



Metode PSSUQ dan UMUX dalam *Usability Testing* pada Website 21-23 Garden

Imam Rosyadi¹, Fenilinas Adi Artanto², Ikrar Styra Nagara³, Farah Nafilaturrosyidah⁴

^{1,3,4}Manajemen Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan, Kabupaten Pekalongan, Indonesia

²Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan, Kabupaten Pekalongan, Indonesia

Email: ¹mamrosya@gmail.com, ²fenilinasadi@gmail.com, ³ikrarstyra@umpp.ac.id, ⁴nafilaturrosyidah@umpp.ac.id

Informasi Artikel

Diterima : 15-09-2025

Disetujui : 01-10-2025

Diterbitkan : 15-11-2025

ABSTRACT

21-23 Garden is an MSME engaged in the buying and selling of plants, primarily indoor plants, and uses a website as an online sales tool. To maintain service quality, particularly on the 21-23 Garden website, a usability analysis is necessary. The Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) and Usability Metric for User Experience (UMUX) methods are used to measure usability. The PSSUQ method evaluates usability by grouping four categories: system usefulness, information quality, interface quality, and overall satisfaction. The UMUX method targets usability by assessing effectiveness, efficiency, and user satisfaction. The PSSUQ analysis revealed complaints related to the speed of the shopping process, the completeness of product information, and the quality of the interface. The UMUX method, on the other hand, showed very positive results, with a UMUX score of 83.3, categorized as Very Good. These results indicate that the 21-23 website has good usability, but there are still challenges with the quality of the interface and the speed of the shopping process

Keyword: 21-23 Garde, PSSUQ, UMUX, Usability Testing

ABSTRAK

21-23 Garden merupakan UMKM yang bergerak pada bidang jual beli tanaman terutama tanaman interior yang menggunakan website sebagai sarana penjualan online mereka. Untuk dapat menjaga kualitas layanan terutama kualitas layanan website 21-23 Garden maka perlu dilakukan analisis *usability* pada Website 21-23

Garden. Dalam mengukur *usability* digunakan metode *Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) dan *Usability Metric for User Experience* (UMUX). Metode PSSUQ dapat melakukan evaluasi pada *usability* dengan mengelompokkan empat kategori yaitu *system usefulness*, *information quality*, *interface quality*, *overall satisfaction*. Sedangkan metode UMUX menargetkan kegunaan dengan menilai efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Hasil dari analisis pada PSSUQ mengungkap terdapat keluhan yang terkait kecepatan proses belanja, kelengkapan informasi produk, dan kualitas antarmuka. Sedangkan pada metode UMUX menunjukkan hasil yang sangat positif dengan nilai UMUX Score sebesar 83.3 yang dikategorikan Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa website 21-23 dikatakan telah memiliki *usability* yang baik hanya saja masih ada kendala pada kualitas antar muka dan juga kecepatan dalam proses belanja.

Kata Kunci: 21-23 Garden, PSSUQ, UMUX, *Usability Testing*

1. PENDAHULUAN

21-23 Garden merupakan sebuah Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) yang bergerak pada jual beli tanaman yang berfokus pada tanaman interior yang selain menyediakan penjualan secara langsung di toko, 21-23 Garden juga menyediakan informasi dan layanan penjualan melalui website. Sebagai website penjualan yang di jadikan sebagai sarana digital untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi maka website tersebut harus memenuhi aspek *usability* (kegunaan) yang baik agar pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi, melakukan transaksi, dan mendapatkan pengalaman yang memuaskan dalam menggunakan website [1].

Usability testing merupakan metode dalam menilai kualitas sebuah sistem berbasis website. Menurut Mundriyah et al., (2022) *usability* berarti kegunaan, dimana hal tersebut merujuk pada kualitas saat dapat memberikan suatu yang baik. Apabila sebuah website tidak memenuhi kriteria *usability* maka pengguna akan menghabiskan waktu terlalu lama hanya untuk memahami antar muka, sehingga membuat website tersebut menjadi kurang efisien dalam penggunaannya [3]. Oleh karena itu pengujian *usability* pada website menjadi hal yang penting agar website dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna.

Dalam menguji *usability* dari sebuah website telah tersedia banyak metode. Salah satunya adalah metode *Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) yang merupakan instrument penelitian untuk melakukan evaluasi *usability* dengan mengelompokkan empat kategori yaitu *system usefulness*, *information quality*, *interface quality*, *overall satisfaction* [4]. Dalam PSSUQ terdapat 16 butir pertanyaan dengan skala penilaian yang menggunakan skala likert dengan point 1 menunjukkan respon tidak setuju dan 5 menunjukkan respon sangat setuju. Pada skor kepuasan secara *overall* terletak pada

point 1 sampai 16 , *system usefulness* pada point 1 sampai 6, *information quality* pada point 7 sampai 12 dan *quality, interface quality* pada point 13 sampai 15 [5].

Selain PSSUQ juga terdapat metode *Usability Metric for User Experience* (UMUX). UMUX merupakan metode yang dikembangkan oleh Jamse R. Lewis pada tahun 2013, dengan fokus pada 2 pertanyaan dengan skala linkert 7 point, dengan point 1 bernilai sangat tidak setuju hingga point 7 bernilai sangat setuju dengan rentang perolehan skor 0 sampai 100 [6]. UMUX menargetkan kegunaan dengan menilai efektivitas, efisiensi, dan kepuasan, dimana digunakan pendekatan yang andal dan tervalidasi untuk mengukur kepuasan pengguna dalam suatu sistem [7].

Seperti pada penelitian Riyadi & Kurniabudi, (2023) yang menggabungkan metode PSSUQ dan UMUX dalam menganalisa aplikasi belanja. Aplikasi Belanja merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media belanja dalam bentuk e-commerce. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi belanja memperoleh skor PSSUQ dengan *SysQual* sebesar 2,75, *infoQual* sebesar 2,77, *IntQual* sebesar 2,75, serta *Overall* sebesar 2,80. Sehingga aplikasi belanja dapat disimpulkan dirancang dengan baik dan memuaskan pengguna terutama pada bagian *InfoQual (Information Quality)* berada di *Lower limit*. Sedangkan pada pengujian UMUX aplikasi belanja memiliki nilai 65,16 sehingga memiliki *grade scale D* bernilai “GOOD”. Pada penelitian tersebut metode PSSUQ dan UMUX digunakan dalam menganalisis sebuah aplikasi belanja yang berupa aplikasi *e-commerce* yang memang digunakan sebagai media jual-beli secara online dan juga menyediakan banyak produk yang dijual. Sedangkan pada penelitian ini metode PSSUQ dan UMUX juga digunakan pada website belanja tetapi lebih spesifik yang hanya digunakan untuk produk berupa tanaman hias dan selain itu website 21-23 Garden juga menjadi media promosi yang digunakan sebagai *company profile* dari 21-23 Garden.

Dari penelitian sebelumnya, terbukti bahwa dengan menggabungkan metode pengujian PSSU dan UMUX menunjukkan keberhasilan dalam menganalisa *Usability* pada sebuah sistem terutama sistem yang berbasis pada aplikasi belanja. Sehingga pada penelitian ini pengujian dari metode PSSUQ dan UMUX digunakan untuk menganalisa *usability* dari website terutama pada website UMKM yang bergerak pada penjualan tanaman. saat ini mayoritas UMKM yang penjualan tanaman, masih menjual produk mereka dengan metode konvensional ataupun masih menjual produknya secara offline di outlet mereka. Dengan adanya pengujian pada website 21-23 Garden, dimana website tersebut berfungsi sebagai sarana jual-beli dan juga promosi, diharapkan memberikan gambaran tentang pentingnya sebuah website terutama website yang memiliki *usability* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan juga akan menjadi sebuah dasar dalam pengembangan dan peningkatan sistem pada website 21-23 Garden agar menjadi lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan juga menjadi rujukan kepada UMKM yang akan menggunakan media website sebagai media promosi dan jual-beli.

2. METODE

2.1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei melalui kuesioner untuk mengukur tingkat *usability* website 21-23 Garden. Dua instrumen utama yang digunakan adalah:

- a. PSSUQ (*Post-Study System Usability Questionnaire*) untuk menilai kepuasan pengguna secara menyeluruh.
- b. UMUX (*Usability Metric for User Experience*) untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan.

Pada penelitian ini digunakan populasi yaitu para pengguna website 21-23 Garden, termasuk pelanggan, calon pembeli, dan pengunjung yang pernah mengakses website. Dan untuk Sampel, diambil secara *purposive sampling*, karena dalam penelitian ini yang dicari adalah masalah yang alami, sehingga tidak semua orang dapat dijadikan sampel [9]. Sehingga dibentuk kriteria sampel sebagai berikut:

- a. Pernah mengakses website 21-23 Garden minimal 1 kali.
- b. Memahami fungsi dasar website (pencarian produk, transaksi, atau informasi).

Metode pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner Online (Google Forms) pada link: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfm_ITeAcw_p3QynWFPwivuElqx1JsyQ_QZ-e5PKcarHI71vA/viewform

Kuisisioner ini disebarluaskan melalui media sosial dari Instagram, dan Facebook milik 21-23 Garden, Email pelanggan, dan juga kepada pengunjung 21-23 Garden yang berkunjung ke outlet 21-23 Garden.

Untuk Skala Pengukuran digunakan skala likert yang akan dipilih berdasarkan persepsi responden terhadap pertanyaan pada kuisisioner, dengan ukuran skala sebagai berikut [8]:

- a. Pada metode PSSUQ digunakan Skala Likert 1–7 dengan kriteria skala 1 untuk Sangat Setuju, sedangkan pada point 7 untuk Sangat Tidak Setuju.
- b. Berbeda dengan metode UMUX digunakan Skala Likert 1–7 namun dilakukan kebalikan dengan point 1 untuk Sangat Tidak Setuju, dan point 7 untuk Sangat Setuju.

Penggunaan Skala Linkert yang berbeda digunakan agar responden lebih teliti dalam mengisi kuisisioner dan tidak memberikan nilai yang random [10].

2.2. Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)

Pada Kuesioner PSSUQ (*Post-Study System Usability Questionnaire*) akan diukur dengan 3 aspek utama berupa *System Usefulness* (Kegunaan Sistem), *Information Quality* (Kualitas Informasi), dan *Interface Quality* (Kualitas Antarmuka), sehingga digunakan desain kuisisioner sebagai berikut [11]:

Tabel 1. Kuisisioner PSSUQ

No.	Pertanyaan	PSSUQ
1	Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan dalam menggunakan aplikasi	System Usefulness
2	Aplikasi gampang digunakan	
3	Saya dapat menyelesaikan proses belanja dengan cepat menggunakan aplikasi ini	
4	saya merasa nyaman menggunakan aplikasi	
5	Aplikasi mudah untuk dipelajari	
6	saya percaya bahwa saya dapat menjadi lebih produktif saat menggunakan aplikasi	
7	Aplikasi memberikan petunjuk yang jelas dalam menyelesaikan permasalahan pada sistemnya	Information Quality
8	Kapanpun saya membuat kesalahan saat menggunakan aplikasi, saya dapat pulih dengan mudah dan cepat	
9	Berbagai Informasi (seperti pusat bantuan online, notifikasi pop up, maupun dokumentasi petunjuk penggunaan) tersedia pada aplikasi	
10	Saya dengan mudah dapat mencari informasi yang dibutuhkan dalam aplikasi	
11	Informasi yang ditampilkan pada aplikasi secara efektif membantu saya dalam menyelesaikan proses belanja	Quality Interface
12	Tampilan informasi pada aplikasi telah di susun dengan baik dan jelas	
13	Tampilan antarmuka pada aplikasi nyaman dilihat	
14	Saya menyukai tampilan antarmuka pada aplikasi	Quality Interface
15	Semua fitur dan fungsi pada aplikasi telah memenuhi harapan saya	
16	Secara keseluruhan saya merasa puas menggunakan aplikasi	Overall

Dengan Skoring PSSUQ [12]:

- Nilai rata-rata tiap aspek dihitung (1–7).
- Semakin kecil skor, semakin baik tingkat *usability*.
- Pembagian Hasil Analisis PSSUQ:

2.3. Usability Metric for User Experience (UMUX)

Sedangkan pada Kuesioner UMUX (*Usability Metric for User Experience*) terdiri dari 4 pertanyaan (2 positif & 2 negatif) dengan skala 1–7 dengan desain kuisisioner sebagai berikut [13]:

Tabel 2. Kuisisioner UMUX

No	Pertanyaan	Polaritas UMUX
1	Website ini mudah digunakan.	Positif
2	Saya merasa kesulitan saat menggunakan website ini. (<i>Reverse-scored</i>)	Negatif
3	Fungsi website ini memenuhi kebutuhan saya.	Positif
4	Saya perlu bantuan teknis untuk menggunakan website ini. (<i>Reverse-scored</i>)	Negatif

Pada UMUX digunakan konversi Skor pada Rentang 0–100:

- Pertanyaan positif (1 & 3): Skor asli.
- Pertanyaan negatif (2 & 4): Dibalik ($7 \rightarrow 1$, $6 \rightarrow 2$, dst.).
- Dalam perhitungan digunakan Rumus [14]:

$$UMUX\ Score = \left(\frac{(Q1 + (7 - Q2) + Q3 + (7 - Q4) - 4)}{24} \right) \times 100$$

Dengan nilai Interpretasi pada UMUX [15]:

- 68: *Usability* baik.
- 51–68: Cukup.
- < 51: Perlu perbaikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

3.1.1. Metode PSSUQ

Pada analisis menggunakan metode PSSUQ digunakan skala 1 untuk Sangat Setuju, dan skala 7 untuk Sangat Tidak Setuju, skor rendah menunjukkan kepuasan tinggi. Sehingga berikut hasil dari rata-rata skor pada PSSUQ:

Tabel 3. Hasil kuisisioner PSSUQ

Aspek PSSUQ	Rata-rata Skor (1–7)	Interpretasi
<i>System Usefulness</i>	2.6	Cukup Puas
<i>Information Quality</i>	3.1	Netral-Cukup Puas
<i>Interface Quality</i>	2.9	Cukup Puas
<i>Overall Satisfaction</i>	2.5	Cukup Puas

Dari hasil tersebut maka dengan metode PSSUQ dapat disimpulkan bahwa Pengguna aplikasi website 21-23 Garden memiliki kecenderungan puas dikarenakan skor pada hasil mendekati 1 walaupun masih belum optimal. Terdapat keluhan utama yang didapatkan dari hasil kuisisioner sebagai berikut:

- a. Pada pertanyaan Q16 "Secara keseluruhan saya merasa puas menggunakan aplikasi" masih memiliki skor 2.5 maka dapat diartikan bahwa pengguna website 21-23 garden menyatakan bahwa Tingkat kepuasan pengguna berada pada level Cukup Puas yang menunjukkan bahwa website masih belum memberikan kepuasan pada pengguna.
- b. Pada pertanyaan Q13 "Tampilan antarmuka pada aplikasi nyaman dilihat" memiliki Skor 3.0 yang bernilai Netral, dimana hal ini menunjukkan bahwa tampilan antar muka pada website belum bisa memberikan kepuasan pada pengguna website.

3.1.2. Metode UMUX

Pada Metode UMUX digunakan Skala UMUX dengan skala 1 untuk Sangat Tidak Setuju, dan 7 untuk Sangat Setuju, sehingga hasil dari UMUX sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil kusioner UMUX

Pertanyaan UMUX	Rata-rata Skor (1–7)	Interpretasi
Q1: Mudah digunakan	6.3	Sangat Setuju
Q2: Kesulitan (<i>reverse-scored</i>)	2.4	Tidak Kesulitan (karena $7 - 2.4 = 4.6$)
Q3: Memenuhi kebutuhan	6.2	Sangat Setuju
Q4: Butuh bantuan (<i>reverse-scored</i>)	2.1	Tidak Butuh Bantuan ($7 - 2.1 = 4.9$)

Hasil tersebut dihitung untuk mendapatkan nilai UMUX Score

$$UMUX\ Score = \left(\frac{6.3 + (7 - 2.4) + 6.2 + (7 - 2.1) - 4}{24} \right) \times 100$$

$$UMUX\ Score = \frac{20.0}{24} \times 100 = 83.3$$

Dari hasil nilai UMUX Score didapatkan bahwa website 21-23 Garden memiliki Kategori UMUX (83.3) > 80 sehingga dapat dikatakan bahwa UMUX memberikan nilai *Usability* sangat Baik pada Website 21-23 Garden.

3.2. Pembahasan

Tabel 5. Hasil Perbandingan Hasil PSSUQ vs UMUX

Metode	Rata-rata Skor	Kesimpulan
PSSUQ	2.6 (System Usefulness)	Cukup Puas, tapi ada keluhan spesifik
UMUX	83.3 (Skor 0–100)	Sangat Baik

Dari hasil perbandingan antara metode PSSUQ dan metode UMUX terlihat bahwa terjadi perbedaan nilai dikarenakan pada metode PSSUQ mengungkap detail masalah karena pertanyaannya spesifik sedangkan pada metode UMUX hanya menilai persepsi umum kemudahan penggunaan, sehingga cenderung lebih positif.

Hal ini terjadi karena pada metode PSSUQ menilai setiap detail dari *usability* dan terlihat pada tabel 3 menunjukkan bahwa *Information Quality* memberikan nilai netral yang menunjukkan bahwa pengguna tidak terlalu bergantung pada informasi yang diberikan oleh *website*, karena tujuan dari penggunaan *website* adalah untuk melayani proses jual beli saja, sehingga lebih terfokus pada kegunaan aplikasi dimana ditunjukkan pada tabel 3 pada pengujian *System Usefulness* dan *Overall Satisfaction* yang memberikan nilai cukup puas. Berbeda dengan UMUX yang hanya berfokus pada *usability* dari *website* yang menunjukkan nilai 83,3 dengan kategori sangat baik, hal ini karena sesuai dengan tujuan dari *website* sebagai sarana jual-beli, sehingga pengguna hanya menilai pada kebergunaan *website* tanpa memberikan nilai pada hal lain seperti *Interface Quality* dan *Information Quality* seperti pada PSSUQ, sehingga jika memang nilai akan diberikan secara langsung.

Dari temuan ini, jika memang nantinya akan dilakukan pengujian untuk *usability* sebuah *website*, jika hanya terfokus kepada kebergunaan sebuah sistem dapat langsung menggunakan metode UMUX, tetapi jika ingin lebih mengetahui tentang point utama yang tersedia pada *website* seperti *System Usefulness* (Kegunaan Sistem), *Information Quality* (Kualitas Informasi), dan *Interface Quality* (Kualitas Antarmuka) dapat menggunakan metode PSSUQ.

4. PENUTUP

Berdasarkan analisis menggunakan metode PSSUQ dan UMUX, dapat disimpulkan bahwa *website 21-23 Garden* secara umum memiliki tingkat *usability* yang cukup baik, tetapi masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Metode UMUX menunjukkan hasil yang sangat positif dengan skor 83.3 (kategori Sangat Baik), yang mengindikasikan bahwa pengguna merasa *website* ini mudah digunakan dan fungsional. Namun, hasil PSSUQ mengungkap keluhan yang lebih spesifik, terutama terkait kecepatan proses belanja, kelengkapan informasi produk, dan kualitas antarmuka. Perbedaan ini menegaskan bahwa UMUX cocok untuk menilai persepsi umum pengguna, sementara PSSUQ lebih efektif dalam mengidentifikasi masalah mendetail. Kombinasi kedua metode memberikan pemahaman komprehensif tentang *usability* *website*, di mana kelebihan dan kelemahan dapat terlihat dengan jelas.

Untuk meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*) *website 21-23 Garden*, beberapa langkah perbaikan dapat dilakukan:

1. Optimasi Kinerja Sistem: Perbaiki kecepatan loading dan proses checkout untuk mengurangi keluhan tentang lamanya waktu transaksi (berdasarkan skor rendah PSSUQ pada aspek *System Usefulness*).
2. Penyempurnaan Informasi Produk: Tambahkan deskripsi yang lebih detail, gambar berkualitas tinggi, serta fitur pencarian yang lebih akurat untuk meningkatkan *Information Quality*.
3. Redesign Antarmuka: Perbarui tampilan antarmuka agar lebih modern, intuitif, dan nyaman dilihat, terutama pada bagian navigasi dan tata letak produk.

4. Penambahan Fitur Bantuan: Sediakan panduan penggunaan, FAQ, atau *live chat* untuk membantu pengguna yang mengalami kesulitan.
5. Evaluasi Lanjutan: Lakukan penelitian tambahan dengan metode kualitatif (wawancara pengguna) atau analisis *heatmap* untuk memahami perilaku pengguna secara lebih mendalam.

Dengan implementasi rekomendasi di atas, diharapkan website 21-23 Garden dapat mencapai tingkat *usability* yang lebih optimal, sehingga meningkatkan kepuasan pengguna dan mendukung pertumbuhan bisnis secara berkelanjutan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. I. Situmorang, R. Yunis, and H. Hita, "Evaluasi Usability Portal Akademik UNIMED Menggunakan Metode Heuristic dan System Usability Scale," *Remik*, vol. 6, no. 3, pp. 498–507, 2022, doi: 10.33395/remik.v6i3.11637.
- [2] Mundriyah, G. Himawan, A. Khoirrachim, R. Rey Naldi, A. Muharram, and F. Adi Artanto, "Analisis Usability User Interface Pada Aplikasi E-Commerce," *J. Surya Inform.*, vol. 12, no. 2, pp. 76–80, 2022.
- [3] P. Sukmasetya, A. Setiawan, and E. R. Arumi, "Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi," *JST (Jurnal Sains dan Teknol.*, vol. 9, no. 1, pp. 58–67, 2020, doi: 10.23887/jstundiksha.v9i1.24691.
- [4] D. Wahyuni and M. L. Hamzah, "Analisa Tingkat Usability Website Menggunakan Metode System Usability Scale Dan Post Study System Usability Questionnaire," *J. Test. dan Implementasi Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 52–58, 2024, doi: 10.55583/jtisi.v2i1.384.
- [5] Z. B. Agustyn, S. Wibowo, and A. J. Furqon, "Usability Testing Aplikasi Getcontact Menggunakan Metode Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 2, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.3999.
- [6] W. Riyadi, "Evaluasi Kegunaan Payo Kepasar Dengan Metode Sistem Usability Scale (Sus) Dan Umux-Lite," *J. Ilm. Media Sisfo*, vol. 17, no. 1, pp. 51–60, 2023, doi: 10.33998/mediasisfo.2023.17.1.90.
- [7] M. A. F. Kamil, "User Experience Analysis of LinkedIn Social Media Using Usability Metric for User Experience (UMUX)," *J. Inf. Eng. Educ. Technol.*, vol. 7, no. 2, pp. 78–82, 2023, doi: 10.26740/jieet.v7n2.p78-82.
- [8] W. Riyadi and Kurniabudi, "Analisis Usability Aplikasi Belanja Dengan PSSUQ Dan UMUX," *J. Ilm. Media Sisfo*, vol. 17, no. 2, pp. 240–251, 2023, doi: 10.33998/mediasisfo.2023.17.2.811.

- [9] I. D. Aryani and D. Murtiariyati, “Instagram Sebagai Media Promosi Dalam Meningkatkan Jumlah Penjualan Pada A.D.A Souvenir Project,” *J. Ris. Akunt. dan Bisnis Indones.*, vol. 2, no. 2, pp. 466–477, 2022, doi: 10.32477/jrabi.v2i2.479.
- [10] M. Schrepp, J. Kollmorgen, and J. Thomaschewski, “A Comparison of SUS, UMUX-LITE, and UEQ-S,” *J. User Exp.*, vol. 18, no. 2, pp. 86–104, 2023.
- [11] M. Indriani, T. K. Ahsyar, S. Syaifullah, and M. Fronita, “Evaluasi Usability Aplikasi Streaming Film Menggunakan Metode Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ),” *J. Algoritma.*, vol. 21, no. 2, pp. 221–231, 2024, doi: 10.33364/algoritma/v.21-2.1660.
- [12] N. Zahirah, D. R. Indah, M. A. Firdaus, N. K. P. Gumay, and A. Ibrahim, “Usability Evaluation of GetContact Application Using Post-Study System Usability Questionnaire and Retrospective Think Aloud,” *Sinkron*, vol. 9, no. 1, pp. 197–209, 2025, doi: 10.33395/sinkron.v9i1.14267.
- [13] A. R. Sholeh and A. Fatwanto, “Differences in Software Usability Level Based on User Background,” *Elinvo (Electronics, Informatics, Vocat. Educ.*, vol. 8, no. 2, pp. 146–155, 2023, doi: 10.21831/elinvo.v8i2.54255.
- [14] T. Wahyuningrum, G. H. Martono, and H. Wardhana, “Pelatihan Penggunaan Kuesioner Usability untuk Pengukuran Kualitas Perangkat Lunak bagi Mahasiswa dan Masyarakat Umum,” *PengabdianMu J. Ilm. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 10, no. 8, pp. 2028–2037, 2025, doi: 10.33084/pengabdianmu.v10i8.9598.
- [15] S. Puspasari *et al.*, “Measuring Perceived Usability of Artificial Intelligence-Based Quizzes In a Virtual Museum,” *JITK (Jurnal Ilmu Pengetah. dan Teknol. Komputer)*, vol. 10, no. 4, pp. 953–960, 2025, doi: 10.33480/jitk.v10i4.6298.MEASURING.