

# Analisa Usability Website BAKTI-Kemkominfo Menggunakan System Usability Scale

Ali Farzah, Shinta Oktaviana R

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jl. Kramat Raya No.18, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat – DKI Jakarta

farzahali@gmail.com, [shinta.sov@nusamandiri.ac.id](mailto:shinta.sov@nusamandiri.ac.id)

Diterima: 23 Februari 2022. Disetujui: 20 Juni 2022. Dipublikasikan: 26 Juni 2022.

**Abstract** - BAKTI is a government organization in a Public Service Agency under the Ministry of Communication and Information. A total of 2,485 website visitors are recorded during October. In contrast to the Ministry of Communications and Informatics Legal Bureau website, which reached an average of 24,896 visitors in October. Some menus repeat to the home page, and there are no service product details, causing disinformation on the BAKTI website. The research aims to overview the value of the usability level, acceptance, and quality level of the BAKTI website. The System Usability Scale (SUS) method assesses acceptance or usability by considering the low cost, small sample, and relatively short time with adequate results. The result of calculating the SUS score for the BAKTI website is 71.40. It shows the acceptance level of the BAKTI website at Marginal High, the quality level at level C, and the usability level at the "OK" level. The assessment results for the BAKTI website indicate the need to improve the website by referring to the effects of research instruments. The results of the 4th and 8th instruments, around 19-32%, show that the website is not yet user-friendly because respondents still find it difficult and still need the help of technical people when browsing the website. Then on the 5th and 6th instruments, around 23-35% of respondents' assessments show that there are still impaired functions on the website and the need for content improvement to eliminate inconsistencies when browsing the BAKTI website.

**Keywords:** Website, Usability, Research, System Usability Scale

**Abstrak**--BAKTI merupakan sebuah organisasi pemerintahan berbentuk Badan Layanan Umum dibawah Kementerian Komunikasi dan Informatika. Sebanyak 2.485 pengunjung website tercatat selama bulan Oktober. Berbeda dengan website Biro Hukum Kemkominfo yang mencapai rata-rata 24.896 pengunjung di bulan Oktober. Beberapa menu mengulang ke halaman beranda dan belum ada detail produk layanan menyebabkan disinformasi terhadap website BAKTI. Penelitian bertujuan mendapatkan gambaran ukuran nilai tingkat kebergunaan, penerimaan, dan tingkat kualitas website BAKTI. Metode *System Usability Scale* (SUS) melakukan penilaian terhadap penerimaan atau kebergunaan (*usability*) dengan pertimbangan biaya yang murah, sampel sedikit, dan waktu yang relatif kecil dengan hasil memadai. Hasil perhitungan skor SUS untuk website BAKTI sebesar 71,40. Hal ini menunjukkan level penerimaan website BAKTI pada *Marginal High*, tingkat kualitas pada level C, dan tingkat kebergunaan pada level "OK". Hasil penilaian untuk website BAKTI menandakan perlunya dilakukan perbaikan website dengan mengacu berdasarkan hasil instrumen penelitian. Hasil instrumen ke 4 dan 8 sekitar 19-32% menunjukkan website belum *user-friendly* dikarenakan responden masih merasa kesulitan dan masih memerlukan bantuan orang teknis saat menjelajah website. Kemudian pada instrumen ke 5 dan 6 sekitar 23-35% penilaian responden menunjukkan masih terdapat fungsi yang belum memadai dalam website dan perlunya perbaikan konten untuk menghilangkan ketidak konsistenan saat menjelajahi website BAKTI.

**Kata kunci:** maksimal 5 kata kunci dalam makalah

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi informasi menghadapi pergeseran cukup signifikan akibat kebutuhan manusia yang terus mengalami peningkatan. Penggunaan internet yang masif mencerminkan bagaimana teknologi informasi di

eksploitasi oleh masyarakat luas. Setiap harinya masyarakat menggunakan internet dengan berbagai perangkat desktop, laptop, tablet hingga mobile.

Hasil jajak pendapat yang telah terselenggara oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet Indonesia medio 2019-2020 triwulan kedua mencapai 196,7 juta pengguna

dengan penetrasi sebesar 73,3 persen dari akumulasi populasi masyarakat Indonesia sejumlah 266,9 juta. Terdapat kenaikan yang cukup signifikan dibandingkan dengan hasil jajak pendapat tahun 2018 yang menyentuh angka 171,1 juta pengguna dengan penetrasi sebesar 64,8 persen[1].

Salah satu kegiatan masyarakat dalam menggunakan internet adalah mengunjungi situs-situs tertentu atau yang dikenal dengan istilah *browsing*. Menurut Jasmadi dalam Hastanti (2015) *browsing* merupakan kegiatan berselancar di dunia maya untuk menjelajahi informasi menggunakan media internet dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dari *website* tertentu[2]. *Website* dapat diterjemahkan sebagai kumpulan beberapa halaman informasi yang dapat dibaca oleh pengguna internet menggunakan *browser*. *Website* dapat digunakan oleh individu, organisasi kelompok dan bisnis serta institusi pemerintahan dalam penyampaian informasi yang bersifat bisnis dan non bisnis di dunia maya.

Badan Aksesibilitas Telekomunikasi dan Informasi (BAKTI) merupakan sebuah organisasi pemerintahan berbentuk Badan Layanan Umum (BLU) dibawah Kementerian Komunikasi dan Informatika, bergerak dibidang pelayanan telekomunikasi publik yang memiliki tugas mengelola dan melakukan pembiayaan Kewajiban Pelayanan Universal (KPU) dalam penyediaan infrastruktur layanan telekomunikasi serta informatika. BAKTI saat ini telah menggunakan *website* sebagai media penyebaran informasi di dunia maya dengan tujuan untuk dapat memberikan pelayanan telekomunikasi di wilayah dan daerah 3T (tertinggal, terdepan, dan terluar). Dengan menggunakan *website*, diharapkan informasi yang disampaikan dapat berguna bagi instansi, kementerian lembaga, pemerintah daerah, dan khususnya masyarakat wilayah 3T.

Berdasarkan data internal BAKTI, *website* hanya mencatatkan jumlah visitor sebanyak 2.485 selama bulan oktober. Berbeda jauh dengan *website* Biro Hukum Kemkominfo yang dapat mencapai rata-rata 24.896 pengunjung selama bulan oktober[3]. Selain itu beberapa menu dalam *website* BAKTI mengalami pengulangan ke halaman beranda sehingga menyebabkan disinformasi terhadap menu tersebut. Pada *website* belum terdapat detail penjelasan mengenai produk layanan yang di hadirkan oleh BAKTI untuk masyarakat atau pengguna *website*. Menurut Kotler dan Keller (2008) sebuah organisasi hendaknya mempertimbangkan sebuah *website* yang menarik sebagai peluang pemasaran atau sosialisasi secara elektronik di dunia maya[4].

Dengan rincian permasalahan tersebut, maka diperlukan analisa terhadap tingkat kebergunaan (*usability*) pada *website* BAKTI. Analisa ini dilakukan untuk melihat apakah *website* BAKTI telah dapat mewakili fungsi organisasi dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat di wilayah 3T. Selaras dengan keinginan instansi dalam melayani masyarakat luas terutama di wilayah 3T dan diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap keberlangsungan proses bisnis pada BAKTI dikemudian hari.

## B. Tinjauan Pustaka

### 1. Teknologi Web

*Website* dapat diartikan sebagai sekumpulan halaman yang dapat menampilkan sebagian atau berbagai informasi seperti tulisan atau teks, multimedia *audio* dan *visual*, atau gabungan antara keduanya, dapat bersifat stagan maupun berubah-ubah untuk menciptakan sebuah susunan yang saling terintegrasi, dan dapat tersambung dengan jaringan halaman bertujuan untuk membuat komposisi informasi yang bersifat keseluruhan berdasarkan pada hiperteks[5].

*Website* bersifat statis apabila informasi yang disajikan tetap, tidak sering mengalami perubahan konten, isi informasi satu arah dari pemilik yang berarti bahwa perubahan hanya dapat dilakukan oleh pemilik *website*. Sedangkan *website* yang bersifat dinamis adalah sebaliknya, informasi yang disajikan dapat berubah dan berulang sesuai kebutuhan, serta perubahan konten dapat dilakukan oleh pengunjung atau pengguna dan pemilik *website*.

Dalam penerapannya, sebuah *website* menggunakan berbagai teknologi diantaranya:

#### a. Hypertext Markup Language (HTML)

*Hypertext Markup Language* (HTML) yaitu satu alat bantu berbasis membahasakan pemrograman yang mengalami perkembangan untuk jalan masuk ke sebuah halaman *website* di peramban web (*web browser*). Hadir tahun 1989 dengan Tim Berners Lee serta *World Wide Web Consortium* (W3C) selaku pengembang, yang kemudian berubah menjadi *Web Hypertext Application Technology Working Group* (WHATWG) pada tahun 2004. WHATWG bertanggung jawab dalam perkembangan bahasa pemrograman HTML hingga saat ini versi HTML 5. HTML 5 tidak hanya mendukung teks dan gambar, namun dapat mendukung menu interaktif, audio visual, dan lain sebagainya[6].

#### b. Javascript

*Javascript* merupakan sebuah bahasa pemrograman yang digunakan sebagai interaksi pengguna dengan halaman *website* dan dapat merespon kejadian pada halaman *website*. *Javascript* mampu merekatkan seluruh atau

beberapa halaman-halaman *website*. Dikembangkan pada tahun 1995 oleh Brendan Eich, *Javascript* mampu membuat halaman HTML lebih hidup. Kapabel untuk *platform* apapun, *Javascript* didesain bukan untuk server, melainkan sisi klien atau pengguna pada *browser* komputer pengguna internet.

*Javascript* erat kaitannya dengan aplikasi mesin pencarian dan sangat terhubung dengan HTML. Saat sebuah aplikasi mesin pencarian atau *browser* melakukan sebuah permohonan pada halaman, *server* kemudian memasok konten utuh dari dokumen berikut dengan HTML dan instruksi *Javascript*. Konten HTML kemudian mendeteksi dan diinterpretasi secara keseluruhan sampai terdeteksi pembuka *Javascript* dan penerjemah *Javascript* menggantikan. Disaat *tag* penutup *Javascript* sudah didapatkan, kemudian dilanjutkan dengan proses HTML. Walaupun digunakan sebagai bahasa sisi klien, *Javascript* mampu difungsikan (untuk hal yang berbeda) selain dari aplikasi mesin pencarian. Netscape mengisbatkan bahasa *Javascript* untuk server yang mampu dirancang sebagai bahasa CGI, sebagai contoh yaitu *Python* atau *Perl*[7].

c. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP merupakan bahasa pemrograman web yang dapat bersifat *open source*, dan dapat digunakan bersamaan dengan HTML. Penggunaan PHP dalam HTML ditandai dengan *tag* awal “<?php” dan diakhiri dengan *tag* akhir “?>”. PHP merupakan bahasa pemrograman yang menawarkan kemudahan untuk *programmer* pemula, dan banyak fitur-fitur canggih bagi *programmer* profesional [8].

Merujuk pada dua penjelasan tersebut, dapat diikhtisarkan PHP adalah bahasa pemrograman bersifat *server-side* dan berfungsi menerjemahkan barisan kode berupa teks ke dalam kode mesin untuk dapat dipahami oleh perangkat komputer yang ditambahkan ke dalam HTML[9].

d. *Cascading Style Sheet* (CSS)

*Cascading Style Sheet* (CSS) merupakan teknologi yang berfungsi sebagai desain atau *style* untuk sebuah *website*. CSS menuangkan teks skrip yang mampu mengontrol beberapa elemen sebuah *website* dengan tujuan tersistematis dan seragam. Umumnya CSS digunakan sebagai desain halaman sebuah *website* yang memiliki elemen bahasa HTML dan XHTML. CSS mendukung kita sebagai pengguna untuk menayangkan sebuah halaman *website* yang sama melalui bentuk format yang berbeda. Teknologi CSS yang paling sering digunakan adalah teknologi CSS 3 yang merupakan pengembangan dari CSS 2[10].

2. *E-government*

*E-government* merupakan sebuah inovasi berbasis pengembangan dalam penyelenggaraan sarana dan prasarana pemerintahan yang dengan memanfaatkan atau menggunakan sistem elektronik untuk peningkatan sebuah penyelenggaraan sebuah pelayanan publik dengan kualitas yang lebih baik, sehingga mampu memberikan pelayanan kepada para pengguna jasa layanan secara efisien, efektif dan memuaskan. Definisi *e-government* banyak didefinisikan oleh berbagai organisasi internasional misalnya oleh *The World Bank Group* "*e-government refers to the use of information technology by government agencies (such as wide area networks, the internet, and mobile computing) to transform relationships with citizens, businesses, and other branches of government*" [11]. *E-government* tersebut secara langsung berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi secara optimal (seperti WAN, internet dan *mobile computing*). Penggunaan IT ini khususnya dilakukan oleh organisasi pemerintah untuk mendukung layanan masyarakat.

*United Nation Development Programme* (UNDP) yang mendefinisikan *electronic government* selanjutnya dapat dinyatakan dengan lebih sederhana lagi, yaitu "*electronic government is the application of information and communication technology (ICT) by government agencies*" [12]. Dapat dimaknai dengan sebuah pemerintahan elektronik yang merupakan bentuk penggunaan dari teknologi informasi serta komunikasi (TIK) yang dilakukan untuk penyelenggaraan pelayanan lembaga pemerintah, sehingga tercapai layanan berkualitas, efisien dan efektif.

Merujuk beberapa pendapat sebagaimana telah disampaikan oleh para pakar, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada prinsipnya *electronic government* menggambarkan sebuah metode pendayagunaan sarana teknologi informasi sebagai sebuah media guna membantu pemerintah dalam mengoperasikan sistem pemerintahan, pembangunan, dan pelayanan secara lebih efisien[13].

Terdapat 2 (dua) hal yang sangat penting dan yang dapat dirumuskan dari beberapa pemaknaan kata "*electronic government*" di atas antara lain[10]: Pertama, yakni sebuah pemanfaatan teknologi informasi yang dalam hal ini adalah berupa internet. Adapun internet ini merupakan sebuah alat bantu birokrasi. Kedua, adapun beberapa tujuan dari pemanfaatan internet dalam lingkup birokrasi guna menghasilkan sistem kerja pemerintahan yang sehingga dapat terselenggara dengan optimal guna mencapai tingkat produktivitas, efektivitas maupun efisiensi pelayanan.

Menurut Indrajit dan Aprianty dalam [13] terdapat empat klasifikasi yang digunakan untuk penggolongan pola hubungan ataupun format baru dari sebuah pendayagunaan TIK tersebut, yaitu: pertama adalah *Government to Citizens* yaitu sebuah aplikasi *e-government* yang termanifestasi dalam wujud pemerintah ke masyarakat. Hal ini bermaksud sebuah aplikasi yang bersifat global, yang karenanya maka pemerintah dapat mendirikan serta menjalankan berbagai portofolio teknologi informasi yang dapat menjadi saluran bagi terjadinya berinteraksi dengan masyarakat. Kedua *Government to Business* adalah sebagai bentuk tipe relasi pemerintahan terhadap suatu skema bisnis. Hal ini merupakan sebuah bentuk penyediaan sebuah pelayanan informasi yang khususnya diberikan kepada kalangan pelaku bisnis (pebisnis). Kalangan pebisnis ini adalah usaha mandiri, atau semacam perusahaan swasta yang tentunya kadang kadang membutuhkan data akurat tentang suatu keadaan tertentu yang berkaitan dengan reputasi perusahaan maupun informasi yang berasal dari pemerintah. Di samping hal tersebut, bahwa interaksi di antara kalangan pebisnis dengan lembaga-lembaga pemerintahan juga merajut relasi dengan para pihak lain yang secara otomatis melekat akan hak dan kewajiban dari kelompok pebisnis tersebut menjelma sebagai sebuah entitas yang tetap saja mengarah ke profit. Ketiga *Government to Government* adalah sebagai sebuah aplikasi *e-government* untuk kepentingan relasional antar pemerintah. Hal ini secara spesifik juga amat diperlukan di dalam melakukan interaksi di antara suatu pemerintah dengan pemerintah yang lain. Kondisi tersebut sering disebut dengan (*government to government*). Langkah tersebut dilakukan guna memperlancar kerjasama antara pemerintah tersebut. Kerjasama ini dapat dilakukan baik antar negara maupun kerjasama yang terjadi antar entitas negara. Adapun substansi kerjasama biasanya di dalam konteks melaksanakan sesuatu yang berkenaan dengan penyelenggaraan administrasi perniagaan, proses politik, mekanisme relasi sosial maupun budaya dan lainnya. Dan yang terakhir adalah *Government to Employees* merupakan bentuk hubungan dengan macam aplikasi yang secara khusus diperuntukkan internal untuk para karyawan yang ada di perkantoran di masing-masing instansi pemerintahan.

3. *System Usability Scale* (SUS)

*System Usability Scale* (SUS) adalah metode analisa untuk penilaian terhadap penerimaan atau kebergunaan (*usability*) dengan pertimbangan biaya yang murah, jumlah sampling yang sedikit, dan waktu yang relatif kecil dengan hasil memadai untuk dijadikan penilaian apakah suatu produk teknologi informasi sepatutnya diterima atau tidak[14].

Dikembangkan pada tahun 1986 oleh John Brooke, SUS memiliki beberapa keunggulan dalam penggunaannya. Berdasarkan jurnal penelitian sebelumnya[15], beberapa hal ini merupakan keunggulan penggunaan SUS antara lain:

1. Mudah dalam penggunaan dikarenakan hasil berupa skor dengan rentang 0-100.
2. Perhitungan yang digunakan tidak rumit.
3. Biaya yang dikeluarkan adalah tidak ada atau gratis.
4. Dengan ukuran sampel kecil cukup valid dan realible.

*System Usability Scale* menurut John Brooke mencakup 10 pertanyaan dengan menggunakan skala nilai 1 untuk Sangat Tidak Setuju sampai dengan 5 yaitu Sangat Setuju. Dalam penetapan pengisian nilai diharapkan respon terhadap semua pertanyaan. Jika responden tidak tahu bagaimana merespon pertanyaan, maka cukup memilih poin "3"[16]. Sepuluh pertanyaan dasar pada SUS tergambar seperti pada Tabel 1.

TABEL I. KUESIONER SUS[16]

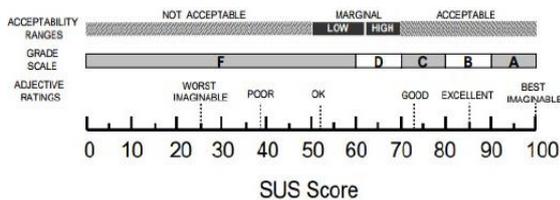
No.	Pertanyaan	Skala (1-5)
1.	<i>I think that I would like to use this product frequently.</i>	
2.	<i>I found the system unnecessarily complex.</i>	
3.	<i>I thought the system was easy to use.</i>	
4.	<i>I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system.</i>	
5.	<i>I found the various functions in this system were well integrated.</i>	
6.	<i>I thought there was too much inconsistency in this system.</i>	
7.	<i>I would imagine that most people would learn to use this system very quickly.</i>	
8.	<i>I found the system very cumbersome to use.</i>	
9.	<i>I felt very confident using the system.</i>	
10.	<i>I needed to learn a lot of things before I could get going with this system.</i>	

Adapun tahapan-tahapan penilaian SUS menurut sebagai berikut[14]:

1. Ukuran penilaian menggunakan ukuran skala Sangat Tidak Setuju (*Strongly Disagree*) hingga Sangat Setuju (*Strongly Agree*).
2. Nilai yang diberikan responden pada pertanyaan bernomor 1, 3, 5, 7, dan 9 dikurangi dengan 1.
3. Sedangkan pada pertanyaan bernomor 2, 4, 6, 8, dan 10, perhitungannya adalah 5 dikurangi nilai atau jawaban yang diberikan responden untuk pertanyaan dengan nomor-nomor genap tersebut.
4. Hasil dari penjumlahan masing-masing pertanyaan secara keseluruhan (pertanyaan 1

sampai 10) dikalikan dengan 2,5 yang akan menghasilkan nilai dari rentang 0-100.

Dalam menentukan hasil analisis, SUS menginterpretasikan hasil perhitungan ke dalam 3 (tiga) kategori penilaian yaitu *Acceptability*, *Grade Scale*, dan *Adjective Rating*. *Acceptability* berdampak terhadap level penerimaan yang digambarkan dengan *Not acceptable*, *Marginal (low and high)*, dan *Acceptable*. Untuk hal-hal yang erat kaitannya dengan tingkat kualitas masuk kedalam penilaian *Grade Scale*, yang terdiri dari *Grade Scale A, B, C, D, dan E*. Sedangkan hal-hal yang dapat menentukan level kebergunaan adalah *Adjective rating* yang digambarkan dengan *worst imaginable, poor, ok, good, excellent, dan best imaginable*[17] yang tampak seperti pada Gambar 1.



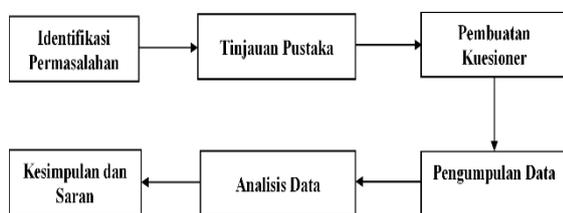
Gambar 1. Skor SUS[17]

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengukur tingkat kebergunaan, penerimaan, dan kualitas pada website BAKTI. Sehingga dengan metode *System Usability Scale* (SUS) diharapkan dapat menggambarkan ukuran pada tujuan penelitian ini.

## II. METODE PENELITIAN

### A. Tahapan Penelitian

Penulis menerapkan tahapan-tahapan dalam proses melaksanakan penelitian dengan harapan agar mempermudah dalam melakukan analisa dan membuat kesimpulan dari hasil penelitian terhadap permasalahan yang sudah di rumuskan. Berikut merupakan tahapan-tahapan penelitian seperti tertera pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Penelitian

Gambar 3. Halaman Utama Website BAKTI

Pada tahap identifikasi masalah penulis mencoba melakukan inventarisasi permasalahan pada objek penelitian yaitu website BAKTI yang beralamatkan pada [www.baktikominfo.id](http://www.baktikominfo.id). Berdasarkan informasi dari tim internal BAKTI, Website diperdagunakan sebagai media sosialisasi, informasi, dan komunikasi dengan para pihak yang memiliki kepentingan dengan BAKTI. Adapun tampilan website BAKTI adalah seperti pada Gambar 3.

Dengan mendapatkan latar belakang permasalahan diharapkan dapat memberikan informasi serta pondasi awal dalam pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan. Selanjutnya proses tinjauan pustaka, penulis mencoba melakukan pencarian terhadap teori-teori pendukung yang relevan dengan latar belakang masalah yang sudah diidentifikasi sebelumnya. Pencarian dilakukan dengan mencari sumber referensi berupa jurnal, buku, dan sumber lainnya guna memperoleh metode yang tepat dalam pelaksanaan penelitian. Hal ini bertujuan agar penelitian yang dilaksanakan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Setelah mendapatkan metode yang relevan, penulis membuat kuesioner. Kuesioner adalah suatu proses terhadap sejumlah pertanyaan tertulis yang dipergunakan untuk memperoleh suatu informasi dari beberapa responden sebagai langkah pengambilan berita dalam perspektif pribadi atau perihal yang sudah di ketahui tujuan asal kuesioner[18]. Penulis menggunakan *google form* sebagai media kuesioner dengan tujuan untuk mendapatkan data pendukung dari beberapa responden. Selanjutnya penulis melakukan sebaran kuesioner sebagai upaya dalam pengumpulan data. Kuesioner dalam bentuk pertanyaan ini dibuat dengan merujuk pada metode yang digunakan pada proses penelitian. Kuesioner terdiri dari 10 pertanyaan yang mengacu pada metode yang digunakan oleh penulis yaitu *System Usability Scale* dan disebarakan kepada mitra pelaksana kerja, mitra instansi daerah terkait, dan masyarakat umum. Setelah dilakukan pengumpulan data menggunakan kuesioner selama rentang waktu



satu bulan, selanjutnya dilakukan analisa terhadap data yang telah dikumpulkan. Analisis data menggunakan metode *System Usability Scale*. Pada tahap ini dilakukan pengolahan data menggunakan aplikasi *microsoft excel* guna mendapatkan hasil perhitungan dan analisis data dari kuesioner yang sudah disebar. Tahapan terakhir yaitu kesimpulan dan saran. Kesimpulan terdiri dari hasil penelitian penulis secara keseluruhan. Sedangkan saran berisi tentang rekomendasi yang dapat dilakukan dari hasil penelitian.

**B. Penyusunan Kuesioner**

Instrumen penelitian sangat erat kaitanya dengan bentuk pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian. Dalam pelaksanaan riset, penulis menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif dapat didefinisikan sebagai metode riset yang menerapkan uji coba dengan teori melalui pembelajaran terhadap korelasi beberapa variabel tertentu. Sedangkan metode kualitatif berorientasi terhadap detail sebuah peristiwa, pendekatan kuantitatif memiliki tendensi untuk mempermudah masalah dengan merepresentasi sebuah kejadian menjadi sebuah numerik atau angka yang selanjutnya dapat di analisis dengan metode statistika[19].

Penulis menggunakan salah satu instrumen metode kuantitatif yaitu penggunaan kuesioner dalam pengumpulan data. Adapun pertanyaan dan skala nilai yang digunakan pada kuesioner seperti yang tertera pada Tabel 2.

TABEL II. KUESIONER PENELITIAN

No.	Pertanyaan	Skala (1-5)
1.	Saya merasa saya akan mengunjungi website BAKTI berulang kali	
2.	Saya merasa website BAKTI tidak perlu terlalu rumit	
3.	Saya merasa mudah menggunakan website BAKTI	
4.	Saya merasa memerlukan bantuan orang teknis untuk menggunakan website BAKTI	
5.	Saya menemukan berbagai fitur atau fungsi dari website BAKTI terintegrasi dengan baik	
6.	Saya merasa website BAKTI terlalu banyak ketidak konsistenan	
7.	Saya merasa dikemudian hari kebanyakan orang akan mudah menggunakan website BAKTI dengan cepat	
8.	Saya menemukan bahwa website BAKTI sangat rumit saat digunakan	
9.	Saya merasa yakin menggunakan dan mengunjungi website BAKTI	
10.	Saya merasa perlu belajar banyak hal sebelum menggunakan website BAKTI	

**C. Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data menjadi sangat krusial dalam sebuah penelitian ilmiah karena dapat menentukan hasil yang ingin dicapai. Pada pengumpulan data, terdapat sumber data primer dan sekunder [20]. Data yang dikumpulkan dari para ahli

dengan melakukan wawancara semi terstruktur bersama terhadap topik yang sedang diamati merupakan sebuah data primer. Sedangkan data yang bersumber pada publikasi internal, tersaji, dan kemudian diberikan kepada peneliti, serta data internal yang tersedia dan relevan dari objek dan topik yang diamati merupakan sebuah data sekunder[20]. Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis merupakan data primer yang merujuk kepada kuesioner yang sudah dibuat menggunakan *google form* yang beralamatkan pada link <https://forms.gle/s4ZVwqk3tmJKX8th9> dan dengan rentang waktu distribusi kuesioner dilaksanakan sejak tanggal 23 November 2021 sampai dengan 28 Desember 2021 menggunakan aplikasi *whatsapp* ke masing-masing responden. Sasaran sebaran kuesioner ditujukan kepada pemerintah daerah 3T dan non 3T, mitra pelaksana kerja BAKTI atau ISP dan masyarakat umum sebagai pengguna *website BAKTI*.

**D. Analisa Data**

Analisa data pada proses penelitian merupakan sebuah tahapan penting dalam menentukan kesimpulan akhir dari sebuah penelitian. Analisa data sangat bergantung pada pengambilan metode analisis yang digunakan pada saat penelitian dilaksanakan. Penulis mencoba melakukan analisa tingkat penerimaan, kebergunaan, dan kualitas pada website BAKTI. Semakin baik tingkat penerimaan, kebergunaan, dan kualitas sebuah produk maka semakin baik pula sebuah produk yang diuji. Instrumen penelitian pada *System Usability Scale (SUS)* sangat relevan untuk mengukur sejauh mana tingkat penerimaan, kebergunaan, dan kualitas sebuah produk.

Instrumen penelitian nomor 1, 7, dan 9 dapat menginterpretasikan tingkat penerimaan website. Untuk tingkat kualitas didapatkan dari instrumen penelitian nomor 2, 5, dan 6. Sedangkan untuk tingkat kebergunaan dapat diinterpretasikan pada instrumen penelitian nomor 3, 4, 8, dan 10.

SUS dapat menggambarkan bagaimana tingkat kebergunaan suatu objek sebagai produk atau media dengan lebih efisien, mudah, dan murah. SUS menitikberatkan 10 instrumen pertanyaan yang nantinya akan diberikan penilaian oleh responden. Perhitungan Nilai yang diberikan responden pada pertanyaan bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9) dikurangi dengan 1. Untuk pertanyaan bernomor genap (2, 4, 6, 8, dan 10) dilakukan dengan pengurangan nilai 5 dengan nilai yang diberikan untuk pertanyaan dengan nomor genap. Hasil dari penjumlahan masing-masing pertanyaan untuk

setiap responden (pertanyaan 1 sampai 10) dikalikan dengan 2,5 yang akan menghasilkan nilai dari rentang 0–100, yang kemudian di akumulasikan dan dibagi dengan jumlah keseluruhan responden yang mengisi kuesioner untuk didapatkan nilai rata-rata SUS[11].

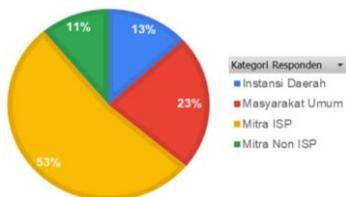
### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Karakteristik Responden

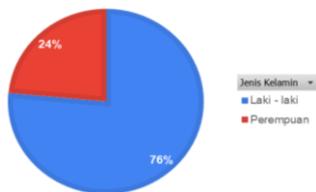
Dengan rentang waktu pengumpulan data tanggal 28 November 2021 sampai dengan 23 Desember 2021 didapatkan sejumlah 172 responden yang mengisi kuesioner pada tautan *google form* berikut: <https://forms.gle/s4ZVwqk3tmJKX8th9>. Dari total 172 yang mengisi kuesioner, 36 responden belum pernah mengunjungi website BAKTI sehingga data tersebut tidak valid. Sedangkan 136 lainnya telah valid dikarenakan telah mengunjungi website BAKTI. Dari hasil pengumpulan data terdapat beberapa karakteristik responden yang menunjang dalam pelaksanaan penelitian diantaranya sebagai berikut:

##### 1. Kategori

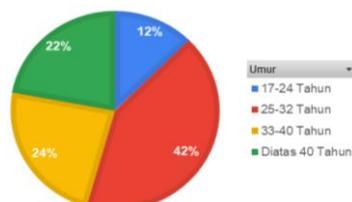
Dari 136 responden yang melakukan pengisian sebanyak 13% atau 18 responden dari kategori instansi daerah, sebanyak 23% atau 31 responden dari kategori masyarakat umum, 53% atau 72 responden dari kategori mitra ISP, dan sisanya sebanyak 11% atau 15 responden dari kategori mitra non-ISP. Jumlah dan persentase kategori tampak seperti pada Gambar 4.



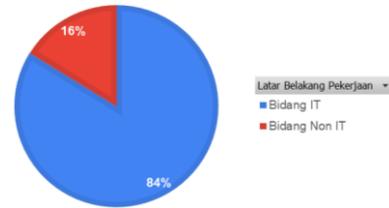
Gambar 4. Karakteristik Responden



Gambar 5. Karakteristik Jenis Kelamin Responden



Gambar 6. Karakteristik Umur Responden



Gambar 7. Karakteristik Latar Belakang Pekerjaan Responden

##### 2. Jenis Kelamin

Kemudian dari 136 responden yang melakukan pengisian sebanyak 76% atau 104 responden adalah laki-laki dan 24% atau 32 responden sisanya berjenis kelamin perempuan yang tampak pada Gambar 5.

##### 3. Usia

Sebanyak 12% atau 17 responden berumur 17-24 tahun, kemudian 42% atau 57 responden berumur 25-32 tahun, 24% atau 32 responden berumur 33-40 tahun, dan sisanya 22% atau 30 responden memiliki umur diatas 40 tahun. Untuk rincian usia seperti tampak pada Gambar 6.

##### 4. Latar Belakang Pekerjaan

Dari 136 responden yang melakukan pengisian sebanyak 84% atau 114 responden memiliki latar belakang pekerjaan di bidang IT (Informasi dan Teknologi) dan sisanya sebanyak 16% atau 22 responden memiliki latar belakang pekerjaan di bidang non-IT.

#### B. Pengolahan Data

Data yang telah terkumpul rentang waktu dari tanggal 23 November 2021 sampai dengan 28 Desember 2021 kemudian diolah untuk dilakukan analisa menjadi sebuah penyajian data yang lebih baik. Dengan penyajian yang mudah dimengerti tentunya dapat mempengaruhi proses analisis perhitungan data. Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi pengumpulan data menggunakan kuesioner seperti pada Tabel 3.

TABEL III. KUESIONER PENELITIAN

Pertanyaan	Skala Jawaban					Jumlah Responden
	1	2	3	4	5	
P1	2	4	34	59	37	136
P2	24	67	34	8	3	136
P3	2	3	22	67	42	136

P4	34	58	22	18	4	136
P5	2	2	28	64	40	136
P6	32	56	36	9	3	136
P7	2	5	22	68	39	136
P8	37	66	23	7	3	136
P9	1	3	26	79	27	136
P10	22	49	36	24	5	136

C. Nilai Instrumen

Tahap selanjutnya setelah mendapatkan rekapitulasi penilaian dari masing-masing responden yaitu dengan melakukan pengolahan dan analisis penilaian atau jawaban pada setiap instrumen kuesioner.

1. Saya merasa saya akan mengunjungi website BAKTI berulang kali

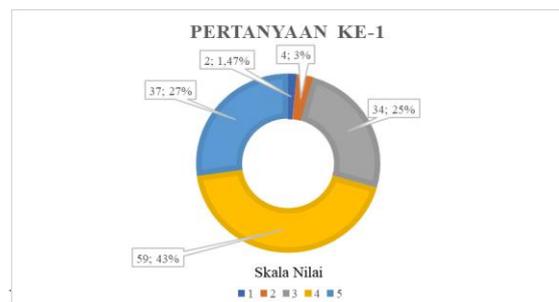
Pertanyaan ini merepresentasi keinginan partisipan untuk menjelajah dan berkunjung ke website BAKTI secara berkelanjutan. Sebanyak 43,38% atau 59 partisipan memberikan nilai 4 (Setuju), 27,21% atau sebanyak 37 partisipan memberikan nilai 5 (Sangat Setuju), 25% atau 37 partisipan memberikan nilai 3 (Netral), 2,94% atau 4 partisipan memberikan nilai 2 (Tidak Setuju), dan 1,47% atau 2 partisipan memberikan nilai 1 (Sangat Tidak Setuju) untuk pertanyaan pertama seperti tertera pada Gambar 8. Hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 70,59% atau 96 partisipan merespon positif untuk pertanyaan ke-1.

2. Saya merasa website BAKTI tidak perlu terlalu rumit

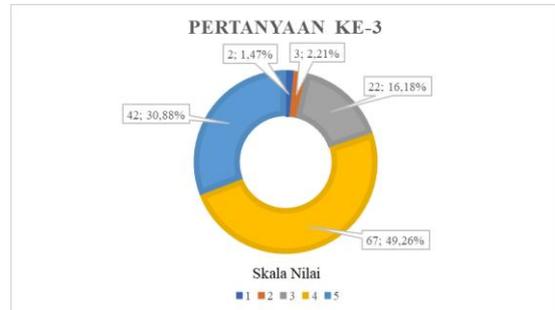
Pertanyaan kedua merepresentasi pandangan partisipan terhadap kerumitan website BAKTI saat dikunjungi. Sebanyak 49,26% atau 67 partisipan memberikan nilai 2 (Tidak Setuju), 17,65% atau sebanyak 24 partisipan memberikan nilai 1 (Sangat Tidak Setuju), 25% atau 34 partisipan memberikan nilai 3 (Netral), 5,88% atau 8 partisipan memberikan nilai 4 (Setuju), dan 2,21% atau 3 partisipan memberikan nilai 5 (Sangat Setuju) untuk pertanyaan kedua seperti pada Gambar 9. Mayoritas partisipan sebanyak 66,91% atau 91 merespon negatif untuk pertanyaan ke-2.

3. Saya merasa mudah menggunakan website BAKTI

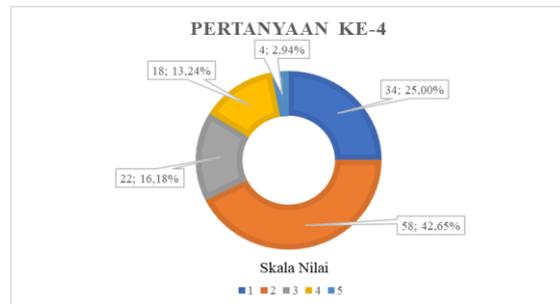
Pertanyaan ketiga merepresentasi terhadap kemudahan partisipan dalam menggunakan, menjelajah dan berkunjung ke website BAKTI. Sebanyak 49,26% atau 67 partisipan memberikan nilai 4 (Setuju), 30,88% atau sebanyak 42 partisipan



Gambar 8. Hasil Nilai Pertanyaan Ke-1



Gambar 10. Hasil Nilai Pertanyaan Ke-3



Gambar 11. Hasil Nilai Pertanyaan Ke-4

memberikan nilai 5 (Sangat Setuju), 16,18% atau 22 partisipan memberikan nilai 3 (Netral), 2,21% atau 3 partisipan memberikan nilai 2 (Tidak Setuju), dan 1,47% atau 2 partisipan memberikan nilai 1 (Sangat Tidak Setuju) untuk pertanyaan ketiga berdasarkan Gambar 10. Hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 80,15% atau 109 partisipan merespon positif untuk pertanyaan ke-3.

4. Saya merasa memerlukan bantuan orang teknis untuk menggunakan website BAKTI

Pertanyaan keempat merepresentasi terhadap pandangan partisipan terhadap perlunya bantuan teknis saat mengunjungi website BAKTI. Sebanyak 42,65% atau 58 partisipan memberikan nilai 2 (Tidak Setuju), 25% atau sebanyak 34 partisipan memberikan nilai 1 (Sangat Tidak Setuju), 16,18% atau 22 partisipan memberikan nilai 3 (Netral), 13,24% atau 18 partisipan memberikan nilai 4 (Setuju), dan 2,94% atau 4 partisipan memberikan nilai 5 (Sangat Setuju) untuk pertanyaan keempat seperti pada Gambar 11. Mayoritas partisipan sebanyak 67,65% atau 92 merespon negatif untuk pertanyaan ke-4.

5. Saya menemukan berbagai fitur atau fungsi dari website BAKTI terintegrasi dengan baik

Pada pertanyaan kelima merepresentasi pendapat partisipan terhadap menu, fungsi dan fitur

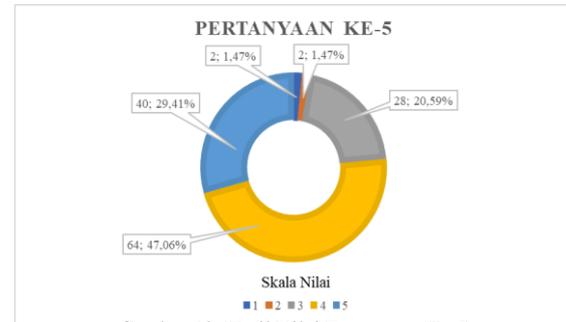
yang tersedia di website BAKTI. Semakin besar nilai yang diberikan pada instrumen pertanyaan kelima, maka semakin baik penilaiannya. Sebanyak 47,06% atau 64 partisipan memberikan nilai 4 (Setuju), 29,41% atau sebanyak 40 partisipan memberikan nilai 5 (Sangat Setuju), 20,59% atau 28 partisipan memberikan nilai 3 (Netral), sementara itu 1,47% atau 2 partisipan masing-masing memberikan nilai 1 (Sangat Tidak Setuju) dan 2 (Tidak Setuju) untuk pertanyaan kelima berdasarkan Gambar 12. Hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 76,47% atau 104 partisipan merespon positif untuk pertanyaan ke-5.

6. Saya merasa website BAKTI terlalu banyak ketidak konsistenan  
 Pertanyaan keenam merepresentasi pandangan responden terhadap ketidakkonsistenan konten pada website BAKTI. Sebanyak 41,18% atau 56 partisipan memberikan nilai 2 (Tidak Setuju), 23,53% atau sebanyak 32 partisipan memberikan nilai 1 (Sangat Tidak Setuju), 26,47% atau 36 partisipan memberikan nilai 3 (Netral), 6,62% atau 9 partisipan memberikan nilai 4 (Setuju), dan 2,21% atau 3 partisipan memberikan nilai 5 (Sangat Setuju) untuk pertanyaan keenam seperti pada Gambar 13. Mayoritas partisipan sebanyak 64,71% atau 88 responden merespon negatif untuk pertanyaan ke-6.

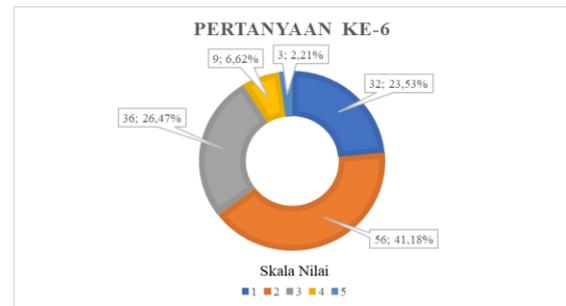
7. Saya merasa dikemudian hari kebanyakan orang akan mudah menggunakan website BAKTI dengan cepat  
 Pada pertanyaan ketujuh merepresentasi pendapat partisipan terhadap kemudahan menjelajahi website BAKTI di kemudian hari. Sebanyak 50% atau 68 partisipan memberikan nilai 4 (Setuju), 28,68% atau sebanyak 39 partisipan memberikan nilai 5 (Sangat Setuju), 16,18% atau 22 partisipan memberikan nilai 3 (Netral), sementara itu 3,68% atau 5 partisipan memberikan nilai 2 (Tidak Setuju) dan 1,47% atau 2 partisipan memberikan nilai 1 (Sangat Tidak Setuju) untuk pertanyaan ketujuh berdasarkan Gambar 14. Hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 78,68% atau 107 partisipan merespon positif untuk pertanyaan ke-7.

8. Saya menemukan bahwa website BAKTI sangat rumit saat digunakan  
 Pada pertanyaan kedelapan merepresentasi pandangan responden kerumitan pada website BAKTI. Sebanyak 48,53% atau 66 partisipan memberikan nilai 2 (Tidak Setuju), 27,21% atau sebanyak 37 partisipan memberikan nilai 1 (Sangat Tidak Setuju), 16,91% atau 23 partisipan memberikan nilai 3 (Netral), 5,15% atau 7 partisipan memberikan nilai 4 (Setuju), dan 2,21% atau 3 partisipan memberikan nilai 5 (Sangat Setuju) untuk pertanyaan kedelapan seperti pada Gambar 15.

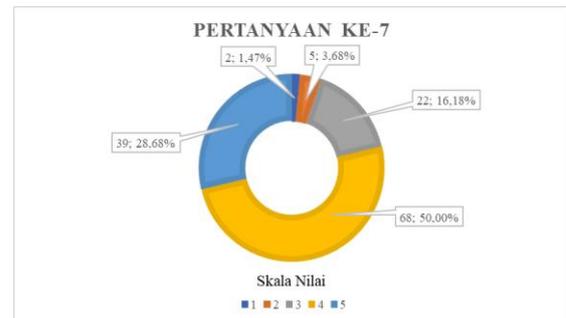
Mayoritas partisipan sebanyak 75,74% atau 103 responden merespon negatif untuk pertanyaan ke-8.



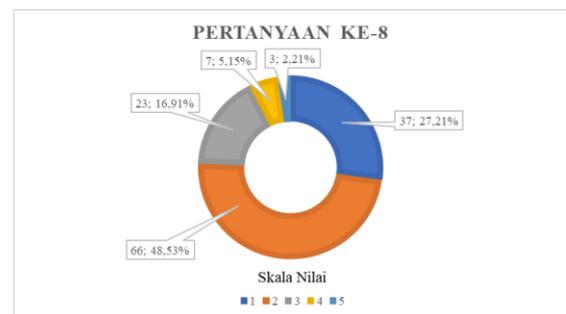
Gambar 12. Hasil Nilai Pertanyaan Ke-5



Gambar 13. Hasil Nilai Pertanyaan Ke-6



Gambar 14. Hasil Nilai Pertanyaan Ke-7



Gambar 15. Hasil Nilai Pertanyaan Ke-8

9. Saya merasa yakin menggunakan dan mengunjungi website BAKTI  
 Pertanyaan kesembilan merepresentasi optimisme yang kuat dari partisipan untuk mengunjungi dan menjelajah website BAKTI. Sebanyak 58,09% atau 79 partisipan memberikan

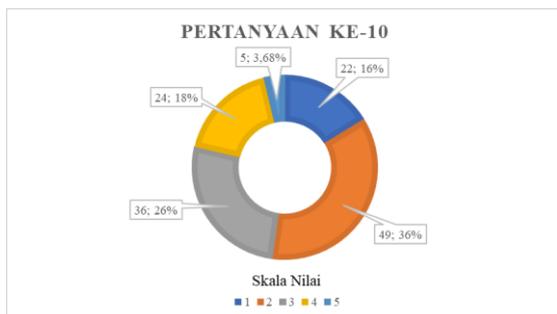
nilai 4 (Setuju), 19,85% atau sebanyak 27 partisipan memberikan nilai 5 (Sangat Setuju), 19,12% atau 26 partisipan memberikan nilai 3 (Netral), 2,21% atau 3 partisipan memberikan nilai 2 (Tidak Setuju) dan 0,74% atau 1 partisipan memberikan nilai 1 (Sangat Tidak Setuju) untuk pertanyaan sembilan berdasarkan Gambar 16. Hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 77,94% atau 116 partisipan merespon positif untuk pertanyaan ke-9.

10. Saya merasa perlu belajar banyak hal sebelum menggunakan website BAKTI

Pada pertanyaan kesepuluh merepresentasi pandangan partisipan terhadap kemungkinan partisipan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan sebuah website sebelum menjelajah dan mengunjungi website BAKTI. Sebanyak 36,03% atau 49 partisipan memberikan nilai 2 (Tidak Setuju), 16,18% atau sebanyak 22 partisipan memberikan nilai 1 (Sangat Tidak Setuju), 26,47% atau 36 partisipan memberikan nilai 3 (Netral), 17,65% atau 24 partisipan memberikan nilai 4 (Setuju), dan 3,68% atau 5 partisipan memberikan nilai 5 (Sangat Setuju) untuk pertanyaan kesepuluh seperti pada Gambar 17. Mayoritas partisipan sebanyak 52,21% atau 71 responden merespon negatif untuk pertanyaan ke-10.



Gambar 16. Hasil Nilai Pertanyaan Ke-9



Gambar 17. Hasil Nilai Pertanyaan Ke-10

**D. Hasil Perhitungan**

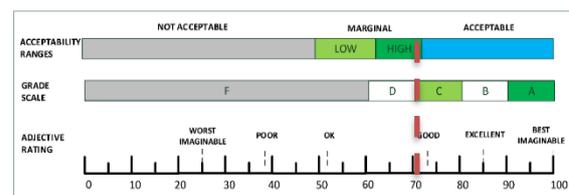
Setelah mendapatkan gambaran masing-masing instrumen, selanjutnya dilakukan perhitungan terhadap skor masing-masing instrumen menggunakan kaidah perhitungan pada SUS. Kaidah pertama yaitu dengan menentukan nilai dari jawaban

masing-masing responden dengan skala 1 (satu) untuk jawaban sangat tidak setuju dan 5 (lima) untuk jawaban sangat setuju. Kaidah kedua, pada pertanyaan bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9) dikurangi dengan 1 (satu). Kaidah berikutnya pertanyaan bernomor genap (2, 4, 6, 8, dan 10) dilakukan dengan pengurangan nilai 5 dengan nilai yang diberikan untuk pertanyaan dengan nomor genap. Dan yang terakhir Hasil dari penjumlahan masing-masing pertanyaan untuk setiap responden (pertanyaan 1 sampai 10) dikalikan dengan 2,5 yang akan menghasilkan nilai dari rentang 0 –100, yang kemudian di akumulasikan dan dibagi dengan jumlah keseluruhan responden yang mengisi kuesioner untuk didapat nilai rata-rata[11]. Hasil skor akhir untuk website BAKTI seperti tampak pada Tabel 4.

TABEL IV. REKAPITULASI PERHITUNGAN

Responden Ke-	Nilai	Skor SUS (Nilai x 2,5)
1	27	67,5
2	28	70
3	26	65
4	25	62,5
5	40	100
6	20	50
7	25	62,5
8	28	70
9	30	75
...	...	...
136	32	80
Jumlah (1-136)	3.884	9.710
Nilai Rata-rata		<b>71,40</b>

Dari hasil perhitungan pada Tabel 4, skor menunjukkan nilai rata-rata untuk seluruh pertanyaan yaitu 71,40, maka dapat diperoleh gambaran skor website BAKTI untuk tingkat penerimaan (Acceptability) berada pada *Marginal High*. Kemudian pada tingkat kualitas (*Grade Scale*) masuk kedalam level C dan untuk tingkat kebergunaan (*Adjective Rating*) masuk kedalam level "OK". Gambaran skor dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18. Skor SUS Website BAKTI

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini merepresentasikan hasil pengukuran website BAKTI menggunakan System Usability Scale (SUS) dengan hasil penilaian akhir sebesar 71,4 dari skala penilaian 0-100. Pengukuran SUS menggambarkan tingkat penerimaan (*Acceptability*) website BAKTI berada pada level "*Marginal High*", tingkat kualitas (*Grade Scale*) berada pada grade "C", dan pengukuran tingkat kebergunaan (*Adjective Rating*) berada pada level "OK".

Dengan kesimpulan di atas, penulis memberikan saran untuk dapat dilakukan perbaikan website dengan mengacu berdasarkan hasil instrumen penelitian. Pada instrumen ke 3, 4, dan 8 sekitar 19-32% jawaban responden menunjukkan bahwa website BAKTI belum *user friendly* dikarenakan responden masih merasa kesulitan dan masih memerlukan bantuan orang teknis saat menjelajah website. Kemudian pada instrumen ke 5 sekitar 23% penilaian responden menunjukkan masih terdapat fungsi yang belum memadai dalam website dan pada instrumen ke 6 sekitar 35% penilaian responden menunjukkan perlunya perbaikan konten untuk menghilangkan ketidak konsistenan saat melakukan penjelajahan di website BAKTI. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan sebuah metode untuk meningkatkan nilai kebergunaan, kualitas, dan penerimaan ke level yang lebih baik.

#### REFERENSI

- [1] Herman, "APJII: Pengguna Internet di Indonesia Capai 196,7 Juta," *Www.Beritasatu.Com*, 2020. [Online]. Available: <https://www.beritasatu.com/digital/696577/apjii-pengguna-internet-di-indonesia-capai-1967-juta>. [Accessed: 08-Nov-2021].
- [2] Fatimah and Samsudin, "Perancangan Sistem Informasi E-Jurnal Pada Prodi Sistem Informasi Di Universitas Islam Indragiri," *J. Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 33-49, 2019.
- [3] Biro Hukum Kementerian Kominfo, "Jumlah Pengunjung Halaman," *Kominfo.go.id*, 2021. [Online]. Available: [https://jdih.kominfo.go.id/produk\\_hukum/grafik](https://jdih.kominfo.go.id/produk_hukum/grafik). [Accessed: 18-Nov-2021].
- [4] I. Irmal, E. Gustiarani, and D. Sunarsi, "Pengaruh E-Marketing Dan E-Crm Terhadap E-Loyalty Pengunjung Situs Website [Www.Cangkirbogor.Com](http://www.Cangkirbogor.Com)," *J. Ekon. Ef.*, vol. 2, no. 2, pp. 326-332, 2020.
- [5] M. Alim Tajri, N. Qortun Nada, G. Pusat Lantai, and J. Sidodadi Timur, "Sistem Testimonial Pelanggan Untuk Meningkatkan Promosi Penjualan Layanan Pada Perusahaan Star Share Berbasis Website," *Sci. Eng. Natl. Semin.*, vol. 4, no. Sens 4, pp. 390-395, 2019.
- [6] Adam Saputra. S.SI, *Buku sakti HTML, CSS & Javascript: pemrograman web itu gampang | www.anakhebatindonesia.com*, Ke-1. Anak Hebat Indonesia, 2019.
- [7] V. Siahaan and R. Hasiholan, *Java Script: Dari A sampai Z*, Ke-1. Sparta Publisher, 2018.
- [8] Php.net, "www.php.net," [Online]. Available: <https://www.php.net/manual/en/intro-what-is.php>. [Diakses 23 Mei 2022].
- [9] V. P. Supono, *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*, Ke-1. Deepublish, 2016.
- [10] R. Jumardi, *WEBSITE STATIS Konsep dan Praktik HTML - CSS*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- [11] R. Sudan dan D. Bhatia, "www.worldbank.org," 19 may 2015. [Online]. Available: <https://www.worldbank.org/en/topic/digitaldevelopment/brief/e-government>
- [12] L. Ki-young dan F. Fauzia, "https://www.thejakartapost.com," 17 September 2018. [Online]. Available: <https://www.thejakartapost.com/academia/2018/09/17/indonesia-must-improve-its-e-government.htm>. [Diakses 20 May 2022].
- [13] N. Dra. Ambar Teguh Sulistiani, Drs. Hadriyanus Suharyanto, *Pelayanan kependudukan berbasis e-government di Desa Triharjo Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta*. Kementerian Desa PDT dan Transmigrasi, 2020.
- [14] D. W. Ramadhan, "PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO)," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 4, no. 2, p. 139, 2019.
- [15] I. Salamah, "Evaluasi Usability Website Polsri Dengan Menggunakan System Usability Scale," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform. JANAPATI*, vol. 8, no. 3, pp. 176-183, 2019.
- [16] W. Riyadi, I. Irawan, and M. Istoningtyas, "Evaluasi Kegunaan Aplikasi Sistem Informasi Kota Jambi (SIKOKA) Dengan Metode Sistem Usability Scale (SUS)," *J. Process.*, vol. 15, no. 2, p. 135, 2020.
- [17] U. Ependi, A. Putra, and F. Panjaitan, "Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi administrasi penduduk menggunakan teknik system usability scale," *Regist. J. Ilm. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 63-76, 2019.
- [18] I. Ismail and F. P. AlBahri, "Perancangan E-Kuisiener menggunakan CodeIgniter dan React-Js sebagai Tools Pendukung Penelitian," *J-SAKTI (Jurnal Sains Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 2, p. 337, 2019.
- [19] D. Apriliawati, "Diary Study sebagai Metode Pengumpulan Data pada Riset Kuantitatif: Sebuah Literature Review," *J. Psychol. Perspect.*, vol. 2, no. 2, pp. 79-89, 2020.
- [20] I. G. Ayu and A. Omika, "Sebuah tinjauan terhadap tipe pengumpulan data dalam penelitian akuntansi kritis An overview of the types of data collection in critical accounting research," vol. 18, no. 2, 2021.