingkatan *grade scale* masuk dalam kategori F adjektif rating masuk pada kategori *ok-good*. Menurut hasil akhir yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa pengguna masih mengalami kesulitan pada saat penggunaan SLiMS.

Rekomendasi

Berdasarkan analisis penerimaan, skala penilaian, dan penilaian kata sifat, terdapat sejumlah kekurangan pada SLiMS yang berdampak negatif terhadap kepuasan pengguna dalam penggunaannya. Karena itulah, peneliti akan merekomendasikan beberapa aspek yang dapat meningkatkan kenyamanan pengguna, termasuk fitur tambahan.

User Interface sangat penting untuk meningkatkan kenyamanan pengguna. Akibatnya, akan bermanfaat jika desain situs web tersebut dirancang lebih interaktif. Untuk saat ini, lokasi tampilan di situs web bisa dikatakan rumit serta tidak terstruktur. Tidak ada penjelasan tentang menu dan tombol yang ada di situs web. Akibatnya user yang belum terbiasa menggunakannya akan mengalami kesulitan saat mencobanya dan menyebabkan menghambat waktu pengerjaannya. Sistem informasi perpustakaan ini memiliki banyak fitur, tetapi akan lebih baik jika diatur lebih baik. Untuk mencegah kesalahan saat menggunakannya, menu dan tombol yang dibuat harus disertai dengan penjelasan tentang fungsinya.

5. KESIMPULAN

Hasil yang diperoleh dari kepuasan pengguna dalam penggunaan SLiMS adalah hasil *Acceptability*, *Grade Scale* dan *Adjective Rating* dicocokkan dengan hasil rata-rata dari 50,5 yaitu tingkat penerimaan penggunaan masuk dalam kategori *marginal low*, tingkat grade skala masuk dalam kategori F adjektif rating masuk dalam kategori ok-good. User interface menjadi hal yang harus lebih diperhatikan dalam sistem ini. Lebih meningkatkan fitur serta penjelasan pada tombol navigasi agar memaksimalkan pengalaman yang didapatkan oleh user. Karena tingkat pengalaman pengguna sangat berpengaruh terhadap berjalannya proses bisnis yang telah diterapkan. Kualitas pelayanan yang baik pasti akan memberikan kepuasan kepada pengguna layanan, dan hubungan antara kualitas dan kepuasan pengguna sangatlah penting. Kualitas sistem akan berdampak signifikan pada tingkat kepuasan penggunanya secara keseluruhan. Biar sistem makin asik, semakin banyak juga orang yang mau pakai (N. T. Nafisah and T. Sutabri, 2023).

6. DAFTAR RUJUKAN

- Achmad, S. (2019). Tahun lalu, pengguna aktif BTN mobile tumbuh 58 persen. *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, 3(8), 7708–7716. Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Adi, S. (2015). Analisis dan evaluasi kepuasan pengguna sistem informasi perpustakaan dengan menggunakan PIECES framework. *J. Pilar Nusa Mandiri*, XI(1), 43–52.
- Anisyah, H., & Sutabri, T. (2023). Analisa kepuasan pengguna terhadap Aplikasi ThatQuiz

dengan metode WebQual 4.0. *Smatika J.*, 13(01), 131–139.
<https://doi.org/10.32664/smatika.v13i01.763>

- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean; adding an adjective rating. *J. Usability Stud.*, 4(3), 114–123.
- Cahyo, K. N., Martini, & Riana, E. (2019). Perancangan sistem informasi pengelolaan kuesioner pelatihan pada PT Brainmatics Cipta Informatika. *J. Inf. Syst. Res.*, 1(1), 45–53. Retrieved from <http://ejurnal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/44>
- Diana, R. T., & Sutabri, T. (2023). Sistem informasi penjualan dan pembelian obat pada apotek berbasis web (Studi kasus: Apotek Anaya Plaju). *Zahra J. Heal. Med. Res.*, 3(2), 169–175.
- Firdaus, D., Mulyanti, D., & Wiraputra, B. S. (2023). Evaluasi penggunaan modul interaktif berdasarkan penerimaan dan peningkatan pengetahuan pengguna. *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, 3(2), 1163–1170.
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis pengukuran temperatur udara dengan metode observasi. *ABDIMASJurnal Garuda Pengabd. Kpd. Masy.*, 1(1), 8–15. Retrieved from <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Nafisah, N. T., & Sutabri, T. (2023). Analisis tingkat kepuasan mahasiswa terhadap e-learning Politeknik Negeri Sriwijaya menggunakan framework ITIL V3. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 1(2), 184–189.
<https://doi.org/10.31004/ijmst.v1i2.147>
- Putri, A. E. (2019). Evaluasi program bimbingan dan konseling: Sebuah studi pustaka. *JBKI (Jurnal Bimbing. Konseling Indones.)*, 4(2), 39. <https://doi.org/10.26737/jbki.v4i2.890>
- Rusandi, & Rusli, M. (2021). Merancang penelitian kualitatif dasar/deskriptif dan studi kasus. *Al-Ubudiyah J. Pendidik. dan Stud. Islam*, 2(1), 48–60.
<https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Saptono, M. P., & Suryani, L. (2019). Penerapan dan implementasi sistem informasi perpustakaan berbasis web di perpustakaan SMK Modelling Kabupaten Sorong. *Insect (Informatics Secur. J. Tek. Inform.)*, 4(1), 7. <https://doi.org/10.33506/insect.v4i1.222>
- Sembodo, F. G., Fitriana, G. F., & Prasetyo, N. A. (2021). Evaluasi usability website Shopee menggunakan system usability scale (SUS). *J. Appl. Informatics Comput.*, 5(2), 146–150. <https://doi.org/10.30871/jaic.v5i2.3293>
- Sidik, A., S.Sn, M.Ds. (2018). Penggunaan system usability scale (SUS) sebagai evaluasi website berita mobile. *Technol. J. Ilm.*, 9(2), 83–88.
- Sutabri, D., Tata, & Napitupulu. (2019). *Sistem informasi bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutabri, T. (2012). *Analisis sistem informasi*. Jakarta: Andipublisher.