

ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA OJEK BAJAJ DARI ASPEK *USABILITY* MELALUI APLIKASI MAXRIDE DI MAKASSAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE USE *QUESTIONNAIRE***Muh Fachran Fahiran Achmad¹⁾, Anis Saleh²⁾, Muhammad Fachry Hafid³⁾**^{1, 2, 3)} Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Muslim IndonesiaEmail : ffahiran28@gmail.com**Abstract (Indonesia)**

Perkembangan teknologi saat ini telah membawa banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang transportasi. Salah satu aplikasi yang populer di Makassar adalah Maxride. Maxride merupakan perusahaan rintisan teknologi asal Indonesia berkantor pusat tepatnya di Kota Makassar yang bergerak di bidang layanan transportasi dan gaya hidup di mana perusahaan ini menyediakan aplikasi mobile yang mempertemukan pengemudi dengan pelanggan secara cepat dan mudah. Namun berdasarkan beberapa review pengguna pada Google Playstore maupun AppStore masih mendapatkan masalah terkait layanan dan kualitas sistem. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna ojek bajaj di Makassar melalui aplikasi Maxride yang ditinjau dari aspek usability sehingga dapat diketahui permasalahan terkait aplikasi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode USE Questionnaire yang mencakup 4 aspek usability yaitu usefulness, ease of use, ease of learning, dan satisfaction. Adapun hasil yang diperoleh pada pengukuran usability aplikasi Maxride dimana pada variabel usefulness memperoleh nilai sebesar 68,98%, 48,38% pada ease of use, 74,06% pada ease of learning, dan 70,98% pada variabel satisfaction. Serta nilai usability secara keseluruhan mendapatkan nilai yang layak sebesar 65,60%. Berdasarkan hasil uji usability, aplikasi Maxride di Makassar menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang layak dengan nilai 65,60%. Namun, dari empat variabel usability yang diteliti, variabel Ease of Use (Kemudahan Penggunaan) mendapat skor terendah sebesar 48,38%, yang termasuk dalam kategori cukup. Skor ini jauh dari nilai usability yang ideal dan berpotensi mempengaruhi kepuasan pengguna secara keseluruhan. Oleh karena itu, aspek kemudahan penggunaan aplikasi Maxride memerlukan perbaikan lebih lanjut untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Sejarah Artikel*Submitted: 17 August 2024**Accepted: 26 August 2024**Published: 27 August 2024***Kata Kunci**

Usability, Use Questionnaire, Maxride.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah membawa banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang transportasi. Menurut (Amir dkk. 2020), transportasi artinya perpindahan orang dan barang dari suatu tempat ke tempat lain. Jasa transportasi berbasis aplikasi mobile ini lahir untuk memecahkan permasalahan para pengguna angkutan umum yang sering menghadapi kendala seperti biaya dan kemudahan dalam mengakses atau memesan angkutan umum khususnya ojek bajaj. Salah satu aplikasi yang populer di Makassar adalah Maxride, yang mempertemukan pengguna bajaj (angkutan umum roda tiga) dengan pengemudi bajaj.

Maxride merupakan perusahaan rintisan teknologi asal Indonesia berkantor pusat tepatnya di Kota Makassar yang bergerak di bidang layanan transportasi, gaya hidup, dan logistik di mana perusahaan ini menyediakan aplikasi mobile yang mempertemukan pengemudi dengan pelanggan secara cepat dan mudah. Perusahaan ini juga bekerja sama dengan Perusahaan Bajaj RE sebagai penyedia Unit Roda Tiga. Namun, sejauh ini belum

ada penelitian yang secara khusus mengkaji tingkat kepuasan pengguna terhadap layanan aplikasi Maxride.

Meski saat ini per tanggal 3 Februari 2024 aplikasi mobile Maxride memiliki nilai rating yang cukup tinggi diangka 4.9, akan tetapi jika mengulik ulasan-ulasan yang ada kebanyakan dari pengguna mengeluhkan mengenai permasalahan layanan dan kualitas sistem di aplikasi mobile Maxride. Banyak pengguna yang merasa kebingungan akibat alur pemesanan yang membingungkan, keterbatasan fitur yang dirasa akan memudahkan penggunaan, dan beberapa tampilan yang perlu adanya perbaikan. Permasalahan ini mengacu pada aspek *usability*.

Usability menjadi aspek penting dalam pembuatan aplikasi. Menurut (Riyadi 2019), *usability* adalah sebuah analisa kualitatif yang menentukan seberapa mudah pengguna menggunakan antarmuka suatu aplikasi, aplikasi dapat dikatakan *usable* apabila fungsinya dapat dijalankan secara efektif, efisien, dan memuaskan. Maka dari itu, sebuah aplikasi mobile perlu memperhatikan aspek *usability*. Karena tingkat *usability* sebuah aplikasi dapat menjadi tolak ukur seberapa bermanfaatnya aplikasi bagi pengguna. Semakin baik tingkat *usability* maka aplikasi semakin dapat bertahan dan dapat memiliki banyak pengguna. Dan begitu juga sebaliknya, jika *usability* aplikasi tersebut rendah, pengguna cenderung meninggalkan dan beralih menggunakan aplikasi sejenis lainnya (Hadi dkk., 2018).

Oleh karena itu, perlu adanya evaluasi tingkat kepuasan pengguna berupa pengukuran tingkat *usability* aplikasi mobile Maxride, dengan menggunakan model USE (*Usefulness, Satisfaction, and Ease of use*) *Questionnaire*. USE *Questionnaire* dipilih karena memiliki parameter yang bersinggungan dengan permasalahan yang ditemukan pada ulasan pengguna di AppStore ataupun Google PlayStore dan survei prapenelitian, yaitu efisiensi, efektivitas, dan kepuasan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak pengembang aplikasi MaxRide dalam meningkatkan kualitas layanan dan memenuhi kebutuhan pengguna. Sehingga peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis kepuasan pengguna ojek bajaj dari aspek *usability* melalui aplikasi Maxride di Makassar dengan menggunakan Metode USE *Questionnaire*”.

2. METODE

Lokasi penelitian yang merupakan objek penelitian dalam pengumpulan data adalah kantor pusat Bajaj Showroom & Maxride Indonesia yang berada di Jl. Landak Lama, Makassar. Jangka waktu penelitian yang akan dilaksanakan kurang lebih selama satu bulan. Objek yang diteliti adalah pengguna dari aplikasi Maxride dari berbagai kalangan penduduk Kota Makassar untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna ojek bajaj dari aspek *usability* melalui aplikasi Maxride.

2.1 Jenis Data

2.1.1 Data Primer

Data Primer diperoleh dengan melakukan observasi langsung dan wawancara kepada manager PT. Maxride Indonesia serta membagikan kuesioner yang dilakukan oleh peneliti kepada narasumber untuk diisi.

2.1.2 Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui studi literatur, jurnal, artikel ilmiah, dan penelitian sebelumnya yang bertemakan analisis *usability* pada aplikasi Maxride serta metode USE *Questionnaire*, dan berbagai sumber lainnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menentukan responden menggunakan rumus N. Slovin/Slonim, adapun jumlah responden yang banyak sesuai dengan jumlah sebanyak 100.000 populasi pengguna yang telah menggunakan aplikasi Maxride, maka :

$$n = \left(\frac{N}{1 + Ne^2} \right)$$

$$n = \left(\frac{100.000}{1 + 100.000 (0,05)^2} \right)$$

$$n = \left(\frac{100.000}{251} \right)$$

$$= 400$$

Pehitungan sampel dengan menggunakan rumus Slovin didapatkan dengan persentase kelonggaran 5%, Sampel minimum yang harus didapatkan adalah sebanyak 400 responden dengan Kriteria responden dalam pengisian kuesioner ini adalah berbagai kalangan Masyarakat pengguna aplikasi Maxride di Makassar

Data informasi yang dibutuhkan pada kuesioner tertutup yaitu Identitas responden diklasifikasikan berdasarkan umur, jenis kelamin, pekerjaan dan pengalaman dalam penggunaan aplikasi Maxride, kemudian pada rekapitulasi kuesioner ini, dilakukan pengumpulan data dari kuesioner yang telah disebarkan kepada 400 responden, atribut - atribut kepuasan pengguna pada aplikasi Maxride ini merupakan hasil rekapitulasi kuesioner tertutup :

Keterangan :

- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 3 = Netral (N)
- 4 = Setuju (S)
- 5 = Sangat Setuju (SS)

Tabel 1 Rekapitulasi Kuesioner Tertutup

Kode	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	<i>Usefulness</i>					
X1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif	0	73	102	129	96
X2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif	0	81	97	124	98
X3	Aplikasi ini berguna	0	81	88	123	108
X4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya	70	72	93	89	76
X5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah	63	63	84	104	86
X6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu	66	61	80	100	93
X7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya	0	0	117	154	129
X8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta	57	80	87	87	89
	<i>Ease of Use</i>					
X9	Aplikasi ini mudah untuk digunakan	59	61	75	107	98
X10	Aplikasi ini simpel/ sederhana untuk digunakan	0	88	98	102	112
X11	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan	60	71	76	93	100

	(user friendly)					
X12	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan dengan aplikasi ini	78	70	79	90	83
X13	Aplikasi ini bersifat fleksibel	0	89	89	108	114
X14	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah	0	89	93	113	105
X15	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis	0	91	81	111	117
X16	Aplikasi ini selalu konsisten	73	57	85	97	88
X17	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini	65	63	92	93	87
X18	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat	62	79	87	86	86
X19	Saya bisa menggunakannya tanpa kendala setiap saat	57	73	88	97	85
	<i>Ease of Learning</i>					
X20	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat	0	100	78	112	110
X21	Saya dengan mudah mengingat bagaimana cara menggunakan aplikasi ini	0	1	116	147	136
X22	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini	0	97	87	110	106
X23	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini	0	79	101	111	109
	<i>Satisfaction</i>					
X24	Saya puas dengan aplikasi ini	72	68	73	107	80
X25	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya	0	74	91	110	125
X26	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan	0	75	81	137	107
X27	Aplikasi ini bekerja sesuai seperti yang saya maksud	0	0	100	154	146
X28	Aplikasi ini mengagumkan	63	60	90	103	84
X29	Saya merasa saya harus memiliki aplikasi ini	54	71	83	94	98
X30	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan	0	75	91	114	120

Dari hasil rekapitulasi data responden kuesioner menunjukkan bahwa keseluruhan responden menyatakan kepuasan pengguna aplikasi Maxride di Makassar.

Berdasarkan pada tabel diatas dapat diketahui total akumulasi responden dan menjadi rujukan untuk mengetahui validasi data guna mengukur atau mengetahui item yang valid dan item yang tidak valid dengan membandingkan nilai *Corrected Item-Total Correlation* yang diperoleh dari *output software* SPSS 25 dengan nilai r tabel yang diperoleh dari tabel r uji statistik dengan nilai $n = 400$ taraf signifikansi sebesar 5% yaitu 0,0983. Item-item pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor total menunjukkan item-item tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkapkan apa yang ingin diungkap valid. Jika r hitung $\geq r$ tabel (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid) (Musrifah, 2021). Berikut ini adalah hasil uji validitas dengan menggunakan *software SPSS 26*:

Tabel 2 Hasil Uji Validitas

Atribut	r _{hitung}	r _{tabel}	Kesimpulan
1	0,321	0,0983	Valid
2	0,242	0,0983	Valid
3	0,385	0,0983	Valid
4	0,351	0,0983	Valid
5	0,374	0,0983	Valid
6	0,390	0,0983	Valid
7	0,218	0,0983	Valid
8	0,311	0,0983	Valid
9	0,374	0,0983	Valid
10	0,337	0,0983	Valid
11	0,424	0,0983	Valid
12	0,434	0,0983	Valid
13	0,335	0,0983	Valid
14	0,378	0,0983	Valid
15	0,355	0,0983	Valid
16	0,417	0,0983	Valid
17	0,415	0,0983	Valid
18	0,397	0,0983	Valid
19	0,373	0,0983	Valid
20	0,418	0,0983	Valid
21	0,254	0,0983	Valid
22	0,401	0,0983	Valid
23	0,408	0,0983	Valid
24	0,454	0,0983	Valid
25	0,402	0,0983	Valid
26	0,388	0,0983	Valid
27	0,262	0,0983	Valid
28	0,449	0,0983	Valid
29	0,420	0,0983	Valid
30	0,395	0,0983	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 2 bahwa semua item memiliki koefisien korelasi (r hitung) bernilai positif dan lebih besar dari r tabel yaitu 0,983 yang berarti dari hasil tersebut menunjukkan bahwa semua atribut pernyataan dalam kuesioner penelitian ini valid.

Berdasarkan pengujian validitas di atas, maka juga akan menghasilkan output nilai *cronbach's alpha* yang digunakan sebagai perbandingan untuk melihat konsistensi jawaban pengunjug. Semakin besar nilai *cronbach's alpha* (semakin mendekati 1, maka kuesioner tersebut semakin reliabel. Dalam penelitian ini uji realibilitas menggunakan bantuan software SPSS 26 dengan teknik *Cronbach's Alpha* untuk menguji *reliable* tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner dikatakan reliabel bila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,784	30

Dari hasil perhitungan uji reliabilitas tingkat kinerja, diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* yaitu $0,784 > 0,6$ maka hubungan hasil kuesioner dikatakan reliabel atau berhubungan erat.

Data hasil jawaban responden tersebut dijabarkan dengan 2 tahap, yaitu pengukuran pada tiap variabel yaitu *Usefulness*, *Ease of use*, *Ease of Learning* dan *Satisfaction* serta pengukuran secara keseluruhan variabel untuk mencari rata-rata dan mendapatkan nilai tingkat *usability* dari keempat variabel.

Tabel 3. Data Penelitian Variabel *Usefulness*

No.	Pernyataan	Jumlah Skor
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif	1448
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif	1439
3	Aplikasi ini berguna	1458
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya	1229
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah	1287
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu	1293
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya	1612
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta	1271
Jumlah		11037
Skor maksimal : $5 \times 8 \times 400 = 16000$		16000
$Pk(\%) = \frac{\text{jumlah skor per variabel}}{\text{skor maksimal per variabel}} \cdot 100\%$		68,98 %

Berdasarkan tabel 3. diketahui bahwa tingkat kelayakan variabel kebergunaan (*Usefulness*) sebesar 68,98%, yang termasuk dalam kategori layak.

Tabel 4. Data Penelitian Variabel *Ease of Use*

No.	Pernyataan	Jumlah Skor
9	Aplikasi ini mudah untuk digunakan	1324
10	Aplikasi ini simpel/ sederhana untuk digunakan	1438
11	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (<i>user friendly</i>)	1302
12	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan dengan aplikasi ini	1230
13	Aplikasi ini bersifat fleksibel	1447
14	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah	1434
15	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis	1454

Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi

16	Aplikasi ini selalu konsisten	1270
17	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini	1274
18	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat	1255
19	Saya bisa menggunakannya tanpa kendala setiap saat	1280
Jumlah		10644
Skor maksimal : $5 \times 11 \times 400 = 22000$		22000
$Pk(\%) = \frac{\text{jumlah skor per variabel}}{\text{skor maksimal per variabel}} \cdot 100\%$		48,38 %

Berdasarkan tabel 4. diketahui bahwa tingkat kelayakan variabel kemudahan penggunaan (*Ease of Use*) sebesar 48,38% yang termasuk dalam kategori cukup.

Tabel 5. Data Penelitian Variabel *Ease of Learning*

No.	Pernyataan	Jumlah Skor
20	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat	1432
21	Saya dengan mudah mengingat bagaimana cara menggunakan aplikasi ini	1618
22	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini	1425
23	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini	1450
Jumlah		5925
Skor maksimal : $5 \times 4 \times 400 = 16000$		8000
$Pk(\%) = \frac{\text{jumlah skor per variabel}}{\text{skor maksimal per variabel}} \cdot 100\%$		74,06 %

Berdasarkan tabel 5. diketahui bahwa tingkat kelayakan variabel Mudah Dipelajari (*Ease of Learning*) sebesar 76,06%, yang termasuk dalam kategori layak.

Tabel 6. Data Penelitian Variabel *Satisfaction*

No.	Pernyataan	Jumlah Skor
24	Saya puas dengan aplikasi ini	1255
25	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya	1486
26	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan	1476
27	Aplikasi ini bekerja sesuai seperti yang saya maksud	1646
28	Aplikasi ini mengagumkan	1285
29	Saya merasa saya harus memiliki aplikasi ini	1311
30	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan	1479
Jumlah		9938
Skor maksimal : $5 \times 7 \times 400 = 14000$		14000
$Pk(\%) = \frac{\text{jumlah skor per variabel}}{\text{skor maksimal per variabel}} \cdot 100\%$		70,98 %

Berdasarkan tabel 6. diketahui bahwa tingkat kelayakan variabel kepuasan (*Satisfaction*) sebesar 70,98%, yang termasuk dalam kategori layak.

◆ Setelah dilakukan analisa pada setiap variabel, keempat variabel akan dicari rata-rata dari tingkat *usability* kepuasan pengguna terhadap aplikasi Maxride tersebut.

Tabel 7. *Usability* secara keseluruhan

No.	Variabel	Nilai
1	Kebergunaan (<i>Usefulness</i>)	68,98
2	Kemudahan penggunaan (<i>Ease of Use</i>)	48,38
3	Mudah Dipelajari (<i>Ease of Learning</i>)	74,06
4	Kepuasan (<i>Satisfaction</i>)	70,98
Jumlah		262,41
$(\%) = \frac{\text{jumlah skor}}{4}$		65,60 %

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, dapat diketahui tingkat kelayakan aplikasi Maxride secara keseluruhan adalah sebesar 65,60%, yang termasuk dalam kategori layak. Hal ini berarti aplikasi Maxride dinilai oleh responden sebagai produk yang layak untuk digunakan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi Maxride memiliki tingkat kepuasan penggunaan dengan nilai yang layak digunakan oleh pelanggan karena memiliki nilai sebesar 65,60%.
2. Dari keempat variabel *usability*, variabel yang paling mendapat tingkat total skor paling rendah adalah variabel *Ease of Use* yaitu sebesar 48,38% dalam kategori cukup. Variabel tersebut memiliki nilai yang jauh dari harapan nilai *usability* yang baik sehingga dapat mempengaruhi tingkat kepuasan terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Hal ini perlu adanya perbaikan yang lebih lanjut terutama dari segi kemudahan penggunaan atau *Ease of Use*.

4.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat saran yang direkomendasikan untuk perusahaan, sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi Perusahaan PT. Maxride Indonesia untuk mengetahui atribut apa saja yang perlu diperbaiki dan atribut apa saja yang pelaksanaannya telah sesuai dengan kepentingan dan memenuhi harapan pelanggan.
2. Untuk memperbaiki beberapa kepuasan pengguna yang kurang dari penggunaan aplikasi Maxride. Pada penelitian ini yang harus dilakukan oleh perusahaan PT. Maxride Indonesia sebaiknya adalah memperbaiki sistem aplikasi navigasi yang kurang baik, tampilan aplikasi yang kurang intuitif, kesulitan dalam mengatasi masalah saat menggunakan aplikasi, serta masalah teknis seperti pesan yang terpesan ulang (reorder) dan aplikasi yang sering tertutup dengan sendirinya (force close) agar para pengguna dapat menggunakan aplikasinya dengan mudah.
3. Penelitian dengan menggunakan metode USE *Questionnaire* untuk menganalisis tingkat *usability* aplikasi Maxride baru pertama kali digunakan. Maka dari

DAFTAR PUSTAKA

- Aelani K., Falahah. (2012) Pengukuran Usability Sistem Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus Aplikasi Perwalian Online STMIK AMIK Bandung). Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi. 15-16 Juni 2012. Yogyakarta. <https://journal.uui.ac.id/Snati/article/view/2913>.
- Alfitri, B. (2020). Evaluasi Kegunaan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrah menggunakan Metode Website Usability Evaluation. UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Amir, M., Tri, D., & Rahman, A. (2020). Analisis Dampak Transportasi Online Terhadap Transportasi Konvensional (Bentor) Di Kota Makassar, 5 (1). <https://journal.stieamkop.ac.id/index.php/miraipg>.
- Arifin, S., & Maharani, L. (2021). Assessing User Experience of a Mobile Application Using Usability Questionnaire Method. *Applied Information Systems and Management*, Vol. 4, pp. 1-10.
- Arikunto, S. (2004). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Bora, M. A., & Yusdinata, Z. (2017). Evaluasi Penggunaan Sistem Informasi Administrasi Akademik (SIKAD) STT Ibnu Sina Batam. *JR: JURNAL RESPONSIVE Teknik Informatika*, 1(1), 77–86. <https://doi.org/10.36352/jr.v1i1.83>
- Hadi, K. R., Muslimah Az-Zahra, H., & Fanani, L. (2018). Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire (Vol. 2, Issue 9). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Kesuma, D. P. (2020). Evaluasi Usability Pada Web Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 1(2), 212-222.
- Lund, Arnold M, Measuring Usability with the USE Questionnaire”, Usability and User Experience, STC Community. Diakses dari http://stcsig.org/usability/newsletter/0110_measuring_with_use.html, tanggal 1 april 2024
- Marthasari, G.I., & Hayatin, N. (2017). Analisis Usability terhadap Sistem Lective Gegulang Berbasis Use Questionnaire.
- Musrifah M. S., L. M, Saleh, Henriette D. T., (2021). Analisis Faktor – Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1).
- Nurchayono, F. (2012). Pembangunan Aplikasi Penjualan Dan Stok Barang Pada Toko Nuansa Elektronik Pacitan. *Jurnal Speed*. Vol 4 No 3. ISSN: 1979-9330 Astuti, D.P. 2011.
- Prehanto, A., Aprilia, G. C., Guntara, R. G., Indradi, H. P., & Kova, S. (2023). The Application of Android-Based Business English Learning Module (pp. 183–194). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-060-2_19
- Riyadi, N. R. (2019). Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile MyUMM Students. *Jurnal SISTEMASI*, 8, 226–232.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta. (Anon, n.d.)