TOFEDU: The Future of Education Journal
Volume 4 Number 5 (2025) Page: 1250-1259
E-ISSN 2961-7553 P-ISSN 2963-8135
https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index

Usability Analysis of *the* Ikan Musi Mobile Application Using *the* System Usability Scale (SUS)

Lusi Safitri*[1], Catur Eri Gunawan[2] , Muhammad Son Muarie[3]
* lusisafitri68@gmail.com[1], caturerig@radenfatah.ac.id[2], muhamadsonmuari@radenfatah.ac.id[3]
[1,2,3] Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Palembang, Indonesia

ABSTRACT
The Ikan Musi Mobile Application is an application developed by the Fisheries Department of the Musi Banyuasin Regency Government in 2021. This application is an Android/web-based platform aimed at improving the information system and facilitating information access for the public. This study was conducted to analyze the usability level of the Ikan Musi Mobile Application using the System Usability Scale (SUS). The research method used by the author is a quantitative approach. The theoretical foundation serves as a guide to ensure the research focus aligns with the real conditions in the field. Data collection in this study was carried out by distributing questionnaires to respondents. All questionnaires collected during the research process were processed and classified using Microsoft Excel 2013 spreadsheet software, then analyzed using the SUS method. Based on the research conducted with 15 respondents, usability testing of the Ikan Musi Mobile application using the System Usability Scale (SUS) method yielded an average score of 85.5, indicating that the application is considered to be highly usable.

Keywords: Information System; SPP-Payment; Rafid Application Development

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era globalisasi seperti saat ini sangatlah pesat, berbagai macam teknologi yang telah ditemukan dan dikembangkan oleh perusahaan-perusahaan ternama. Segala sesuatu dapat di buat mudah dan efesien dengan memanfaatkan jaringan internet. Seperti halnya *Internet of Things* merupakan suatu teknologi yang dapat menghubungkan satu *device* dengan *device* lainnya, sehingga nanti tercipta suatu sistem yang memiliki kecerdasan sendiri yang berguna dalam perkembangan teknologi. setiap lembaga pemerintahan diharapkan menyediakan portal pelayanan public yang mudah diakses melalui aplikasi maupun *website* (Kementrian Komunikasi Dan Informatika, 2013).

Usability berasal dari kata *usable* yang artinya dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dapat dianggap bermanfaat apabila kesalahan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberikan manfaat dan kepuasan bagi penggunanya (Supranto, 2011). Ketika suatu produk atau layanan benar-benar dapat digunakan, pengguna dapat melakukan apa yang mereka inginkan dengan cara yang diharapkan dan dapat melakukannya tanpa hambatan, keraguan atau pertanyaan. *usability* bertujuan untuk mengukur pengetahuan atau pengalaman pengguna mengenai aplikasi yang digunakannya, apakah sudah baik atau butuh perbaikan (Kaya, Reha and Cigdem, 2019).

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Mengacu pada perasaan dan pendapat user tentang produk, yang biasanya diperoleh melalui pertanyaan tertulis atau pun lisan. User akan lebih memberikan penilaian yang baik pada produk yang memenuhi kebutuhan dan memberikan kepuasan kepada mereka daripada yang tidak. Biasanya, user diminta untuk memberi nilai dan memberi peringkat produk yang telah mereka coba, dan dari penilaian ini juga dapat diketahui penyebab dan alasan untuk ketidakpuasan yang ada. Sistem *Usability Scale* memiliki 10 pernyataan yang dapat digunakan untuk menilai suatu produk. Dalam pernyataan Sistem *Usability Scale* mempunyai kalimat positif dan negatif. Ketika menjawab pertanyaan kuisioner yang disebarkan secara langsung , responden bisa menjawab dengan menggunakan skala likert yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju dan sangat setuju (Kusuma wardhana, 2019). *System Usability Scale (SUS)* menurut (Broke, 2013) adalah suatu metode yang digunakan untuk menilai berbagai macam produk dan jasa, dan termasuk aplikasi. Terdapat 10 pernyataan dari *System Usability Scale (SUS)* dimana tiap pertanyataan mempunyai skala lima poin yang berkisar dari "Sangat Tidak Setuju" sampai "Sangat Setuju". Metode *System Usability Scale (SUS)* sudah banyak diaplikasikan karena mudah untuk digunakan dan hasilnya dapat digunakan sebagai pertimbangan. Salah satu alasan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* karena mudah dipahami dan juga dalam penerapannya sangat mudah untuk digunakan maka dari itu metode ini digunakan dalam penelitian ini.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penulis melakukan penelitian ini dengan judul "Analisis *Usability* Pada Ikan Musi *Mobile Application* Menggunakan *System Usability Scale (SUS)*".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017), metode kuantitatif menggambarkan serangkaian teknik untuk menjawab pertanyaan penelitian (misalnya terkait dengan interaksi manusia dan teknologi informasi), yang memiliki dua landasan umum, yang pertama adalah pendekatan yang melibatkan data kuantitatif dan yang kedua berkaitan dengan data statistik. Objek penelitian ini adalah *Mobile Application* ikan musi dilakukan pada dinas perikanan kabupaten musi banyuasin. Analisis menggunakan *system usability scale (SUS)*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *simple random sampling.* Metode analisis data menggunakan dilakukan penilaian *usability*, yaitu menilai *usability testing* dengan metode *system usability scale*. Tujuan dilakukan pengukuran ini untuk mengetahui hasil penilaian user experience mengenai aplikasi. Analisis aspek *usability* dilakukan dengan *System Usability Scale (SUS)*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Skenario Tugas

Langkah awal pada pengujian *usability* yang dilakukan yaitu dengan memberikan beberapa skenario tugas yang sudah disiapkan untuk responden dalam menggunakan aplikasi Ikan Musi *Mobile*. Tugas-tugas yang sudah disusun dalam skenario tugas ini akan diberikan kepada responden sebagai sarana interaksi dalam analisis *usability*. Begitu selesai mengerjakan tugas, maka selanjutnya responden akan melanjutkan mengisi kuisioner berdasarkan metode *SUS* untuk mengumpulkan data yang akan dibandingkan kemudian. Skenario tugas yang diberikan seperti pada tabel berikut:

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Tabel 4.1 Skenario Aplikasi

Task Scenario 1 : *Login* kedalam aplikasi *Ikan Musi Mobile*	
Task	*Scenario*
Melakukan *login* pada aplikasi *ikan musi mobile*	- Input data jenis kelompok, data testing, musi banyuasin, kecamatan, desa, alamat secretariat, nama ketua, nomor telepon, email dan tanggal berdiri.
Task Scenario 2 : Melihat data pendukung	
Task	*Scenario*
Melihat data pendukung	Klik tombol lihat detail untuk melihat photo acara, scan KTP, berita acara, daftar hadir dan surat keputusan Kepala Desa.
Task Scenario 3 : Melihat dan mengirim proposal	
Task	*Scenario*
Melihat dan mengirim proposal	- Klik tombol proses pada menu testing. - Klik tombol upload file, lihat file, lanjutkan dan tutup pada menu deskripsi proposal. - Tambah data sarana dan profil.
Task Scenario 4 : Melihat program bantuan dari pemerintah	
Task	*Scenario*
Melihat program bantuan	- Klik tombol daftar pada pengisian bantuan. - Mengisi jenis aduan, judul laporan, detail peristiwa dan lokasi.
Task Scenario 5 : Melakukan pengaduan kepada pemerintah	
Task	*Scenario*
Melakukan pengaduan	Anda memiliki masalah terkait kegiatan kelompok nelayan maka anda masuk ke menu pengaduan jika ingin melakukan pengaduan terkait hal tersebut.
Task Scenario 6 : *Logout* dari aplikasi Ikan Musi Mobile	
Task	*Scenario*
Melakukan *logout* pada aplikasi *ikan musi mobile*	Anda diminta untuk keluar dari aplikasi *ikan musi mobile*

Hasil Perhitungan SUS

Selanjutnya dilakukan perhitungan SUS terhadap hasil scenario tersebut. Adapun hasil perhitungan SUS dijelaskan oleh tabel dibawah ini.

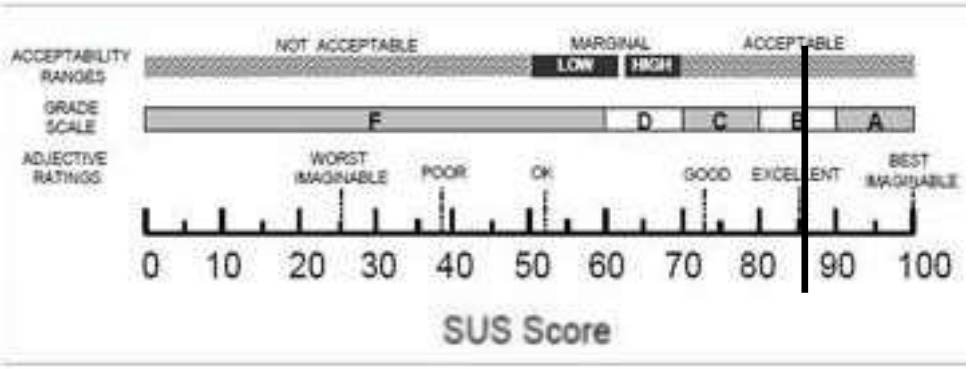
E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan SUS

Skor Hasil Hitung SUS										Jumlah	Nilai
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		(Jumlahx2*5)
3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	36	90
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	26	65
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
1	4	1	4	4	4	1	4	4	1	28	70
4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38	95
3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	35	87,5
4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	33	82,5
3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	32	80
4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	35	87,5
3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	36	90
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	26	65
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Rata-rata Score											85,5

Dari hasil perhitungan didapatkan data yang akan diolah untuk mengetahui tingkat usability Ikan Musi *Mobile*. Dari tabel diatas dapat diketahui nilai rata-rata jawaban kuesioner sebesar 85,5. Rata-rata responden menjawab setuju dengan pernyataan yang terdapat pada kuesioner.



Berdasarkan gambar diatas diketahui bahwa skore SUS yang diperoleh termasuk dalam acceptable ranges dan pada tingkat excellent.

Analisis Hasil Uji Learnability

Komponen learnability dihitung dengan menggunakan perhitungan success rate. Learnability dapat diukur dari kemampuan pengguna ketika menyelesaikan tugas. Perhitungan success rate yaitu sebagai berikut.

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Tabel 4.3 Learnability

No	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Tugas 4	Tugas 5	Tugas 6	Hasil (%)
1	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	100
2	Gagal	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	91,6666667
3	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	100
4	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	100
5	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	100
6	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	100
7	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	100
8	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	100
9	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	100
10	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	100
11	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	100
12	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Berhasil	Berhasil	91,6666667
13	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	100
14	Gagal	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	91,6666667
15	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	100
Rata-rata *Learnability*							98,33333

Data yang digunakan dalam mengukur atribut ini merupakan tugas scenario yang dapat diselesaikan oleh pengguna. Hasil perhitungan diperoleh angka 98,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi mudah untuk digunakan.

Analisis Hasil Uji Efficiency

Untuk mengukur tingkat efisiensi (*efficiency*), digunakan perhitungan Time Based efficiency menggunakan rasio waktu yang dibutuhkan pengguna untuk berhasil menyelesaikan tugas yang diambil oleh semua pengguna. Perhitungan tingkat efisiensi disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.4 Efficiency

Responden	Tugas 1			Tugas 2			Tugas 3			Tugas 4			Tugas 5			Tugas 6			Hasil
	B	G	W (s)	B	G	W (s)	B	G	W (s)	B	G	W (s)	B	G	W (s)	B	G	W (s)	
1	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	0,0667205
2	√		90	√		82	√		92		√	126	√		92	√		92	0,0559149
3	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	0,0667205
4	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	0,0667205
5	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	0,0667205
6	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	0,0667205
7	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	0,0667205
8	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	0,0667205
9	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	0,0667205
10	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	0,0667205
11	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	0,0667205

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

12	√		95	√		78	√		90		√	117	√		90	√		90	0,0566802
13	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	0,0667205
14	√		95	√		78	√		90		√	117	√		90	√		90	0,0566802
15	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	0,0667205
Total Hasil																			0,9699209
$\sum \frac{n}{\frac{1}{NR}}$																			0,0107769
Persentase Efficiency%																			1,0776899

Data atribut efficiency yaitu data durasi pengerjaan task scenario oleh responden. Perhitungan yang diperoleh yaitu rata-rata efficiency sebesar 1,07%. Dengan demikian maka tingkat kecepatan pengguna saat menggunakan aplikasi sebesar 1,07%.

Analisis Hasil Uji Memorability

Memorability dapat dihitung nilai skor keberhasilan yang dikali dengan jumlah tugas kemudian dibagi waktu. Adapun skor memorability tersebut menggunakan rasio waktu yang diambil oleh pengguna yang berhasil menyelesaikan tugas. Perhitungan tingkat memorability ditunjukan pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Memorable

Responden	Tugas 1			Tugas 2			Tugas 3			Tugas 4			Tugas 5			Tugas 6			Hasil
	B	G	W (s)	B	G	W (s)	B	G	W (s)	B	G	W (s)	B	G	W (s)	B	G	W (s)	
1	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	40
2	√		90	√		82	√		92		√	126	√		92	√		92	33
3	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	40
4	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	40
5	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	40
6	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	40
7	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	40
8	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	40
9	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	40
10	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	40
11	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	40
12	√		95	√		78	√		90		√	117	√		90	√		90	34
13	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	40
14	√		95	√		78	√		90		√	117	√		90	√		90	34
15	√		85	√		90	√		92	√		89	√		92	√		92	40
Rata-rata																			39

Data atribut memorable didapat dari data durasi waktu pengerjakan tugas scenario. Hasil pengukuan diperoleh sebesar 39%. Dengan demikian maka dapat dinyatakan bahwa aplikasi cukup mudah diingat.

4.2.7 Analisis Hasil Uji Error

Error terkait dengan kesalahan yang dibuat oleh pengguna. Perhitungan tingkat eror

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.6 Error

No	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Tugas 4	Tugas 5	Tugas 6	Hasil
1	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	0
2	Gagal	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	0,16666667
3	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	0
4	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	0
5	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	0
6	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	0
7	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	0
8	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	0
9	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	0
10	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	0
11	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	0
12	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Berhasil	Berhasil	0,16666667
13	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	0
14	Gagal	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	0,16666667
15	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	0
Rata-rata *Error*							0,33333333

Data atribut error terkait dengan kesalahan yang diperoleh pengguna. Perhitungan tingkat error rata-rata sebesar 0,33. Berdasarkan perhitungan diperoleh hasil tingkat error yaitu 0,33. Dengan demikian maka kesalahan dapat dikatakan wajar.

Analisis Hasil Uji Satisfaction

Satisfaction dihitung menggunakan kuisioner SUS. Kuesioner SUS terdapat 10 pertanyaan yang harus diisi sesuai kondisi pengguna saat melakukan tugas pada tahap usability testing Pengukuran System Usability Scale (SUS) berdasarkan skala likert.

Tabel 4.7

Pembobotan SUS Score

SUS Score	Grade	Adjective Rating
81-100	A	Excellent
69-80	B	Good
68	C	Okay
51-67	D	Poor
10-50	E	Awful

Berdasarkan hasil perhitungan SUS maka diperoleh skor SUS sebesar 85,5 maka dikatakan bahwa *usability* sistem berada pada tingkat excellent.

Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Metrik

Metrik *Usability*	Hasil Data
Learnability	98,33
Efficiency	1,077
Memorability	39%
Error	0,33
Satisfaction	85,5

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Hasil metrik yang telah didapatkan dijadikan sebagai kesimpulan terhadap performa dan fitur *Mobile application* Ikan Musi.

Pembahasan

Analisis *usability* telah dilakukan dengan menggunakan metode *system usability scale.* Analisis ini dilakukan dengan memberikan 10 pernyataan kepada 15 orang responden yang merupakan pengguna dari *Mobile application* Ikan Musi. Dalam 10 pernyataan tersebut mencakup 5 hal yang dapat mengukur tingkat *usability* yaitu *learnbility, efficiency, memorability, errors* dan *satisfaction.* Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai *system usability scale* sebesar 85,5. Dengan demikian maka berdasarkan jawaban responden mengenai 10 pernyataan mengenai *usability* maka *Mobile application* Ikan Musi tersebut sudah dapat dipergunakan dengan baik.

Hal ini ditinjau dari lima hal yang termasuk dalam *system usability scale* yaitu *learnbility* (kemudahan) yaitu pengguna dengan bisa mengoperasikan atau menggunakan menu-menu didalam *Mobile application* Ikan Musi tersebut dengan mudah. sebelum penggunaan mereka diajari terlebih dahulu, *efficiency* (efisien) dimana menu-menu didalam *Mobile application* Ikan Musi ada yang sudah sesuai dan mampu mencapai tujuan dan ada yang belum dapat mencapai tujuan karena memunculkan kesalahan-kesalahan ketika penggunaannya, *memorability* (mudah diingat) yaitu pengguna tetap bisa mengingat langkah-langkah penggunaan *Mobile application* Ikan Musi tersebut ketika ingin menggunakannya lagi atau mengoperasikan kembali *Mobile application* Ikan Musi tersebut, *errors* (eror) yaitu tidak terlalu banyak kerusakan ketika pengguna mengoperasikan *Mobile application* Ikan Musi tersebut, hanya saja terjadi gagal upload ketika memasukkan proposal kedalam aplikasi. Selain itu ketika akan memasukkan data-data sering tidak tampil pada kolom. Selanjutnya aplikasi ini ditinjau dari segi *satisfaction* maka dapat dikatakan memuaskan pengguna. Hal ini dibuktikan dengan nilai *system usability scale* sebesar 85,5 yang berarti aplikasi tersebut dinyatakan dapat berguna dengan baik. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ibnurozi, Rusmala Santi dan Catur Eri (2020) dimana nilai mean value poin usability keseluruhan situs Badan Pusat Statistik Sumatera Selatan berada di posisi 0.6<=0,76<=0.8, sehingga dapat disimpulkan bahwa situs Badan Pusat Statistik Sumatera Selatan memiliki level usability di tingkatan baik menurut hasil penelitian yang didapatkan datanya dari 96 responden yang berbeda sebagai sampel.

Kemudian penelitian dari Siwi Pelita. Fenny Purwani (2020), dimana hasil dari penelitian SUS memperoleh skor rata-rata sebesar 60,75%, berada pada rating ok-good, grade “D” dan berada pada maginal low. Untuk meningkatkan tingkat usability hasil tersebut masi membutuhkan perbaikan. Penelitian Radha Martalia, Fathiyah Nopriani (2020) dimana hasil yang peroleh dari responde dengan menggunkan Kuisioner yang telah disediakan oleh metode SUS itu sendiri. Hasil dari analisis skor yang diperoleh 77 %, dengan level diterima pada sisi akeses kegunaan, menempati grade C pada sisi Grade Scale dan berada di posisi baik. Hal menunjukan bahwa website AMOr sudah dapat diterima oleh pegawai PT PLN.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 15 responden bahwa usability testing (tes kegunaan) pada aplikasi *Ikan Musi Mobile* menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 85,5, yang berarti aplikasi tersebut dinyatakan kepergunaan sistem sudah baik. Dengan demikian maka aplikasi ini dapat berguna dengan baik bagi nelayan. Selanjutnya ditinjau dari lima hal yang termasuk dalam *system usability scale* yaitu *learnbility* (kemudahan) yaitu pengguna dengan bisa mengoperasikan atau menggunakan

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

menu-menu didalam *Mobile application* Ikan Musi tersebut dengan mudah, *efficiency* (efisien) dimana menu-menu didalam *Mobile application* Ikan Musi ada yang sudah sesuai, *memorability* (mudah diingat) yaitu pengguna tetap bisa mengingat langkah-langkah penggunaan *Mobile application* Ikan Musi tersebut ketika ingin menggunakannya lagi atau mengoperasikan kembali *Mobile application* Ikan Musi tersebut, *errors* (eror) yaitu tidak terlalu banyak kerusakan ketika pengguna mengoperasikan *Mobile application* Ikan Musi tersebut, hanya saja terjadi gagal upload ketika memasukkan proposal kedalam aplikasi. Selain itu ketika akan memasukkan data-data sering tidak tampil pada kolom. Selanjutnya aplikasi ini ditinjau dari segi *satisfaction* maka dapat dikatakan memuaskan pengguna. Hal ini dibuktikan dengan nilai *system usability scale* sebesar 85,5 yang berarti aplikasi tersebut dinyatakan dapat berguna dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Alhamdu. (2016). *Analisis Statistik Dengan Program SPSS*. Palembang: NoerFikri. Offset.

Ali Nurdin Siregar., (2016), Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Terhadap Efektivitas Pengendalian Piutang Perusahaan Metro Padangsidimpuan Tahun

Creswell, J. W. (2014). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Thousand Oaks, CA.

Departemen Pendidikan Nasional. (2015). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*(*KBBI*). Jakarta : PT Gramedia.

Desyanti, & Febrina, W. (2020). Pemodelan Unified Modelling Language (UML) dalam Pembuatan Aplikasi Data Penduduk. *Sains Dan Teknologi Informasi*, *6*(2), 56–66. https://doi.org/10.33372/stn.v6i2.668

Dewi, T. A. (2022). *Implementasi IPv6 Menggunakan Routing Information Protocol (Studi Kasus : STMIK HORIZON)*. *8*(1).

Erik, I. dan. (2014). Perancangan Sistem Informasi Akademik Pada. Sekolah Dasar Negeri Sukajadi 9 Bandung. *Sistem Informasi Akademim*, *3*.

Fariqi, M. Z. Al. (2021). Hubungan Antara Status Gizi Dengan Kejadian Hipertensi Pada Lansia Di Puskesmas Narmada Lombok Barat. *Nutriology: Jurnal Pangan, Gizi Kesehatan*, *02*(02), 15–22.

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Universitas Diponegoro.

Granita, S., Rohmaniyah, S., Gautama, T., & Yulianti, Y. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, *3*(4), 246. https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i4.7184

Gunawan, I. M. A. O., Indrawan, G., & Sariyasa, S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Kemajuan Akademik Menggunakan Model Incremental Berbasis Evaluasi Usability Dan White Box Testing. Sintech (Science And Information Technology) Journal, 4(1 Se-), 67–

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

78. Https://Doi.Org/10.31598/Sintechjournal .V4i1.661.

Ibnurozi, Rusmala Santi dan Catur Eri. (2020). Analisis Pengukuran Usability Pada Situs Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Selatan Dengan Menggunakan Metode Webuse. *Journal of Information Technology Ampera 1(2):119-132*

Irsan, Muhammad. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja Di Instansi Pemerintahan. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*. Diambil dari http://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/viewFile/9984/9752 (20 oktober 2017).

I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, and I. N. A. Arsana, "Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput., vol. 8, no. 2, p. 217, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.

Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan. Edisi Revisi* (Revisi). JOgyakarta: Andi.

Juniantari, N. K. R., Nyoman, I., & Putra, T. A. (2021). ANALISIS SISTEM INFORMASI DPMPTSP MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE. Jurnal Informatika Dan Komputer) Akreditasi KEMENRISTEKDIKTI, 4(1). https://doi.org/10.33387/jiko.

Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. Jurnal Komputer Terapan, 6(1), 69-78.

I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, and I. N. A. Arsana, 2021, "Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput., vol. 8, no. 2, p. 217, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763

Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2013). https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+:+Penggun a+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker

Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ (Vol. 8, Issue 3). http://jurnal.mdp.ac.id.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135