

# Jurnal IMK Kel-5 final (3).pdf

by Turnitin Indonesia

---

**Submission date:** 19-May-2026 09:32PM (UTC+0900)

**Submission ID:** 2938207757

**File name:** Jurnal\_IMK\_Kel-5\_final\_3\_.pdf (325.95K)

**Word count:** 3345

**Character count:** 18188

## Evaluasi Tingkat Usability Sistem E-Learning UINSU Berdasarkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)

Aldino Fany<sup>1</sup>, Haviz Rayza<sup>2</sup>, M. Khalil Gibran<sup>3</sup>, Nazhiful Abid<sup>4</sup>, Nabil Nailul Abrar<sup>5</sup>

1,2,3,4,5 Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

1. [aldinofany12@gmail.com](mailto:aldinofany12@gmail.com)

2. [rayzahaviz@gmail.com](mailto:rayzahaviz@gmail.com)

3. [m.khalil10000202@uinsu.ac.id](mailto:m.khalil10000202@uinsu.ac.id)

4. [abidnazhiful@gmail.com](mailto:abidnazhiful@gmail.com)

5. [abramabil225@gmail.com](mailto:abramabil225@gmail.com)

*Abstract: The E-Learning system is a digital learning medium used by Universitas Islam Negara Sumatera Utara (UINSU) to support online learning activities. The success of system usage is influenced not only by feature completeness but also by the usability perceived by users. This study aims to evaluate the usability of the UINSU E-Learning system using the System Usability Scale (SUS) method based on user experience. The research employed a quantitative approach through distributing SUS questionnaires to 30 students from various study programs and academic years. The results showed that the system obtained an average SUS score of 77.33. Based on SUS interpretation, the score falls into the Acceptable category and grade B. These findings indicate that the UINSU E-Learning system has good usability and is acceptable to users. However, several aspects still need improvement, particularly system consistency, navigation ease, and the use of certain features.*

*Keywords: Usability, E-Learning, System Usability Scale, SUS, User Experience.*

**Abstrak:** Sistem *E-Learning* ialah media pendidikan digital yang digunakan Universitas Islam Negara Sumatera Utara (UINSU) untuk menunjang proses pendidikan daring. Keberhasilan pemakaian sistem tidak cuma ditentukan oleh kelengkapan fitur yang ada, namun pula tingkatan *usability* yang dialami pengguna. Tujuan riset ini mengevaluasi *usability* sistem *E-Learning* UINSU memakai tata cara *System Usability Scale* (SUS) bersumber pada pengalaman pengguna. Riset dicoba dengan pendekatan kuantitatif lewat penyebaran kuesioner SUS kepada 30 mahasiswa dari bermacam program riset serta angkatan. Hasil riset menampilkan kalau sistem mendapatkan Nilai rata-rata SUS sebesar 77,33. Bersumber pada pemakaian SUS, skor tersebut tercantum jenis Acceptable serta terletak pada grade B. Hasil ini menampilkan kalau sistem *E-Learning* UINSU mempunyai tingkatan *usability* yang baik serta bisa diterima oleh pengguna. Tetapi, masih terdapat sebagian aspek yang butuh ditingkatkan, paling utama pada konsistensi sistem, kemudahan navigasi, serta pemakaian fitur tertentu.

**Kata Kunci:** *Usability, E-Learning, System Usability Scale, SUS, Pengalaman Pengguna.*

3  
Diterima: tanggal  
Direvisi: tanggal  
Diterima: tanggal  
Diterbitkan: tanggal  
Versi sekarang: tanggal



Hak cipta: © 2025 oleh penulis.  
Diserahkan untuk kemungkinan publikasi akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution (CC BY SA) (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

## 1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi data bawa akibat yang sangat besar dalam bermacam aspek kehidupan, tercantum bidang pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan mendesak akademi besar buat menyajikan sistem pendidikan berbasis digital guna menunjang aktivitas akademik yang lebih fleksibel serta efektif. Salah satu wujud pelaksanaan teknologi tersebut yakni pemakaian sistem e- learning selaku media pendidikan daring yang membolehkan mahasiswa serta dosen melaksanakan kegiatan akademik tanpa dibatasi ruang serta waktu[1].

E- learning tidak hanya berfungsi selaku media penyampaian modul pendidikan, tetapi pula digunakan buat pengumpulan tugas, penerapan kuis, dialog kelas, hingga penyampaian data akademik. Dengan terdapatnya sistem tersebut, proses pendidikan bisa dilakukan secara lebih efektif dan terstruktur. Oleh karena itu, kualitas sistem e- learning butuh dicermati biar sanggup membagikan pengalaman pemakaian yang baik untuk pengguna[2].

Pada konteks e- learning, usability mempunyai peranan berarti sebab berkaitan langsung dengan pengalaman pengguna (*user experience*) sepanjang proses pendidikan berlangsung. Antarmuka yang rumit, navigasi yang kurang jelas, tata letak fitur yang tidak berubah-ubah, dan alur pemakaian yang membingungkan bisa membatasi daya guna pendidikan. Oleh sebab itu, penilaian usability dibutuhkan buat mengenali sepanjang mana sistem e- learning sanggup penuhi kebutuhan pengguna serta membagikan pengalaman belajar yang maksimal[4].

Universitas Islam Sumatera Utara sebagai salah satu akademi besar yang telah mempraktikkan pendidikan berbasis digital pula memakai sistem e- learning dalam mendukung kegiatan akademik mahasiswa dan dosen. Sistem tersebut digunakan selaku fasilitas distribusi modul, pengumpulan tugas, penerapan penilaian pendidikan, serta media komunikasi akademik secara daring. Meski sistem e- learning telah digunakan secara aktif, penilaian terhadap tingkatan usability bersumber pada pengalaman pengguna masih butuh dicoba buat mengenali apakah sistem telah membagikan kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan untuk penggunaanya.

Riset ini bertujuan buat memperhitungkan tingkatan usability pada sistem e- learning UINSU bersumber pada pengalaman pengguna memakai tata cara System Usability Scale (SUS). Hasil riset ini diharapkan bisa membagikan cerminan tentang tingkatan kemudahan pemakaian sistem e- learning tersebut dan jadi bahan penilaian untuk pihak pengelola dalam meningkatkan mutu layanan pendidikan digital biar lebih efisien, efektif, serta cocok dengan kebutuhan pengguna.

## 2. Tinjauan Literatur

Tinjauan literatur pada riset ini mencakup ulasan menimpa teori pendukung, riset terdahulu, serta konsep-konsep yang relevan selaku bawah dalam mengevaluasi tingkatan usability sistem e- learning UINSU bersumber pada pengalaman pengguna memakai tata cara *System Usability Scale* (SUS).

### 2.1 Usability

Salah satu aspek berarti dalam pengembangan sistem data yakni usability. Usability ialah tingkatan kemudahan sesuatu sistem dikala digunakan oleh pengguna buat menggapai tujuan tertentu dengan efisien, efektif, dan membagikan rasa aman serta kepuasan. Sistem dengan usability yang baik hendak menolong pengguna menguasai fitur dengan gampang dan kurangi kesalahan dikala pemakaian. Kebalikannya, usability yang rendah bisa menimbulkan pengguna hadapi kesusahan, kebimbangan, serta merendahkan tingkatan kenyamanan dalam memakai sistem[3].

### 2.2 System Usability Scale (SUS)

*System Usability Scale* (SUS) diseleksi dalam riset ini sebab dinilai sanggup memberikan pengukuran usability secara kilat, simpel, valid, dan reliabel. SUS memakai 10 butir statment dengan skala Likert yang bisa menggambarkan tingkatan kemudahan pemakaian, daya guna, efisiensi, serta kepuasan pengguna terhadap sesuatu sistem. Tidak hanya itu, tata cara SUS pula sanggup menciptakan interpretasi skor yang jelas terhadap tingkatan pen- erimaan sistem bersumber pada pengalaman pengguna[11][12].

### Penelitian Terdahulu

Sebagian riset terdahulu sudah melaksanakan penilaian usability pada sistem e-learning memakai bermacam tata cara pengujian. Riset yang dicoba oleh Naufal Aditya Falah memakai tata cara System Usability Scale (SUS) pada e-learning MA Muhammadiyah 1 Malang mendapatkan skor SUS pada rentang 73–77 dengan jenis acceptable[4]. Riset Novi Rahayu menampilkan kalau tata cara SUS efisien digunakan buat mengevaluasi usability aplikasi e-learning dan membagikan anjuran pengembangan sistem bersumber pada pengalaman pengguna[5]. Riset Indah Permatasari menarangkan kalau penilaian usability pada sistem e-learning sangat berarti buat menguasai mutu interaksi antara pengguna serta sistem pendidikan digital[6].

Riset lain yang dicoba oleh I Putu Eka Sudarsana melaporkan kalau keberhasilan implementasi e-learning tidak cuma ditentukan oleh kelengkapan fitur, tetapi pula dipengaruhi oleh tingkatan kemudahan serta kenyamanan pengguna dalam mengoperasikan sistem[7]. Riset pada Universitas Pamulang menampilkan kalau usability sistem mempengaruhi terhadap kepuasan pengguna serta daya guna pendidikan daring[8]. Tidak hanya itu, riset Valian Yoga Pudya Ardhana mendapatkan skor SUS sebesar 71,15 pada e-learning Universitas Qamarul Huda yang tercantum dalam jenis layak digunakan oleh pengguna[8].

Riset Emi Iryanti memakai campuran tata cara penilaian heuristik serta SUS buat mengukur kepuasan pengguna e-learning dan menciptakan sebagian permasalahan usability yang mempengaruhi kenyamanan pengguna dalam memakai sistem[9]. Riset Nengah Widya Utami memakai tata cara usability testing serta SUS pada e-learning Universitas Pembelajaran Ganesha menampilkan kalau sistem belum mempunyai usability yang maksimal sebab masih ditemui bermacam kesalahan pemakaian dan tingkatan kepuasan pengguna yang rendah[10].

### 3. metode

Proses penelitian dijelaskan melalui sebuah diagram alur yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Tahapan Praktikum

Riset ini memakai pendekatan kuantitatif dengan metode pengumpulan informasi lewat penyebaran kuesioner kepada responden. Proses riset dimulai dengan identifikasi kasus, dilanjutkan dengan penataan instrumen riset serta penerapan pengumpulan informasi. Berikutnya, informasi yang sudah diperoleh dianalisis buat memperoleh hasil riset dan ulasan cocok tujuan riset.

**Tabel 1. Instrumen pernyataan SUS**

NO	Pertanyaan	Skor
1.	Aku merasa hendak kerap memakai sistem E- Learning UINSU.	1-5
2.	Aku merasa sistem E- Learning UINSU sangat rumit buat digunakan.	1-5
3.	Aku merasa sistem E- Learning UINSU gampang digunakan.	1-5
4.	Aku memerlukan dorongan orang lain ataupun teknisi buat memakai sistem E- Learning UINSU.	-5
5.	Aku merasa fitur- fitur dalam sistem E- Learning UINSU telah terintegrasi dengan baik.	1-5
6.	Aku menciptakan terdapatnya ketidak konsistenan dalam pemakaian sistem E- Learning UINSU.	1-5
7.	Aku merasa mayoritas pengguna hendak kilat menguasai metode memakai sistem E- Learning UINSU.	1-5
8.	Aku merasa sistem E- Learning UINSU susah ataupun membingungkan dikala digunakan.	1-5
9.	Aku merasa yakin diri dikala memakai sistem E- Learning UINSU.	1-5
10.	Aku butuh menekuni banyak perihal terlebih dulu saat sebelum bisa memakai sistem E- Learning UINSU.	1-5

Bersumber pada pernyataan pada instrumen studi di Tabel 1, masing- masing responden dimohon memberikan jawaban mengenakan rentang skala 1 sampai 5 sesuai tingkatan kesetujuan terhadap pernyataan yang berkaitan dengan sistem yang dievaluasi. Studi ini berfokus pada sistem E- Learning Universitas Islam Negeri Sumatera Utara( UINSU) yang digunakan sebagai sarana pembelajaran berbasis daring dalam kegiatan perkuliahan. Data studi dikumpulkan dari 30 mahasiswa UINSU yang berasal dari berbagai program studi dan angkatan sebagai pengguna aktif sistem e- learning.

**Tabel 2. Skala Penilaian Skor**

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-Ragu (RG)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Evaluasi *System Usability Scale*( SUS) memakai skala 1-5 bersumber pada tingkatan kesetujuan responden terhadap tiap *statement* yang diberikan. Perhitungan skor dicoba dengan kurangi nilai jawaban pada *statement* ganjil( 1, 3, 5, 7, serta 9) dengan angka 1, sebaliknya pada *statement* genap( 2, 4, 6, 8, serta 10) diperoleh dari hasil pengurangan angka 5 dengan nilai jawaban responden. Rumus perhitungan skor SUS merupakan selaku berikut:

- Skor SUS ganjil =  $\sum(Px - 1)$
- Skor SUS genap =  $\sum(5 - Pn)$

Keterangan:

Px = skor pertanyaan ganjil

Pn = skor pertanyaan genap

Nilai hasil konversi setelah itu dijumlahkan serta dikalikan dengan 2, 5 buat mendapatkan skor SUS dalam rentang 0–100, Skor SUS=( $\sum$  skor ganjil+ $\sum$  skor genap) $\times$  2, 5.

Sehabis skor tiap- tiap responden diperoleh, langkah berikutnya merupakan menghitung nilai rata- rata SUS memakai rumus berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Penjelasan:

$\bar{X}$ = skor rata- rata SUS

$\sum x$ = jumlah segala skor SUS

$N$ = jumlah responden

Nilai akhir *System Usability Scale*( SUS) digunakan buat mengenali tingkatan usability sistem bersumber pada jenis penerimaan, skala nilai, serta skala penilaian deskriptif. Dari hasil perhitungan segala skor subjek penelitian diperoleh nilai rata- rata yang berikutnya digunakan selaku bawah penentuan tingkatan usability sistem e- learning.

Evaluasi SUS bisa dicoba lewat 2 pendekatan. Pendekatan ini didasarkan pada tingkatan penerimaan pengguna( *acceptability*), *grade scale*, serta *adjective rating*. Dalam pendekatan ini, *acceptability* dipecah jadi 3 jenis, ialah *not acceptable*, *marginal*, serta *acceptable*. Sebaliknya pada *grade scale*, evaluasi dibedakan ke dalam sebagian tingkatan, mulai dari *grade A, B, C, D, E*, sampai *F*.

Pendekatan kedua dicoba mengenakan persentase peringkat dari nilai SUS yang diperoleh pengguna. Pada pendekatan ini, hasil penilaian dikelompokkan ke dalam tipe *grade A* hingga *grade E* bersumber pada nilai usability yang dihasilkan dari pengujian sistem. Klasifikasi penilaian SUS bersumber pada kedua pendekatan tersebut disajikan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. SUS score persentile rank

Nilai	Keterangan
A	Skor $\geq$ 80,3
B	Skor $\geq$ 74 dan $<$ 80,3
C	Skor $\geq$ 68 dan $<$ 74
D	Skor $\geq$ 51 dan $<$ 68
E	Skor $<$ 51

Tabel 4. Acceptability Range

Skor SUS	Arti Skor
0 – 50,9	Not Acceptable
51 – 70,9	Marginal
71 – 100	Acceptable

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Pengumpulan informasi dicoba dengan menyebarkan kuesioner kepada 30 mahasiswa dari bermacam program riset serta angkatan yang memakai sistem *e-learning* UINSU. Dari proses tersebut diperoleh data terpaat tingkatan kepuasan pengguna terhadap sistem *e-learning* yang digunakan dalam aktivitas pendidikan. Informasi hasil kuesioner berikutnya direkap serta dianalisis memakai nilai rata-rata dan interval kelas cocok ciri evaluasi pada tata cara *System Usability Scale* (SUS).

Saat sebelum melaksanakan pengukuran *usability* memakai tata cara SUS, informasi yang sudah dikumpulkan terlebih dulu diolah buat memperoleh total skor dari tiap jawaban responden. Sehabis proses pengolahan informasi berakhir, diperoleh hasil perhitungan skor SUS tiap-tiap responden yang disajikan pada Tabel 5.

4.1 . Tabel Hasil Pengujian SUS

Tabel 5. Hasil Pengujian SUS Responden

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jml	Skor= (Jml x 2,5)
R1	2	4	2	4	3	3	2	4	3	4	31	77.5
R2	3	4	2	4	3	2	3	4	3	3	31	77.5
R3	3	2	4	2	2	4	4	2	5	2	30	75
R4	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	33	82.5
R5	4	3	3	3	3	2	2	2	4	1	27	67.5
R6	5	1	5	1	5	1	5	1	5	3	32	80
R7	2	2	4	1	4	4	1	4	4	5	31	77.5
R8	4	3	4	3	3	4	2	2	3	3	31	77.5
R9	3	1	5	1	5	1	5	1	5	1	28	70
R10	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	77.5
R11	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	33	82.5
R12	4	1	4	2	4	3	3	2	4	4	31	77.5
R13	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	35	87.5
R14	3	2	4	3	4	3	4	2	4	3	32	80
R15	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3	32	80
R16	3	4	2	3	3	3	3	3	0	3	27	67.5
R17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
R18	3	4	3	2	4	3	2	2	2	4	29	72.5
R19	4	2	4	4	4	2	5	2	4	3	34	85
R20	4	3	4	2	4	2	4	2	4	3	32	80
R21	2	2	3	2	3	4	2	4	2	4	28	70
R22	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	72.5
R23	3	4	3	2	3	4	3	4	3	4	33	82.5
R24	2	3	3	2	3	4	3	2	3	2	27	67.5
R25	2	4	1	2	3	3	3	4	4	3	29	72.5
R26	3	2	4	2	4	3	2	4	3	4	31	77.5
R27	1	3	2	4	3	4	2	4	3	4	30	75
R28	4	4	2	2	3	4	3	4	3	4	33	82.5

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jml	Skor= (Jml x 2,5)
R29	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	77.5
R30	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	37	92.5
Jumlah											2320	
Rata – rata skor SUS											77.33	

Hasil pengujian usability pada Tabel 5 dicoba secara bertahap bersumber pada pedoman perhitungan System Usability Scale (SUS). Bersumber pada hasil perhitungan dari 30 narasumber, diperoleh nilai akhir SUS sebesar 77.33. Mengacu pada pedoman interpretasi SUS pada Tabel 5, skor tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

- a. Bersumber pada interpretasi *acceptability range*, skor 77.33 tercantum ke dalam jenis *Acceptable* cocok dengan syarat pada Tabel 4.
- b. Bersumber pada interpretasi *grade scale* pada Tabel 3, skor 77.33 terletak pada jenis *grade B*.

Berikutnya, persentase asumsi responden terhadap segala *item statment* pada kuesioner dipecah selaku berikut:

**Tabel 6. Presentase Hasil Kuesioner**

Skala Penilaian	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
STS	3%	10%	3%	10%	0%	7%	3%	7%	0%	7%
TS	17%	23%	17%	37%	3%	17%	23%	37%	7%	7%
RG	50%	43%	40%	30%	57%	37%	37%	23%	50%	43%
S	27%	23%	33%	23%	33%	40%	27%	33%	30%	40%
SS	3%	0%	7%	0%	7%	0%	10%	0%	10%	3%

1. Sebanyak 23% responden pada *statment 2* berkomentar kalau masih ada sebagian fitur yang lumayan rumit buat digunakan.
2. Sebanyak 37% responden pada *statment 4* melaporkan kalau mereka membutuhkan dorongan ataupun pendampingan dari orang lain buat menekuni pemakaian sistem.
3. Sebanyak 24% responden pada *statment 6* memperhitungkan kalau sistem masih belum mempunyai konsistensi yang baik.
4. Sebanyak 33% responden pada *statment 8* melaporkan sepakat kalau sistem masih susah digunakan.

Sebanyak 14% responden pada Keterangan 10 beranggapan jika mereka perlu menyesuaikan diri terlebih dahulu dikala saat sebelum dapat mengenakan sistem dengan baik. Sebanyak 14% responden pada *statment 10* berpikiran kalau mereka butuh menyesuaikan diri terlebih dulu saat sebelum bisa memakai sistem dengan baik

## 5. Kesimpulan

Riset ini sukses mengevaluasi tingkatan usability pada sistem e-learning Universitas Islam Sumatera Utara (UINSU) menggunakan tata cara System Usability Scale (SUS). Berdasarkan sumber pada hasil pengolahan informasi dari 30 mahasiswa bermacam program riset, diperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 77,33. Hasil tersebut menampilkan bila sistem e-learning UINSU masuk dalam jenis sesuai dengan grade B, sehingga bisa disimpulkan bila sistem mempunyai tingkatan kemudahan mengkonsumsi yang lumayan baik serta bisa diterima oleh pengguna.

Walaupun masih ditemui sebagian hambatan minor pada sistem. Sebagian responden melaporkan kalau sebagian fitur masih lumayan rumit digunakan, sistem belum seluruhnya tidak berubah-ubah, dan pengguna masih membutuhkan dorongan dalam menguasai pemakaian sistem.

Berdasarkan sumber pada hasil riset tersebut, pengelola sistem e-learning UINSU dianjurkan buat tingkatkan konsistensi antarmuka, menyederhanakan pemakaian fitur, dan membetulkan navigasi sistem supaya lebih mudah dimengerti pengguna. Dengan terdapatnya revisi tersebut, diharapkan mutu pengalaman pengguna terhadap sistem e-learning bisa jadi lebih baik serta menunjang proses pendidikan digital secara lebih efisien.

## Referensi

- [1] A. S. Widagdo and S. D. Pamuja, "Analisis Usability Antarmuka e-learning Menggunakan Metode System Usability Scale Pada Universitas Swasta," vol. 01, no. 2, 2025.
- [2] V. Yoga and P. Ardhana, "Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS)," vol. 3, no. 1, pp. 3–7, 2022.
- [3] N. W. Utami, I. K. R. Arthana, I. G. M. Darmawiguna, S. I. Akuntansi, and S. Primakara, "PENDIDIKAN GANESHA DENGAN METODE USABILITY TESTING," vol. 9, no. 1, pp. 107–118, 2020.
- [4] N. A. Falah, E. D. Wahyuni, V. Rahmayanti, and S. Nastiti, "Analisis Kepuasan Pengguna E-Learning Menggunakan System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus : MA Muhammadiyah 1 Malang)," vol. 5, no. 3, pp. 815–824, 2023.
- [5] N. Rahayu, "Analisis UX Pada Aplikasi E-Learning Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) UX Analysis On E-Learning Application Using SUS (System Usability Scale) Method," vol. 3, no. 2, pp. 49–54, 2025.
- [6] I. Permatasari *et al.*, "Faktor Evaluasi Usabilitas dalam Sistem e-learning dengan Panduan Tinjauan Sistematis Computer Science | Industrial Engineering | Mechanic Engineering | Civil Engineering J-ENSISTEC (Journal of Engineering and Sustainable Technology) Computer Science | Industrial Engineering | Mechanic Engineering | Civil Engineering," vol. 09, no. 02, pp. 805–810, 2023.
- [7] I. P. E. Sudarsana, "Antara Fitur dan Pengalaman : Evaluasi Usability Aplikasi E-Learning Berbasis Web," vol. 3, no. 2, pp. 11–20, 2025.
- [8] M. F. Fathurrahyid, K. A. Akhmallahudin, and A. Kurniati, "Evaluasi Efektifitas E-Learning Universitas Pamulang Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," vol. XIX, no. 03, pp. 30–37, 2024.
- [9] E. Iryanti *et al.*, "PENGUKURAN KEPUASAN PENGGUNA E-LEARNING MENGGUNAKAN MEASUREMENT OF E-LEARNING USER SATISFACTION USING HEURISTIC EVALUATION METHOD AND SYSTEM USABILITY SCALE," vol. 9, no. 3, 2022, doi: 10.25126/jtiik.202294631.
- [10] A. Y. Aditya Fikri Heristyanto, Abraham Tirta Gamadi, Amada Hanifudin Al-hadid, "Analisis Kepuasan Pengguna Website E-Learning Nusa Mandiri Perihal UI / UX dengan Metode E- Service Quality," vol. 6, pp. 729–737, 2022.
- [11] D. R. A. Kuju Susilawati, Nana Suarna, "Analisis Usabilitas Pengguna E-learning Menggunakan," vol. 5, no. 1, pp. 40–52, 2022.

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Semarang Student Paper	5%
2	djournals.com Internet Source	4%
3	Submitted to itera Student Paper	1%
4	openjournal.unpam.ac.id Internet Source	1%
5	jutei.ukdw.ac.id Internet Source	1%
6	media.neliti.com Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Student Paper	1%
8	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	1%
9	journal.um-surabaya.ac.id Internet Source	1%
10	www.researchgate.net Internet Source	1%
11	Submitted to LL Dikti IX Turnitin Consortium Student Paper	1%
12	Submitted to Universitas Kristen Duta Wacana Student Paper	1%
13	ejurnal.lkpkaryaprima.id Internet Source	1%

14 Daniel Zilbryan Ismail Haris, Dwi Fatrianto Suyatno. "Perancangan User Interface / User Experience Aplikasi Dongeng Nusantara Berbasis Web Menggunakan Metode Five Planes", Teknologi, 2023  
Publication 1%

---

15 [journalcenter.org](http://journalcenter.org)  
Internet Source <1%

---

16 [jurnal.umnu.ac.id](http://jurnal.umnu.ac.id)  
Internet Source <1%

---

17 [www.mdpi.com](http://www.mdpi.com)  
Internet Source <1%

---

18 Eka Nanda Sulastri, Dhian Satria Yudha, Abdul Rezha Efrat. "PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE CATERING", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2024  
Publication <1%

---

19 Azwa Guntara, Jesika Citra Ayu. "Web-Based Expert System for Diagnosis of Acne Vulgaris and its Severity Using Certainty Factor Method", Jurnal Informatika Terpadu, 2026  
Publication <1%

---

20 [eprints.umm.ac.id](http://eprints.umm.ac.id)  
Internet Source <1%

---

21 [journal.sinov.id](http://journal.sinov.id)  
Internet Source <1%

---

22 [jurnal.kdi.or.id](http://jurnal.kdi.or.id)  
Internet Source <1%

---

23 [proceeding.unpkediri.ac.id](http://proceeding.unpkediri.ac.id)  
Internet Source <1%

---

24 [text-id.123dok.com](http://text-id.123dok.com)  
Internet Source <1%

---

25 [www.lembagakita.org](http://www.lembagakita.org)  
Internet Source <1%

---

26 [www.stmik-budidarma.ac.id](http://www.stmik-budidarma.ac.id)

Internet Source

<1%

---

27 [www.vsemba.sk](http://www.vsemba.sk)

Internet Source

<1%

---

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On