



Pengukuran *Usability* Aplikasi SIM (Sistem Integrasi Mitra) Menggunakan Metode *Use Questionnaire*

Yasmin Rosana ^{1*}, Wafiah Murniati ²

^{1,2} STMIK Lombok, Indonesia

Email : yasminrosana79@gmail.com ^{1*}, wafiah.mr@gmail.com ²

Abstract, *Usability evaluation is a crucial element in assessing the quality of an application, especially from the end-user perspective. This study aims to evaluate the level of usability of the SIM (Partner Integration System) application, which functions as a means of managing company partnership data and services. The approach used is the USE Questionnaire method, which includes four main aspects: usefulness, ease of use, ease of learning, and satisfaction. Data was collected through a questionnaire filled out by active users of the SIM application. The measurement results show that the application has an average usability value of 81.09%, which is categorized as a very good level. The usefulness and ease of use dimensions obtained the highest scores of 87.00% and 85.14%, respectively, indicating that the application is considered very useful and easy to use. Meanwhile, the Ease of Learning and Satisfaction dimensions scored 72.67% and 79.56%, respectively, indicating potential for improvement, particularly in the learning and user satisfaction aspects. These findings provide important insights for developers in improving quality and user experience.*

Keywords: *Usability, Partner Integration System, SIM Application, User Evaluation, USE Questionnaire.*

Abstrak, Evaluasi usability merupakan elemen krusial dalam menilai kualitas sebuah aplikasi, terutama dari perspektif pengguna akhir. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan aplikasi SIM (Sistem Integrasi Mitra) yang berfungsi sebagai sarana pengelolaan data dan layanan kemitraan perusahaan. Pendekatan yang digunakan adalah metode *USE Questionnaire*, yang mencakup empat aspek utama: *usefulness* (kemanfaatan), *ease of use* (kemudahan dalam penggunaan), *ease of learning* (kemudahan dalam mempelajari), dan *satisfaction* (kepuasan pengguna). Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang diisi oleh pengguna aktif aplikasi SIM. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa aplikasi memiliki nilai usability rata-rata sebesar 81.09% yang dikategorikan dalam tingkat Sangat **baik**. Dimensi *Usefulness* dan *Ease of Use* memperoleh skor tertinggi masing-masing sebesar **87.00 %** dan **85.14 %**, mengindikasikan bahwa aplikasi dinilai sangat bermanfaat dan mudah digunakan. Sementara itu, dimensi *Ease of Learning* dan *Satisfaction* memperoleh skor **72.67%** dan 79.56% yang masih menunjukkan adanya potensi peningkatan, khususnya dalam aspek pembelajaran dan kepuasan pengguna. Temuan ini memberikan wawasan penting bagi pengembang dalam meningkatkan mutu dan pengalaman pengguna.

Kata kunci: Aplikasi SIM, Evaluasi Pengguna, Kegunaan, Sistem Integrasi Mitra, *USE Questionnaire*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong banyak perusahaan untuk melakukan digitalisasi pada berbagai aspek operasional, termasuk dalam menjalin serta mengelola relasi bisnis dengan mitra eksternal seperti penyedia transportasi, vendor logistik, dan distributor (Putra & Tanamal, 2020). Guna menjawab kebutuhan ini, perusahaan mulai membangun Sistem Integrasi Mitra (SIM), sebuah platform digital yang bertujuan untuk mempermudah proses pengawasan, pengelolaan, dan komunikasi secara sistematis dan efisien dengan para mitra. Keberadaan SIM sangat krusial dalam menjaga kelancaran proses bisnis yang melibatkan pihak eksternal, sehingga aspek kualitas serta kemudahan penggunaan sistem menjadi kunci dalam menentukan efektivitas operasional (Kasih & Delianti, 2020).

Walaupun demikian, implementasi SIM masih menghadapi kendala, khususnya yang berkaitan dengan pengalaman pengguna dan kemudahan penggunaan sistem. Usability merupakan elemen penting dalam perancangan sistem informasi karena berpengaruh langsung terhadap tingkat penerimaan pengguna, efisiensi kerja, serta keberhasilan implementasi sistem secara keseluruhan (Ningrum et al., 2019). Apabila SIM tidak mudah digunakan, memiliki kinerja yang lambat, atau membingungkan, maka pengguna cenderung enggan untuk memanfaatkannya secara maksimal, yang berdampak pada menurunnya efektivitas kerjasama. Oleh karena itu, evaluasi usability menjadi penting agar sistem dapat benar-benar mendukung kebutuhan pengguna dan tidak menjadi hambatan dalam kolaborasi dengan mitra (Kurniawati, 2024).

Salah satu metode evaluasi usability yang umum digunakan adalah *USE Questionnaire* yang dikembangkan oleh (Lund, 2001). Metode ini mengukur kegunaan sistem dari empat aspek utama, yakni manfaat (*usefulness*), kemudahan penggunaan (*ease of use*), kemudahan belajar (*ease of learning*), dan kepuasan pengguna (*satisfaction*) (Lund, 2001) (Shanklin et al., 2022). Pendekatan ini sangat sesuai untuk sistem seperti SIM karena memberikan pemahaman menyeluruh terhadap persepsi pengguna mengenai kualitas dan kenyamanan sistem (Mator et al., 2021)

Evaluasi menggunakan *USE Questionnaire* tidak hanya bermanfaat untuk mengidentifikasi kelemahan dari sisi tampilan antarmuka atau alur kerja, namun juga menjadi dasar bagi pengembang dalam memperbaiki desain sistem agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna (Nurazizah et al., 2021) (Kusuma et al., 2016). Dalam lingkungan perusahaan yang mengandalkan sinergi dengan mitra eksternal, efektivitas SIM menjadi penentu utama keberhasilan layanan, keakuratan waktu, dan efisiensi koordinasi antar pihak (Ningtiyas et al., 2021) (Hadi et al., 2018).

Berangkat dari hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat usability pada aplikasi SIM yang digunakan untuk mengelola data dan layanan mitra eksternal perusahaan. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode *USE Questionnaire* dengan melibatkan responden yang terdiri dari pengguna aktif sistem seperti staf operasional, administrator mitra, dan pengawas. Diharapkan, hasil evaluasi ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan sistem SIM yang lebih user-friendly, optimal secara fungsi, dan sesuai dengan kebutuhan operasional lapangan

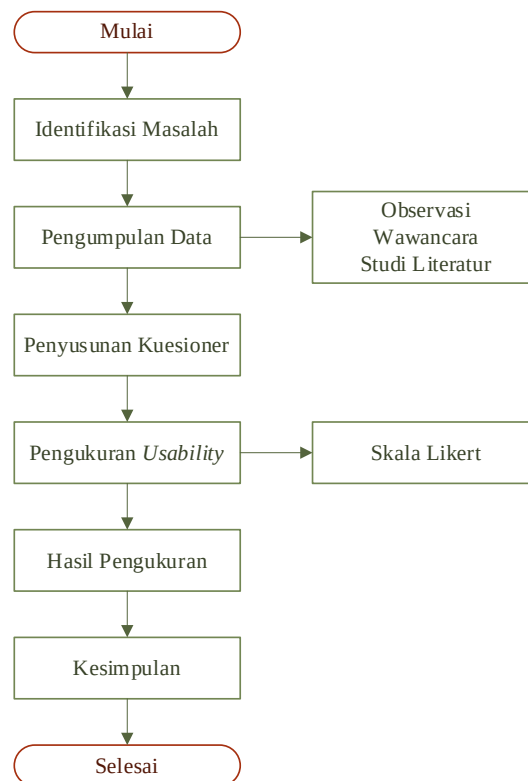
2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif, yang bertujuan untuk mengetahui persepsi pengguna terhadap kebergunaan (*usability*) suatu aplikasi melalui pengumpulan data berupa angka dan analisis statistik deskriptif (Pangemanan, 2025).

Metode Penelitian

Metode penelitian adalah pendekatan ilmiah yang mencakup serangkaian langkah terstruktur yang dilakukan peneliti untuk memperoleh, menganalisis, dan menginterpretasikan data. Proses ini mencakup dari tahap perumusan masalah hingga penarikan kesimpulan, guna menjawab pertanyaan penelitian secara objektif dan sistematis. Serangkaian langkah tersebut di gambarkan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Identifikasi Masalah

Tahap pertama dalam pelaksanaan penelitian ini adalah mengenali dan merumuskan permasalahan yang berkaitan dengan aspek *usability* dari aplikasi Sistem Integrasi Mitra (SIM). Permasalahan tersebut disusun berdasarkan adanya fenomena penggunaan aplikasi yang tingkat kebergunaannya belum terungkap dari sudut pandang pengguna akhir. Proses

identifikasi ini berperan sebagai landasan dalam menentukan arah fokus dan tujuan dari penelitian yang dilakukan

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan guna menjawab masalah penelitian. Teknik yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka (Susanto et al., 2024).

1) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek penelitian (Rifa'i, 2023). Dalam proses ini, peneliti mencatat berbagai fenomena dan kejadian yang dianggap relevan dan berhubungan dengan fokus penelitian.

2) Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi langsung antara peneliti dan narasumber melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan (Fadilla & Wulandari, 2023). Teknik ini memungkinkan peneliti memperoleh informasi mendalam terkait masalah penelitian. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan Ahmad Faisal, SST, yang menjabat sebagai Kasubag Umum.

3) Studi Literatur

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data yang memanfaatkan berbagai sumber tertulis, seperti artikel ilmiah, jurnal, buku perpustakaan, dan sumber daring (Fadilla & Wulandari, 2023). Data yang diperoleh dari studi literatur digunakan sebagai referensi dan dasar teori dalam penelitian.

Penyusunan Kuesioner

Dalam rangka mengevaluasi persepsi pengguna terhadap kebergunaan (*usability*) suatu aplikasi, penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner *USE (Usefulness, Satisfaction, Ease of Use, Ease of Learning)* yang dikembangkan untuk mengukur pengalaman pengguna secara kuantitatif (Shafitri & Sofica, 2023).

Penyusunan kuesioner dalam penelitian ini didasarkan pada *USE Questionnaire* yang dikembangkan oleh (Lund, 2001). Kuesioner ini dirancang untuk mengevaluasi persepsi pengguna terhadap aspek *usability* sebuah aplikasi secara menyeluruh. Instrumen kuesioner terdiri dari 16 item pernyataan yang terbagi ke dalam empat dimensi utama:

Tabel 1. Kuesioner Metode Use Questionnaire

Usefulness (Kebergunaan)	4 item
<i>Satisfaction</i> (Kepuasan)	7 item
<i>Ease of Use</i> (Kemudahan Penggunaan):	2 item
<i>Ease of Learning</i> (Kemudahan Pembelajaran)	3 item

Setiap item dalam kuesioner disusun dalam bentuk pernyataan tertutup, dan responden diminta memberikan penilaian menggunakan skala Likert 5 poin, yaitu:

Tabel 2. Skala Likert

Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Penyusunan butir-butir kuesioner disesuaikan dengan konteks dan karakteristik pengguna aplikasi yang diteliti, dengan tetap mengacu pada struktur dan indikator asli dari Lund. Tabel 3 merupakan kuesioner yang telah disusun

Tabel 3. Susunan Kuesioner

No	Kode	Pernyataan
<i>Usefulness</i>		
1	X1	Aplikasi SIM Sangat berguna
2	X2	Aplikasi SIM membuat hal-hal yang ingin dicapai lebih mudah untuk diselesaikan
3	X3	Aplikasi SIM sesuai dengan kebutuhan
4	X4	Aplikasi SIM mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan

<i>Ease of Use</i>		
5	X5	Aplikasi SIM mudah digunakan
6	X6	Aplikasi SIM mudah difahami
7	X7	Pengguna tidak mengalami kesulitan saat menggunakan Aplikasi SIM
8	X8	Pengguna dapat menggunakan Aplikasi SIM tanpa intruksi tertulis
9	X9	Pengguna tidak melihat adanya ketidak konsistenan selama menggunakan Aplikasi SIM
10	X10	Pengguna dapat mengatasi kesalahan ketika menggunakan Aplikasi SIM dengan cepat dan mudah
11	X11	Tampilan menu dalam Aplikasi SIM mudah untuk dikenali
<i>Ease of Learning</i>		
12	X12	Aplikasi SIM dapat mudah dipelajari dalam penggunaannya
13	X13	Aplikasi SIM dapat mudah diingat dalam penggunaannya
<i>Satisfaction</i>		
14	X14	Pengguna Puas dengan Aplikasi SIM
15	X15	Aplikasi SIM sangat

		menyenangkan untuk digunakan
16	X16	Aplikasi SIM sangat nyaman untuk digunakan

Pengukuran Usability

Pengukuran *Usability* dalam penelitian ini menggunakan pendekatan skala likert 5 poin untuk mengevaluasi persepsi pengguna terhadap aplikasi.

Langkah-langkah:

1. Jumlahkan skor tiap pernyataan untuk tiap responden
2. Menghitung Skor Tiap-tiap dimensi

- Hitung Skor Aktual

$$Skor\ Aktual = \sum_{i=1}^n Skor\ Tiap\ Item \quad (1)$$

- Hitung Skor Maksimum

$$Skor\ Maksimum = Jumlah\ Item \times Jumlah\ responden \times 5 \quad (2)$$

Jadi

$$Skor\ Tiap\ Dimensi = \left(\frac{Skor\ Aktual}{Skor\ Maksimum} \right) \times 100\% \quad (3)$$

3. Menghitung *Usability*

$$Usability = \frac{\sum Skor\ Dimensi}{4} \quad (5)$$

Hasil Pengukuran

Intepertasi hasil pengukuran dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan aplikasi pada masing-masing dimensi. Temuan ini menjadi dasar untuk memberikan rekomendasi perbaikan. Kriteria penilaian yang digunakan berdasarkan interval yang ada pada Tabel 4

Tabel 4. Interval Penilaian

Angka %	Klasifikasi
< 21	Sangat Kurang
21 - 40	Kurang
41 - 60	Cukup
61 - 80	Baik
81 - 100	Sangat Baik

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, peneliti menarik kesimpulan mengenai tingkat *usability* aplikasi menurut pengguna. Kesimpulan disusun secara sistematis sesuai dengan masing-masing dimensi dalam kuesioner. Selain itu, peneliti juga memberikan saran untuk pengembangan aplikasi berdasarkan temuan dari data yang diperoleh.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Responden

Penelitian ini melibatkan sejumlah responden yang telah menggunakan aplikasi SIM (Sistem Integrasi Mitra) dalam jangka waktu tertentu. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara daring kepada pengguna aktif aplikasi tersebut. Responden terdiri dari 15 orang pengguna yang terdiri dari 11 Orang perempuan dan 4 orang laki-laki.

Pengukuran *Usability* metode *USE Questionnaire*

Hasil pengolahan data disusun berdasarkan empat dimensi utama dalam *USE Questionnaire*, yaitu *Usefulness*, *Satisfaction*, *Ease of Use*, dan *Ease of Learning*. Proses analisis dilakukan dengan menghitung skor tiap dimensi selanjutnya dirata-ratakan untuk memperoleh skor keseluruhan. Berikut adalah hasil pengolahan data yang disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi kuesioner

N o	Perny a.	ST S	T S	N	S	S S	Sko r
<i>Usefulness</i>							
1	X1				6	9	
2	X2				12	3	
3	X3				9	6	
4	X4			1	10	4	
				1	37	22	261
<i>Ease of Use</i>							
5	X5				10	5	
6	X6				10	5	
7	X7			2	8	5	
8	X8		2	3	6	4	
9	X9		1		11	3	

10	X10		1	3	9	2	
11	X11			3	9	3	
			4	11	63	27	447
<i>Ease of Learning</i>							
12	X12.				11	3	
13	X13		1		13	2	
			1		24	5	109
<i>Satisfaction</i>							
14	X14			3	8	4	
15	X15			4	8	3	
16	X16			4	8	3	
				11	24	10	179

Aspek *Usefulness* memiliki 4 butir pertanyaan mendapatkan skor sebesar 87.00% yang berarti aplikasi SIM sangat baik digunakan untuk mengukur kinerja pegawai.

$$\begin{aligned}
 \text{Usefulness} &= \frac{(1 \times 3) + (37 \times 4) + (22 \times 5)}{(5 \times 15 \times 4)} \times 100\% \\
 &= \frac{261}{300} \times 100\% \\
 &= 87.00\%
 \end{aligned}$$

Aspek *Ease of use* memiliki 7 butir pertanyaan mendapatkan kelayakan 85.14% yang berarti aplikasi SIM layak digunakan untuk mengukur kinerja pegawai.

$$\begin{aligned}
 \text{Ease of use} &= \frac{(4 \times 2) + (11 \times 3) + (63 \times 4) + (27 \times 5)}{(5 \times 15 \times 7)} \times 100\% \\
 &= \frac{447}{525} \times 100\% \\
 &= 85.14\%
 \end{aligned}$$

Aspek *Use of learning* memiliki 2 butir pertanyaan mendapatkan kelayakan 72,67% yang berarti aplikasi SIM layak digunakan untuk mengukur kinerja pegawai.

$$\begin{aligned}
 \text{Ease of Learning} &= \frac{(5 \times 5) + (24 \times 4) + (1 \times 2)}{(5 \times 15 \times 2)} \times 100\% \\
 &= \frac{109}{150} \times 100\% \\
 &= 72.67\%
 \end{aligned}$$

Aspek *Satisfaction* memiliki 3 butir pertanyaan mendapatkan kelayakan 79,56% yang berarti aplikasi SIM layak digunakan untuk mengukur kinerja pegawai.

$$\begin{aligned}
 \text{Satisfaction} &= \frac{(10 \times 5) + (26 \times 4) + (11 \times 3)}{(5 \times 15 \times 3)} \times 100\% \\
 &= \frac{169}{225} \times 100\% \\
 &= 79.56\%
 \end{aligned}$$

Selanjutnya untuk mendapat hasil pengukuran *Usability* SIM dilakukan dengan menjumlahkan nilai dari keseluruhan aspek dan kemudian dibagi dengan 4 aspek *Usability*.

$$\begin{aligned}
 \text{Usability} &= \frac{87,00\% + 85,14\% + 72,67\% + 79,56\%}{4} \\
 &= \frac{324,37\%}{4} \\
 &= 81.09\%
 \end{aligned}$$

Hasil dari perhitungan pengukuran *Usability* SIM diperoleh nilai sebesar 81,09% yang berada pada rentang nilai 80–100 dimana aplikasi SIM pada BPS Lombok Tengah dikategorikan Sangat Baik digunakan oleh pegawai.

Pembahasan

Berdasarkan hasil evaluasi *usability* menggunakan kuesioner *USE*, diperoleh skor dari masing-masing dimensi yang mencerminkan persepsi pengguna terhadap kualitas aplikasi. Penilaian dilakukan menggunakan interval kategori yang terdiri dari lima tingkatan: sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Skor yang diperoleh dari keempat dimensi *usability* menunjukkan variasi kualitas yang mencerminkan kekuatan dan area yang masih perlu ditingkatkan.

Pada dimensi *Usefulness*, aplikasi memperoleh nilai sebesar 87.00 %, yang dikategorikan dalam tingkat sangat baik. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar pengguna menilai aplikasi memiliki manfaat yang signifikan dalam membantu menyelesaikan tugas dan mendukung kebutuhan mereka. Aplikasi dianggap memberikan kontribusi positif terhadap efisiensi kerja dan dinilai memiliki fitur yang sesuai dengan harapan pengguna.

Dimensi *Ease of Use* memperoleh skor 85.14 %, yang juga berada dalam kategori sangat baik. Capaian ini menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi sangat mudah digunakan. Antarmuka dinilai intuitif dan navigasinya tidak membingungkan, sehingga memudahkan

pengguna dari berbagai tingkat pengalaman teknologi. Elemen visual dan struktur menu dinilai mendukung kenyamanan saat menggunakan aplikasi, baik oleh pengguna baru maupun yang sudah terbiasa.

Berbeda dengan dua dimensi sebelumnya, *Ease of Learning* memperoleh skor sebesar 72.67 %, yang berada dalam kategori baik. Nilai ini menunjukkan bahwa secara umum pengguna mampu mempelajari cara penggunaan aplikasi dengan cukup mudah, meskipun masih terdapat beberapa kendala bagi sebagian pengguna, terutama pemula. Indikasi ini memperlihatkan bahwa aplikasi memerlukan peningkatan pada aspek bantuan awal, seperti panduan penggunaan atau fitur onboarding yang lebih interaktif, untuk mempercepat proses adaptasi pengguna.

Sementara itu, pada dimensi *Satisfaction*, skor yang diperoleh sebesar 79.56% yang juga tergolong dalam kategori baik. Pengguna secara umum merasa puas terhadap kinerja dan fungsionalitas aplikasi, meskipun terdapat ruang untuk perbaikan agar tingkat kepuasan tersebut dapat ditingkatkan. Beberapa faktor yang mungkin memengaruhi kepuasan pengguna antara lain kecepatan respon sistem, kenyamanan desain, dan efektivitas aplikasi dalam menyelesaikan kebutuhan spesifik pengguna.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat *usability* yang tergolong baik, dengan skor rata-rata sebesar 81.09%. Capaian ini merefleksikan bahwa aplikasi telah mampu memenuhi sebagian besar kebutuhan pengguna dalam hal fungsionalitas dan kemudahan penggunaan. Dua dimensi utama, yakni *Usefulness* dan *Ease of Use*, memperoleh skor tinggi yang mencerminkan tingkat kepuasan pengguna yang sangat baik terhadap manfaat dan kemudahan interaksi dengan aplikasi. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum pengguna merasa aplikasi mampu menunjang aktivitas mereka secara efektif dan mudah digunakan.

Namun demikian, pada dimensi *Ease of Learning* dan *Satisfaction*, skor yang diperoleh masih berada dalam kategori baik, menunjukkan adanya ruang perbaikan terutama dalam hal kemudahan mempelajari penggunaan aplikasi serta pencapaian kepuasan pengguna secara emosional. Temuan ini mengisyaratkan bahwa meskipun aplikasi telah diterima dengan baik secara fungsional, masih diperlukan optimalisasi pada aspek pengalaman belajar dan kepuasan menyeluruh agar penggunaan aplikasi dapat lebih maksimal. Oleh sebab itu, pengembangan lanjutan sebaiknya difokuskan pada penyempurnaan dokumentasi, penyediaan panduan interaktif, serta peningkatan aspek estetika dan performa sistem untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih utuh dan berkelanjutan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil pengukuran *usability* aplikasi menggunakan instrumen kuesioner USE yang mencakup empat dimensi utama *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning*, dan *Satisfaction* menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat keterterimaan pengguna yang sangat baik, dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 81.09 %. Dimensi *Usefulness* dan *Ease of Use* memperoleh skor tertinggi dan termasuk dalam kategori sangat baik, yang menandakan bahwa aplikasi telah memberikan manfaat yang signifikan serta mudah digunakan oleh pengguna. Sementara itu, dimensi *Ease of Learning* dan *Satisfaction* berada dalam kategori baik, yang mengindikasikan bahwa meskipun aplikasi cukup mudah dipelajari dan memberikan pengalaman yang memuaskan, masih ada ruang untuk peningkatan. Secara umum, aplikasi dinilai telah memberikan pengalaman penggunaan yang positif, namun penyempurnaan pada aspek *Ease of Learning* dan *Satisfaction* masih diperlukan untuk mencapai tingkat *usability* yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadilla, A. R., & Wulandari, P. A. (2023). Literature review analisis data kualitatif: tahap pengumpulan data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(3), 34-46.
- Hadi, K. R., Az-Zahra, H. M., & Fanani, L. (2018). Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(9), 2742-2750.
- Kasih, A., & Delianti, V. I. (2020). Analisis Usability Nagari Mobile Banking Menggunakan Metode Usability Testing dengan Use Questionnaire. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 8(1), 125-131.
- Kurniawati, E. (2024). *Pengukuran User Experience Website Fakultas Teknologi Industri UII Menggunakan Pendekatan Dengan User Experience Questionnaire (UEG) dan Wawancara Universitas Islam Indonesia*].
- Kusuma, W. A., Noviasari, V., & Marthasari, G. I. (2016). Analisis Usability dalam User Experience pada sistem KRS online UMM menggunakan USE Questionnaire. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, 5(4), 294-301.
- Lund, A. M. (2001). Measuring usability with the use questionnaire¹². *Usability interface*, 8(2), 3-6.
- Mator, J. D., Lehman, W. E., McManus, W., Powers, S., Tiller, L., Unverricht, J. R., & Still, J. D. (2021). Usability: adoption, measurement, value. *Human factors*, 63(6), 956-973.
- Ningrum, S. W., Aknuranda, I., & Perdanakusuma, A. R. (2019). Evaluasi dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile Ojesy Menggunakan Metode Usability Testing dan Use

- Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4825-4834.
- Ningtiyas, A., Faizah, S. N., Mustikasari, M., & Bastian, I. (2021). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire pada Aplikasi Ovo. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 20(1), 101-108.
- Nurazizah, E. O., Ermatita, E., & Astriratma, R. (2021). Analisis Pengukuran Usability Menggunakan Metode Use Questionnaire Pada Aplikasi Shopee Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya,
- Pangemanan, K. C. (2025). *PENGARUH EVALUASI WEBSITE tomohon. go. id MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA TOMOHON* Institut Pemerintahan Dalam Negeri].
- Putra, Y. S. M., & Tanamal, R. (2020). Analisis usability menggunakan metode USE Questionnaire pada website Ciputra Enterprise System.
- Rifa'i, Y. (2023). Analisis Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Pengumpulan Data di Penelitian Ilmiah pada Penyusunan Mini Riset. *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, 1(1), 31-37.
- Shafitri, K., & Sofica, V. (2023). Analisis Usability Aplikasi Transportasi Online Dengan Metode Use Questionnaire dan Usability Testing. *Informatics for Educators and Professional: Journal of Informatics*, 8(2), 134-147.
- Shanklin, R., Kortum, P., & Oswald, F. L. (2022). USE-lite: psychometric item reduction of the USE (usefulness, satisfaction, and ease of use) questionnaire. Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting,
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1-12.