



Perancangan antarmuka aplikasi foodCare menggunakan metode user centered design

Putro Setyoko^{*1}, Wildan Suharso², Briansyah Setio Wiyono³

Email: ¹putrosetyoko@webmail.umm.ac.id, ²wsuharso@umm.ac.id, ³brian@umm.ac.id

^{1,2,3}Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Malang

Diterima: 27 Mei 2024 | Direvisi: 14 Agustus 2024 | Disetujui: 21 Agustus 2024

©2020 Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

Abstrak

Sustainable Development Goals (SDGs) adalah rencana pembangunan global yang bertujuan untuk menghapus kemiskinan, mengurangi ketidaksetaraan, dan melestarikan lingkungan. Solusi desain aplikasi foodCare atau aplikasi berbagi makanan secara gratis berbasis Mobile jarang ditemukan, meskipun baru ada sekitar beberapa tahun yang lalu. Pengembangan solusi desain aplikasi foodCare pada umumnya berfokus pada peran pengguna atau donatur. Tujuan dari pengembangan solusi desain aplikasi foodCare adalah untuk membantu para donatur yang ingin menyumbangkan makanan berlebih mereka secara sukarela. Ketergunaan aplikasi adalah komponen penting dari aplikasi, yang menunjukkan seberapa mudah pengguna menggunakannya. Untuk itu, penelitian ini dilakukan untuk merancang antarmuka aplikasi dari segi kebutuhan pengguna. Metode yang digunakan yaitu *User Centered Design (UCD)* sedangkan pengukuran ketergunaan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dengan melibatkan 14 responden. Didapati hasil pengukuran ketergunaan foodCare menggunakan SUS yaitu 85,35 dengan *rating Best Imaginable* dan berada pada *grade A*. Dengan hasil tersebut menandakan bahwa perancangan solusi desain aplikasi foodCare dengan metode User Centered Design dapat menghadirkan sebuah solusi baru yang dapat membantu memenuhi kebutuhan dari pengguna.

Kata kunci: Aplikasi, foodCare, User Centered Design, System Usability Scale

Designing foodCare application interface using user centered design method

Abstract

Sustainable Development Goals (SDGs) is a global development plan that aims to eradicate poverty, reduce inequality and preserve the environment. FoodCare application design solutions or Mobile-based free food sharing applications are rare, although they only existed about a few years ago. The development of foodCare application design solutions generally focuses on the role of users or donors. The purpose of developing a foodCare app design solution is to help donors who want to voluntarily donate their excess food. Application usability is an important component of the application, which indicates how easy it is for users to use it. For this reason, this research was conducted to design the application interface in terms of user needs. The method used is *User Centered Design (UCD)* while the usability measurement uses the *System Usability Scale (SUS)* involving 14 respondents. The results of measuring the usability of foodCare using SUS are 85.35 with the *Best Imaginable* rating and are in *grade A*. These results indicate that designing foodCare application design solutions with the *User Centered Design* method can present a new solution that can help meet the needs of users.

Keywords: Application, foodCare, User Centered Design, System Usability Scale

1. PENDAHULUAN

Pada umumnya, banyak masyarakat yang ingin memberikan makanan berlebih mereka kepada orang-orang yang kesulitan mendapatkan makanan yang sehat dan bergizi. Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa makanan yang disalurkan dapat didaur ulang kembali menjadi produk yang layak, diperlukan sistem yang dapat menghubungkan aplikasi dengan donatur makanan [1]. foodCare merupakan sebuah solusi desain aplikasi untuk berbagi makanan secara gratis berbasis mobile. Solusi desain aplikasi foodCare akan dibahas dalam penelitian ini karena aplikasi ini cukup jarang ditemukan. Dari permasalahan yang ada pada solusi desain aplikasi foodCare masih belum diketahui standar kepuasan dan kebutuhan apa saja yang seharusnya ada dalam solusi desain aplikasi foodCare. Maka dari itu penulis menilai diperlukannya pemaparan perancangan terhadap bagaimana solusi desain aplikasi foodCare diciptakan berdasarkan sudut pandang pengguna yang akan menciptakan referensi dari pemakaian aplikasi.

Menurut [2], UCD adalah salah satu pendekatan yang berfokus pada pengguna akhir yang menekankan pada pemahaman kebutuhan dan keinginan pengguna akhir. Metode ini dimaksudkan untuk mengikuti perilaku pengguna sehingga mereka tidak perlu mengubah perilaku mereka saat menggunakan produk yang akan dibangun. Dengan metode UCD, pengalaman pengguna dianggap sangat penting dan harus dipertimbangkan dalam setiap tahap pengembangan sistem untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna dengan baik [3]. Adapun tahapan penelitian User Centered Design diantaranya, *understand context of use, specify user requirements, design solutions, evaluate design against requirements*. Tujuan pendekatan *User Centered Design* adalah untuk merancang interface dan experience dengan melibatkan pendapat, pola, tingkah laku, dan pengalaman pengguna saat merancang sistem.

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan Febrina Hedy Anggraini dan Endang Lestari Ruskan yang berjudul “*Penerapan User Centered Design Pada Perancangan Website Inovasi Pelayanan Publik Rumah Inovasi Kesehatan di Dinas Kesehatan Provinsi Sumatera Selatan*” metode berpusat pada pengguna (UCD) membantu peneliti merancang sistem untuk memenuhi kebutuhan calon pengguna sambil memastikan penelitian dilakukan sesuai target [4]. Kemudian pada penelitian yang dilakukan Rizka Nur Kholiza dan Kurniawan yang berjudul “*Perancangan UI/UX Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design*” penelitian tersebut menggunakan metode User Centered Design dan Usability Testing sebagai pengujian dengan hasil indikator “baik” dari perhitungan skala likert 1-4 [5]. Penelitian yang relevan yang telah dilakukan menunjukkan adanya perbedaan pada aplikasi yang digunakan. Dengan menggunakan metode analisis yang sama, yaitu metode User Centered Design, diharapkan dapat memberikan kelebihan atau kekurangan pada sebuah aplikasi dari tugas yang telah dilakukan oleh pengguna.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mewujudkan pengalaman pengguna yang mudah untuk digunakan dan memberikan pengalaman baru kepada pengguna foodCare serta nilai hasil pengujian usability aplikasi. Hasil yang diharapkan dari penelitian tersebut nantinya akan digunakan untuk merancang sebuah *prototype* foodCare dengan menggunakan metode *User Centered Design*. Sehingga dapat memahami kebutuhan pengguna dan masalah yang dihadapi oleh pengguna foodCare.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode User Centered Design (UCD), yang diterapkan sebagai metode perancangan antarmuka dengan fokus pada kebutuhan pengguna. Tujuan dari penggunaan metode UCD ini diharapkan pengguna dapat memahami fungsi dan alur kerja sistem secara mandiri [6]. Tahapan standar penelitian User Centered Design dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Metode *User Centered Design* (UCD)[7].

2.1. *Understand Context of Use*

Dalam tahap ini, pengidentifikasian dilakukan terhadap pengguna yang akan menggunakan solusi desain aplikasi foodCare. Pada tahapan ini juga dilakukan wawancara dengan calon pengguna aplikasi.

2.2. Specify User Requirements

Tahap ini merupakan proses di mana semua masalah yang dialami oleh pengguna diuraikan [8]. Tahapan ini dilakukan dengan cara wawancara dan memanfaatkan diagram afinitas (*affinity diagram*) untuk mengelompokkan masalah dan solusi yang dapat membantu mengatasi permasalahan pengguna dengan cara *brainstorming*.

2.3. Design Solutions

Pada tahap ini, proses perancangan prototype desain UI sesuai dengan kebutuhan pengguna yang sebelumnya sudah dilakukan riset. Perancangan prototype ini adalah bentuk dari solusi desain aplikasi foodCare yang sedang dirancang

2.4. Evaluate Design Against Requirements

Tahap akhir dari metode User Centered Design yakni melakukan pengujian dan evaluasi terhadap user interface yang telah dibangun pada tahap sebelumnya. Tujuan evaluasi ini adalah untuk memverifikasi apakah pengguna telah berhasil mencapai tujuan mereka melalui hasil pengujian internal yang menitikberatkan pada keabsahan konsep desain. Metode pengujian *usability testing* harus dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang mungkin dihadapi pengguna saat menggunakan aplikasi [9]. Dalam pengujian *Usability Testing*, pengukuran *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk mengetahui nilai dari tingkat kepuasan dari sudut pandang pengguna terhadap solusi desain aplikasi yang sedang dikembangkan. Kerangka kerja SUS terdiri dari 10 pernyataan dengan 5 opsi respons yang diungkapkan dalam format skala likert (poin 1-5) [10].

Tabel 1. Kuesioner System Usability Scale (SUS)

Kode	Pernyataan
P1	Saya ingin lebih sering menggunakan sistem ini
P2	Saya menemukan sistem ini lebih rumit daripada yang seharusnya
P3	Saya pikir sistem ini mudah untuk digunakan
P4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini
P5	Saya menemukan fungsi berjalan dengan mulus dan diintegrasikan dengan baik
P6	Saya pikir ada banyak tidak konsistenan dalam sistem ini
P7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari sistem ini dengan sangat cepat
P8	Saya menemukan sistem ini membingungkan
P9	Saya merasa percaya diri selama menggunakan sistem ini
P10	Saya perlu belajar sebelum saya menggunakan sistem ini

Tabel 2. Tabel Nilai Skala Likert

Skala	Interpretasi
STS	Sangat Tidak Setuju
TS	Tidak Setuju
N	Netral
S	Setuju
SS	Sangat Setuju

Adapun aturan-aturan dalam perhitungan System Usability Scale diantaranya:

1. Perhitungan skor setiap pernyataan nomor ganjil diperoleh dari nilai jawaban yang dipilih kemudian dikurangi 1.
2. Setiap instrumen pertanyaan pada nomor genap memiliki skor awal 5 akan dikurangi skala jawaban instrumen yang didapat dari responden.
3. Hasil skor setiap pertanyaan dijumlahkan kemudian dikalikan dengan 2.5 sehingga skor SUS antara 0 sampai dengan 100. Perhitungan dengan menggunakan rumus skor SUS:

$$SUS = (((Q1 - 1) + (5 - Q2) + \dots (Q9 - 1) + \dots (5 - Q10)) * 2.5) \quad (1)$$

4. Untuk perhitungan nilai SUS, total skor dari masing-masing responden dijumlahkan. Nilai rata-rata dari hasil

evaluasi aplikasi diperoleh dengan membagi jumlah total skor dengan jumlah seluruh responden

Kemudian hasilnya disajikan dalam bentuk tabel dan gambar yang akan mendeskripsikan hasil penelitian. Dari tabel tersebut, kesimpulan dapat ditarik langsung dengan menampilkan hasil penelitian, termasuk Grade, Percentile Rank, Adjective, Acceptable, dan NPS [11].

Tabel 3. Interpretasi Skor SUS

Grade	SUS	Percentile Range	Adjective	Acceptable	NPS
A	84,1 - 100	96 – 100	Best Imaginable	Acceptable	Promoter
A	78,9 – 84,0	85 – 95	Excellent	Acceptable	Promoter
B	71,1 – 78,8	60 – 84	Good	Acceptable	Passive
C	62,7 – 71,0	35 – 59	OK	Marginal	Passive
D	51,7 – 62,6	15 – 34	OK	Marginal	Detractor
F	25,1 – 51,6	2 – 14	Poor	Not Acceptable	Detractor
F	0 – 25	0 – 1,9	Worst Imaginable	Not Acceptable	Detractor

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini, disampaikan hasil dari perancangan prototipe dan implementasi desain user interface solusi desain aplikasi foodCare dengan menerapkan metode User Centered Design.

3.1. Understand Context of Use

Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan stakeholder calon pengguna solusi desain aplikasi foodCare yaitu mahasiswa, pekerja, dan donatur. Wawancara dilakukan untuk memahami individu atau beberapa kelompok yang akan berinteraksi dengan solusi desain aplikasi foodCare. Stakeholder mengidentifikasi dari beberapa banyak individu yang mewakili tiap persona yang ada dan kemudian dijadikan 1 persona sehingga diperoleh data user persona. Berikut persona yang ditujukan pada Gambar 2, 3, dan 4 dibawah ini.



Gambar 2. User Persona Mahasiswa



Gambar 3. User Persona Pekerja



Gambar 4. User Persona Donator

3.2. Specify User Requirements

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi karakteristik responden, memahami kebutuhan mereka, dan situasi saat menggunakan aplikasi. Menggunakan diagram afinitas (*Affinity Diagram*), peneliti menyusun kelompok masalah, kebutuhan, dan prioritas dari temuan penelitian pengguna untuk mempermudah analisis dan pengorganisasian informasi. Setelah mendapatkan ide-ide, langkah selanjutnya adalah melakukan *clustering* berdasarkan kesamaan tema atau konsep. Kemudian, responden memilih tiga ide dengan prioritas berbeda: tinggi, menengah, dan rendah, untuk mengidentifikasi ide-ide yang paling menonjol dan layak dikembangkan. Adapun hasil wawancara menggali ide-ide dan *clustering* dijelaskan pada Gambar 5.



Gambar 5. Clustering Sekumpulan Ide

Setelah sesi *clustering* selesai, tahap selanjutnya adalah menentukan prioritas ide seperti pada Gambar 6.

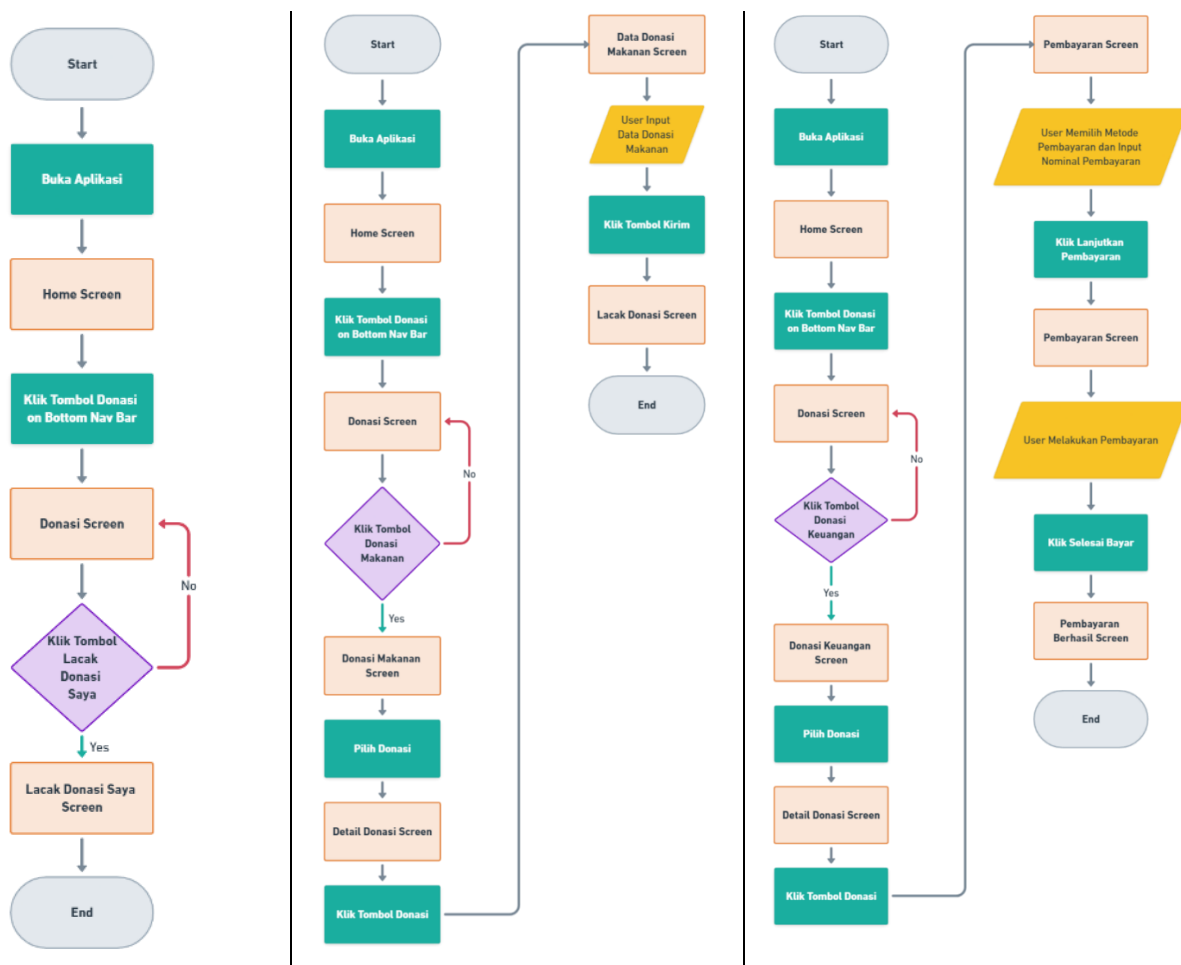


Gambar 6. Affinity Diagram

Dari hasil pengelompokan *insights* dari responden, ide yang paling sering muncul dalam wawancara menggunakan diagram afinitas yang dibuat untuk menentukan prioritas kebutuhan dari aplikasi adalah tentang tiga fitur, yaitu fitur lokal donasi, donasi makanan, dan donasi keuangan. Fitur lokal donasi disebutkan sebanyak 3 kali, sementara donasi makanan disebutkan sebanyak 3 kali, dan donasi keuangan disebutkan sebanyak 2 kali. Sehingga, diputuskan yang menjadi fitur prioritas atau top priority adalah fitur lacak donasi, sedangkan fitur sedang *atau middle priority* adalah fitur donasi makanan, dan fitur dengan prioritas rendah yaitu fitur donasi keuangan.

3.3. Design Solutions

Pada tahapan ini, dilakukan perancangan prototype desain aplikasi foodCare. Terdapat serangkaian langkah yang harus dilakukan dalam tahap implementasi desain solusi, seperti pembuatan user flow dan pembuatan high-fidelity. Langkah-langkah ini bertujuan untuk menyajikan desain solusi dari aplikasi yang sedang dikembangkan. Pembuatan high-fidelity yang disusun dipastikan mengacu pada user flow. User flow tersebut dibuat berdasarkan data yang diambil dari hasil wawancara dan analisis diagram afinitas dengan responden yang dilakukan pada tahap sebelumnya, yaitu dalam sub bab 3.2 Specify User Requirements. Berikut ini adalah user flow yang dibuat:

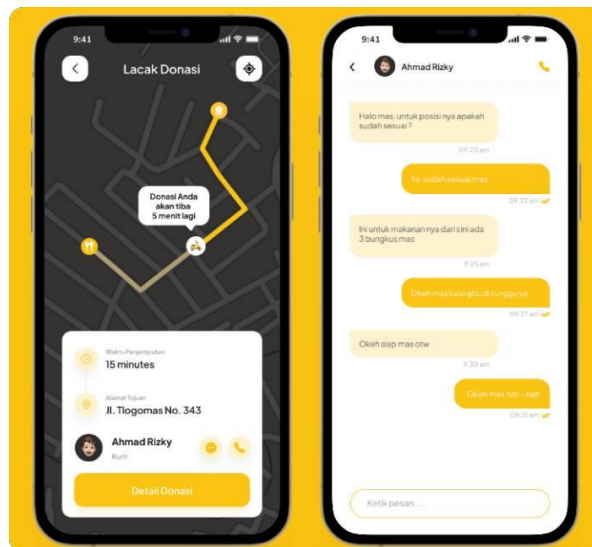


High-fidelity (hi-fi) dibuat untuk menampilkan detail visual lengkap dari aplikasi secara menyeluruh, berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dengan sistem di dalamnya. Berikut ini adalah tampilan high-fidelity yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna:



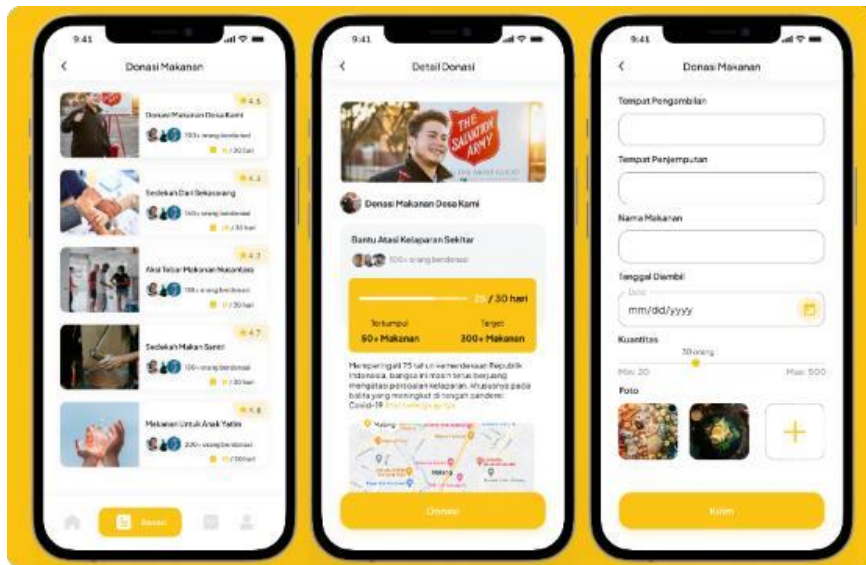
Gambar 8. Home Page

Home page adalah pertama yang diakses pengguna ketika membuka aplikasi foodCare



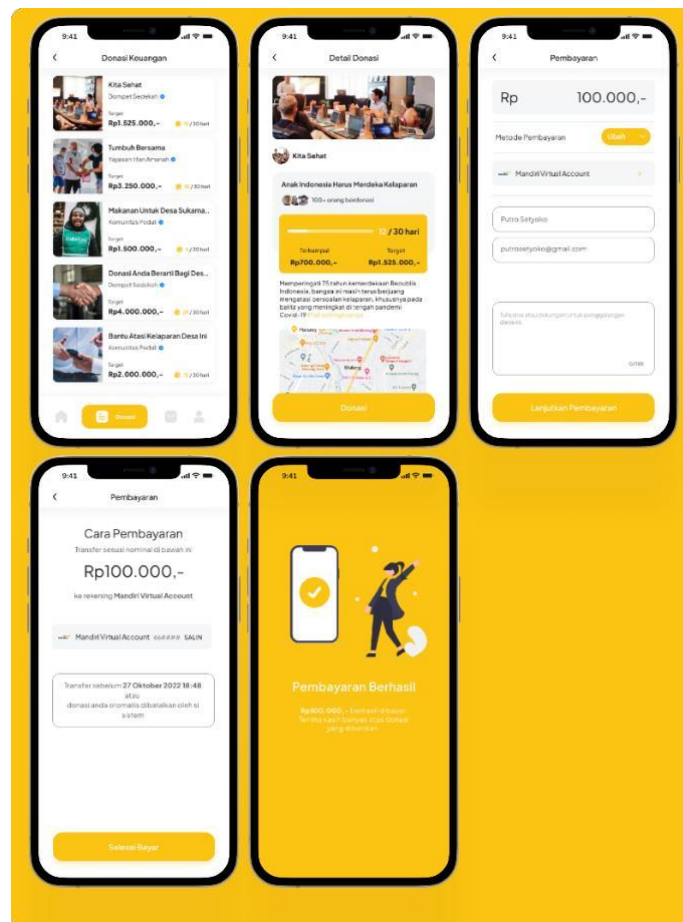
Gambar 9. Lacak Donasi Page

Pada halaman ini pengguna dapat melacak status donasi yang sudah dikirim dan mengetahui informasi dari pelacakan status donasi tersebut seperti pengiriman sudah sampai mana, waktu penjemputan, alamat tujuan, nama kurir, dan melakukan chat dengan char kurir.



Gambar 10. Donasi Makanan Page

Terdapat 3 halaman pada Gambar 10, yaitu pertama halaman donasi makanan yang menampilkan daftar donasi makanan tersedia yang dapat dipilih pengguna, kedua detail dari setiap donasi, dan ketiga input data donasi.



Gambar 11. Donasi Keuangan Page

Terdapat 5 halaman pada Gambar 11, yaitu pertama halaman donasi keuangan yang menampilkan daftar donasi keuangan tersedia yang dapat dipilih pengguna, kedua detail dari setiap donasi, dan ketiga memasukkan nominal yang diinginkan, memilih

metode pembayaran, dan mengisi data nama dan email. Keempat pengguna halaman cara pembayaran, pengguna dapat melakukan pembayaran sesuai dengan cara yang diinformasikan, setelah selesai bayar pengguna dapat klik tombol ‘Selesai Bayar’ dan akan di direct ke halaman pembayaran berhasil.

3.4. Evaluate Design Against Requirements

Setelah perancangan desain selesai, evaluasi terhadap desain aplikasi diperlukan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *usability testing* dan pengukuran *System Usability Scale (SUS)*. Pelaksanaan pengujian *usability testing* akan dilakukan secara tanpa dimoderasi (*Unmoderated Testing*) dan pengukuran SUS akan menggunakan kuesioner dalam bentuk *Google Form* kepada 14 responden dengan beragam usia, pekerjaan, dan instansi yang berbeda setelah mereka melakukan pengujian *usability*. Hasil dari menggali kebutuhan pengguna yang telah ditemukan pada tahap *Specify User Requirements* menjadi fokus dalam pengujian *usability testing* dan akan dijadikan sebagai *task* dalam pengujian. Pengujian dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh kegunaan dari fitur solusi desain aplikasi foodCare.

Tabel 4. Hasil Pengisian Kuesioner SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R-1	5	1	4	1	5	2	4	1	5	1
R-2	4	4	5	2	4	2	5	2	4	2
R-3	4	2	5	1	4	1	5	1	4	2
R-4	4	2	4	3	4	3	4	2	4	5
R-5	5	2	5	1	5	1	5	2	5	1
R-6	5	4	2	1	4	1	3	2	4	1
R-7	4	1	5	2	5	3	4	3	4	1
R-8	4	1	5	1	4	1	5	1	4	1
R-9	4	1	5	1	5	1	5	1	5	2
R-10	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
R-11	5	2	5	2	5	4	5	2	5	1
R-12	5	1	5	2	5	1	5	2	5	2
R-13	4	2	5	2	5	2	4	1	4	2
R-14	4	1	5	1	4	2	4	4	5	1

Berdasarkan tabel 4, nilai akan dihitung menggunakan rumus pada persamaan (1) untuk menghasilkan skor SUS dari tiap responden. Nilai akhir SUS diperoleh dengan menghitung rata-rata dari semua skor SUS tiap responden

Tabel 5. Hasil Perhitungan SUS

Responden	Total	Nilai (Total x 2.5)
R-1	37	92,5
R-2	30	75
R-3	35	87,5
R-4	25	62,5
R-5	38	95
R-6	29	72,5
R-7	32	80
R-8	37	92,5
R-9	38	95
R-10	40	100
R-11	34	85
R-12	37	92,5
R-13	33	82,5
R-14	33	82,5

Rata-rata (nilai akhir SUS)	85,35
-----------------------------	-------

Berdasarkan hasil, rata – rata nilai SUS yang didapatkan dari 14 responden diperoleh nilai 85,35. Hasil interpretasi menunjukkan skor tersebut termasuk berada pada grade A. Klasifikasi tersebut menunjukkan bahwa responden menilai bahwa aplikasi yang dibuat sudah sangat baik dan layak digunakan (adjective) serta dapat diterima (acceptable), dan NPS pada kategori promoter.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian perancangan antarmuka aplikasi foodCare menggunakan metode user centered design serta pengujian *usability testing* dan pengukuran *system usability scale* (SUS) menunjukkan bahwa sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Diperoleh skor SUS sebesar 85,35 yang didapat dari sampel total 14 responden. Pada *grade scale* skor SUS tersebut dapat diketahui berada pada *grade A* yang menunjukkan skor tersebut tergolong baik dikarenakan berada diatas rata-rata. Oleh karena itu, dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa solusi desain aplikasi foodCare memiliki *usability* yang mudah digunakan dan juga diterima oleh pengguna yang terkait dengan fungsionalitas dan fitur-fitur dari aplikasi ini sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. E. Khosyati, K. Ma'ruf, S. N. Wulida, A. S. Hafidzah, and B. P. Setiyawan, "REYFOOD INOVASI APLIKASI MOBILE SEBAGAI TEKNOLOGI DALAM MENGATASI WASTE FOOD GUNA MENDUKUNG SDGs 2030," 2023.
- [2] A. A. Puji and V. Engraini, "Perancangan User Interface Website E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan User Centered Design," *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, Jun. 2021, doi: 10.37859/coscitech.v2i1.2196.
- [3] O. Raburga and T. Sutabri, "IMPLEMENTASI METODE UCD (User Centered Design) PADA RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN SMA N 19 PALEMBANG," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 39–46, 2023.
- [4] J. Khatib Sulaiman, P. Rumah Inovasi Kesehatan di Dinas Kesehatan Provinsi Sumatera Selatan Febrina Hedy Anggraini, E. Lestari Ruskan, and I. Artikel Abstrak, "Penerapan User Centered Design Pada Perancangan Website Inovasi Pelayanan," *Indonesian Journal of Computer Science Attribution*, vol. 12, no. 6, pp. 2023–3858, 2023.
- [5] M. Puspita Hannah and R. Nur Kholiza, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Perancangan UI/UX Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design," *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 4, pp. 2342–2356, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i4.1722.
- [6] P. Website *et al.*, "Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam Pemanfaatan User Centered Design (UCD) Untuk INFORMASI ARTIKEL ABSTRAK," *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam*, vol. 2, no. 4, pp. 245–254, 2021.
- [7] Interaction Design Foundation - IxDF, "What is User Centered Design (UCD)?," Interaction Design Foundation. Accessed: May 26, 2024. [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>
- [8] C. Ravelino, Y. Alfa Susetyo, and K. Satya Wacana, "Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 7, no. 1, p. 2023, 2023, doi: 10.35870/jti.
- [9] Evans Fuad, Regiolina Hayami, and A. Kharisma, "Evaluasi Usabilitas Website E-Learning Umri Terhadap Mahasiswa Umri Menggunakan Metode Usability Testing," *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, vol. 2, no. 2, pp. 74–82, Dec. 2021, doi: 10.37859/coscitech.v2i2.3029.
- [10] M. Puspita Eugenia, M. Abdurrofi, B. Almahenzar, and A. Khoirunnisa, "Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website Studi Kasus Website Diseminasi Sensus Pertanian (User-Centered Design and System Usability Scale Method Approach in Website Interface Redesign and Evaluation: A Case Study of the Dissemination Agricultural Census Website)," 2022. [Online]. Available: <https://st2013.bps.go.id/>.
- [11] Gilang Ramadhan, "EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI TALENT MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DI ASTRA CREDIT COMPANIES JAMBI," 2023.