

SIPARI : Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Pacitan Berbasis Web Berdasarkan Analisis System Usability Scale

SIPARI: Web-Based Pacitan Regency Tourism System Based on System Usability Scale Analysis

Berlian Juliartha Martin Putra¹, Anwar Fu'adi², Dwi Ariani Finda Yuniarti³
^{1,2,3}Pemeliharaan Komputer dan Jaringan Akademi Komunitas Negeri Pacitan
E-mail: ¹berlian@aknpacitan.ac.id, ² anwar@aknpacitan.ac.id, ³ finda@aknpacitan.ac.id

Abstrak

Pacitan memiliki banyak tempat wisata menarik namun Pacitan belum memiliki sistem untuk pengelolaan informasi wisata. Pengunjung harus mengumpulkan informasi wisata satu per satu dan ada banyak objek wisata Pacitan yang belum diketahui untuk dijadikan alternatif kunjungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem pariwisata di Kabupaten Pacitan berdasarkan System Usability Scale (SUS). Tahap penelitian yaitu studi literatur, pengumpulan informasi, perancangan dan pengembangan sistem serta analisis kepuasan pengguna menggunakan metode SUS beserta perbaikannya. Tahap analisis menghasilkan kebutuhan pengguna dan diagram aktivitas serta diagram use case. Tahap perancangan menghasilkan Class Diagram dan ERD serta perancangan antarmuka sistem kemudian dilakukan implementasi yaitu pembuatan program, pengujian dan implementasi. Sistem dianalisis skala kebergunaannya menggunakan metode SUS. Skor SUS diperoleh nilai 71 dengan nilai C. Net Promoter Score kriteria pasif, *acceptable* dan *adjective* dengan kategori ok. Hasil penelitian ini menjadi sarana bagi pengunjung Pacitan untuk memperoleh informasi tentang pariwisata di Pacitan.

Kata kunci: sistem informasi, SUS, system usability scale, wisata

Abstract

Pacitan has many interesting tourist attractions, but Pacitan does not yet have a system for managing tourist information. Visitors must collect tourist information one by one and there are many unknown Pacitan tourist attractions that can be used as alternative visits. This research aims to develop a tourism system in Pacitan Regency based on the System Usability Scale (SUS). The research stage is literature study, information collection, system design and development and user satisfaction analysis using the SUS method and its improvements. The analysis stage produces user needs and activity diagrams as well as use case diagrams. The design stage produces Class Diagrams and ERDs as well as system interface design, then implementation is carried out, namely program creation, testing and implementation. The system was analyzed for its usability scale using the SUS method. The SUS score was obtained with a value of 71 with a value of C. The Net Promoter Score criteria were passive, acceptable and adjective in the ok category. The results of this research are a means for visitors to Pacitan to obtain information about tourism in Pacitan

Keywords: information systems, SUS, system usability scale, tourism

1. PENDAHULUAN

Pacitan memiliki luas wilayah 1.389,8716 km dan terletak pada 110.55'-111.25' Bujur Timur dan 7.55'-17 Lintang Selatan. Luas wilayah Pacitan sebagian besar merupakan perbukitan sekitar 85%, sekitar 300 buah gunung – gunung kecil buah menyebar dan jurang terjal serta

lainnya berupa daratan [1]. Sebagian besar kondisi Pacitan yang merupakan perbukitan, jalan yang berbelok-belok dan naik turun adalah usaha tersendiri untuk melakukan kunjungan ke Pacitan.

Pacitan memiliki banyak tempat wisata menarik. Pengunjung dihadapkan banyak pilihan dan beberapa tempat wisata yang belum diketahui pengunjung. Secara khusus, Pacitan belum memiliki sistem pariwisata. Dalam mendapatkan informasi wisata, pengunjung mengumpulkan informasi dari website – website sehingga dirasa kurang efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengajukan sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pacitan. Sistem akan menyediakan informasi – informasi Pariwisata di Kabupaten Pacitan yang dapat dikelola informasinya oleh admin dan user. Admin mengelola informasi wisata dan memverifikasi informasi wisata yang diinputkan oleh user. User selain dapat melihat informasi wisata juga dapat menginputkan informasi wisata dan memberikan komentar tempat wisata sebagai feedback dari wisata yang pernah dikunjunginya sehingga membantu admin dalam penyediaan informasi wisata. Selanjutnya dilakukan usability testing untuk mengetahui nilai kebergunaan dari sistem menggunakan metode System Usability Scale(SUS).

Penelitian tentang sistem informasi pernah dilakukan diantaranya piranti lunak pembantu pemetaan urusan pemerintah daerah [1], pemilihan software pustaka digital [2], aplikasi katalog online ikan hias [3], sistem pemberi rekomendasi beasiswa [4] [5], aplikasi kepramukaan [6], sistem monitoring perkembangan anak usia dini [7], aplikasi reservasi salon [8] dll.

Pengembangan sistem di bidang informasi pariwisata juga pernah dilakukan yaitu Sistem Pariwisata Kabupaten Temanggung untuk memperoleh informasi rute, pemetaan lokasi wisata, dan fasilitas pendukung dengan metode *waterfall* [9], aplikasi pariwisata kota Semarang berbasis mobile yang memberikan informasi wisata, kuliner, pusat perbelanjaan, hotel, CCTV lalu lintas, taxy dan peta lokasi sekitar dengan metode pengembangan *waterfall* [10], sistem informasi wisata kabupaten Nabire [11], sistem informasi wisata kabupaten Semarang menggunakan metode *prototype* [12], dll.

Penelitian menggunakan SUS yang pernah dilakukan diantaranya pengukuran kebergunaan pada website Akademi Komunitas Negeri Pacitan [13], perancangan aplikasi e-Marketing Arthshop [14], implementasi *User Centered Design* untuk mendesain marketplace penjualan sapi kurban berbasis web [15], pengembangan pembelajaran matematika DGMATH [16], analisis situs pembelajaran online [17]

Perbedaan penelitian yang diajukan dengan penelitian sebelumnya, yaitu metode SUS digunakan untuk analisis kebergunaan SIPARI Pacitan kemudian sistem dilakukan perbaikan berdasar hasil analisis dan komentar terbuka. Sistem berbasis web yang memiliki tiga hak akses yaitu pembaca, penulis dan administrator. Pembaca hanya mengakses informasi sistem dan dapat memberikan komentar serta rating, penulis dapat menulis artikel yang nantinya ditayangkan ke sistem apabila telah di validasi oleh administrator dan administrator memiliki hak akses penuh.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Desain Sistem

Metode *Systems Development Life Cycle* menyediakan jalan untuk menavigasi proses pengembangan perangkat lunak. Ada banyak metode SDLC yang dikenal dan digunakan. Setiap model memiliki fitur dan batasan. Enam model yang paling populer yaitu model spiral, agile software development, model *waterfall*, Rapid Application Development(RAD) model, incremental model dan model V-process [18]

Metode pada penelitian ini adalah metode *waterfall*. Metode *Waterfall* merupakan model pengembangan perangkat lunak menggunakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial [19]

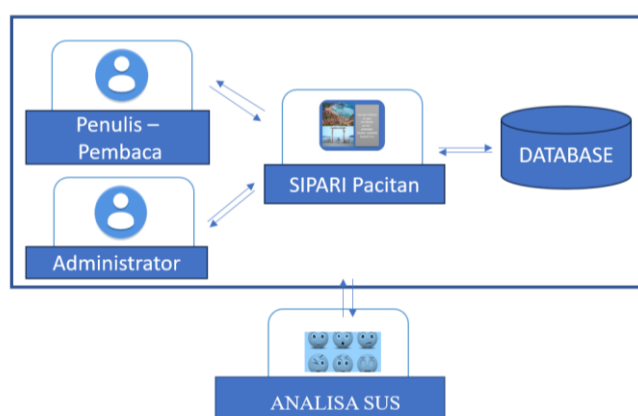
Berikut adalah tahapan – tahapan pada penelitian yang diajukan :

1. Pengumpulan data dan kebutuhan pengguna. Tahapan ini dilakukan analisa kebutuhan pembaca sistem wisata dan berkoordinasi dengan DISPARPORA Pacitan. Dimana tahap ini telah kami bahas pada penelitian kami sebelumnya

menggunakan *use case diagram* dan *activity diagram*. *Use case diagram* dan *activity diagram* dapat dilihat pada penelitian kami sebelumnya [20].

2. Perancangan aplikasi / sistem juga telah kami bahas pada penelitian kami sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem menggunakan *ERD*, *class diagram* serta diberikan rancangan *user interface* yang dapat dilihat pada penelitian kami sebelumnya [20].
3. Pengembangan aplikasi / sistem. Selanjutnya dari tahap 1 dan 2 dilakukan implementasi dari rancangan ke kode program.
4. Pengujian sistem / aplikasi
Pengujian sistem akan diawali dengan pengujian apakah fitur-fitur pada website sudah berjalan sebagaimana mestinya selanjutnya pengujian dilakukan pada pengguna dengan metode *System Usability Scale*.
0. Implementasi

Berikut Gambar 1 adalah blok diagram penelitian yang diajukan.



Gambar 1 Blok Diagram Sistem

Sistem yang dikembangkan berbasis web. Sistem yang telah selesai dikembangkan dianalisa keberdayagunaannya dengan teknik *System Usability Scale* kemudian dilakukan perbaikan sesuai dari analisis hasil *System Usability Scale* dan komentar terbuka. Sistem memiliki 3 hak akses.

Pembangunan SIPARI Pacitan didasarkan pada kebutuhan Pengguna, sesuai penelitian kami sebelumnya [20] dengan tiga hak akses :

- Administrator
Administrator sebagai pengelola informasi wisata dan melakukan verifikasi data yang dibuat oleh penulis dan juga bisa sebagai user pembaca dan penulis
- Pembaca
Pembaca melihat informasi wisata, memberikan komentar dan rating dari wisata.
- Penulis
Pembaca yang melakukan registrasi pada sistem disebut penulis.

2.2. *System Usability Scale*

Pentingnya proses evaluasi faktor usability pada suatu layanan web yaitu untuk mengetahui apakah layanan tersebut telah memenuhi ekspektasi pengguna, mencocokkan keputusan bisnis di dunia nyata, menghilangkan kekurangan pada produk, melihat keberhasilan produk dalam menyelesaikan keperluan pengguna dan memperoleh reaksi dari pengguna dan masukan terkait layanan yang disediakan [21].

SUS memiliki sepuluh pertanyaan, setiap pertanyaan memiliki 5 skala, yaitu “sangat tidak setuju” s.d. “sangat setuju”. Terdapat 5 pertanyaan untuk pertanyaan positif dan negatif [22].

Rumus skor SUS sebagai berikut [23] :

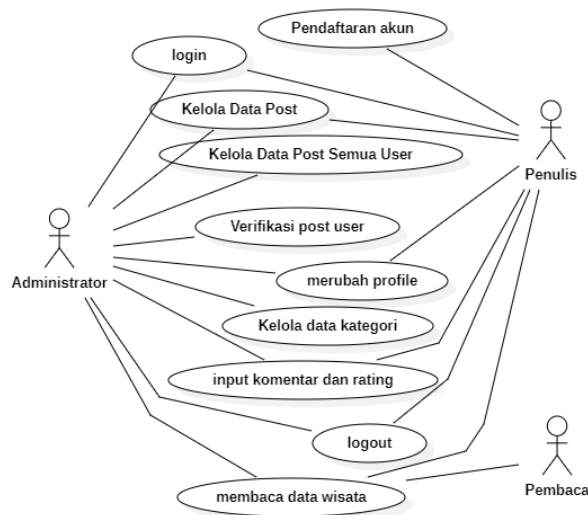
$$Skor\ SUS = (R1 - 1 + 5 - R2 + R3 - 1 + 5 - R4 + R5 - 1 + 5 - R6 + R7 - 1 + 5 - R8 + R9 - 1 + 5 - R10 * 2.5) (1)$$

Skor SUS seluruhnya didapat dari rata-rata skor individu SUS. Berikut Tabel 1 adalah daftar pertanyaan yang di berikan kepada beberapa staff dari Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan dan beberapa calon wisatawan dari beberapa kota mengenai sistem yang telah dibuat. Total responden sebanyak 32 responden.

Tabel 1 Pertanyaan Kuisisioner SUS [24]

No	Pertanyaan
1.	Saya sepertinya akan sering menggunakan website ini
2.	Saya melihat ada bagian website yang cukup merepotkan
3.	Saya rasa website ini mudah digunakan
4.	Saya sepertinya membutuhkan bantuan teknisi agar dapat menggunakan website ini dengan lancar
5.	Saya rasa fungsi pada website ini sudah terintegrasi dengan baik
6.	Saya menemukan terlalu banyak ketidak konsistenan dalam website ini
7.	Saya pikir orang-orang akan dapat menggunakan website ini dalam waktu yang sangat cepat
8.	Saya rasa website ini sangat sulit digunakan
9.	Saya merasa mantab menggunakan website ini
10.	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini

Berikut Gambar 2 *Use Case Diagram*. ERD, class diagram sama seperti pada penelitian kami sebelumnya [20].



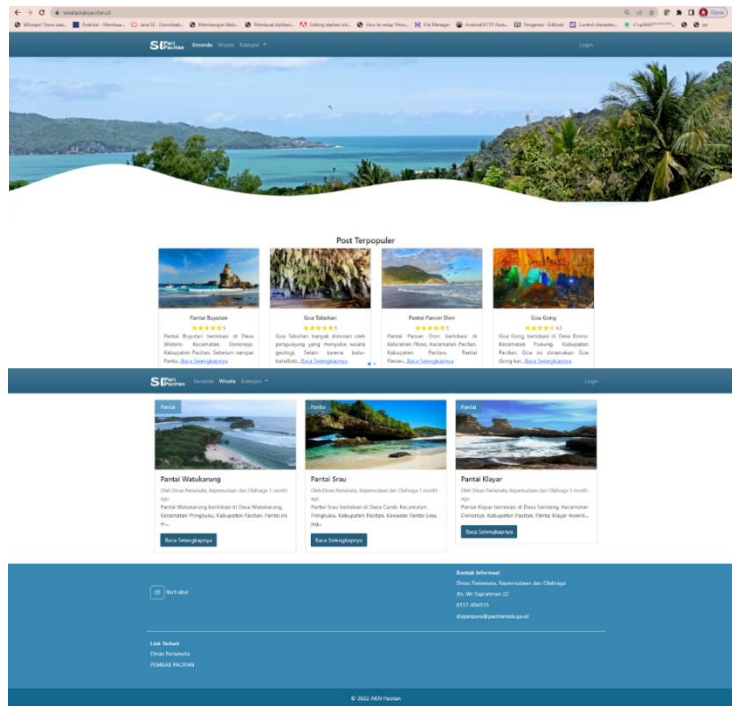
Gambar 2 *Use Case Diagram* SI Pariwisata

Terdapat 3 hak akses yaitu administrator, penulis dan pembaca. Administator memiliki semua hak akses dan tentunya bertugas memverifikasi post user. Pembaca hanya memiliki hak akses membaca informasi yang disediakan di web. Pembaca yang melakukan registrasi dapat mengelola post yang ditulisnya dan memberikan komentar serta rating.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

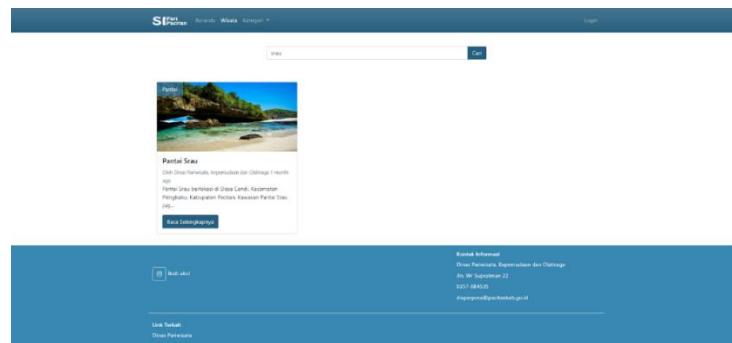
Pada bab hasil dan pembahasan, ditampilkan dan dibahas hasil dari pembuatan sistem sebagaimana dilakukan tahapan-tahapan pada bab 2 setelah implementasi rancangan ke kode program didapatkan website pariwisata pacitan sebagaimana terlihat pada Gambar 3 hingga Gambar 8. Gambar 3 adalah halaman beranda dari SIPARI Pacitan. Pada halaman ini menampilkan menu, post terpopuler, dan post terkini wisata Pacitan. Pada post terpopuler

ditampilkan daftar wisata yang memiliki ulasan terbanyak. Post terkini menampilkan daftar wisata yang baru diinputkan informasinya oleh user.



Gambar 3 Halaman Home SIPARI PACITAN

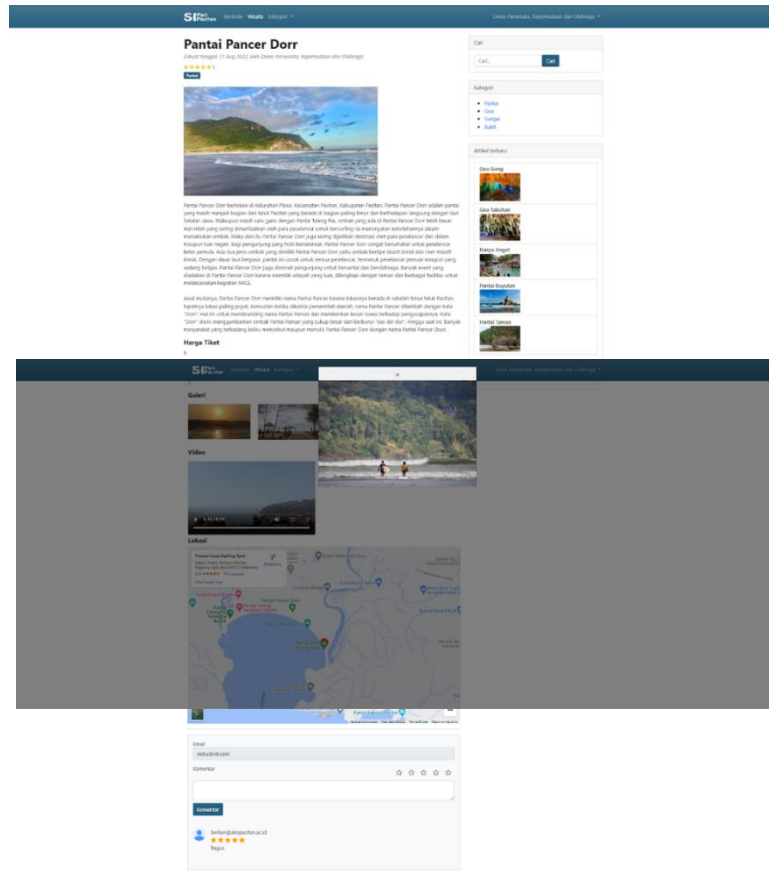
Gambar 4 adalah fitur pencarian yang diberikan oleh sistem. Pada fitur pencarian akan dicari artikel sesuai kata kunci pencarian, baik dari judul maupun isi artikel.



Gambar 4 Halaman Pencarian SIPARI PACITAN

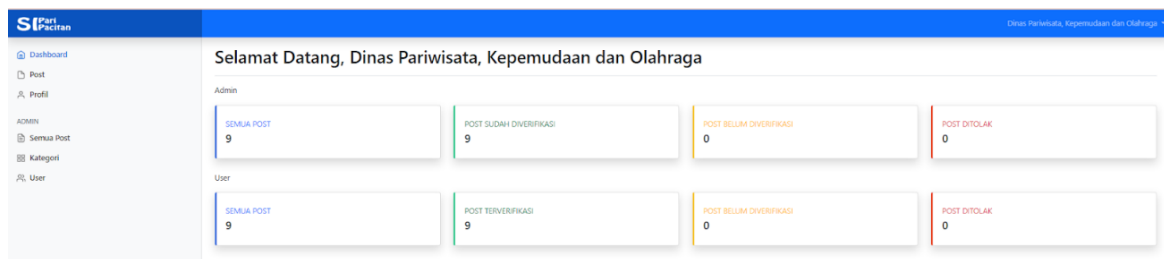
Gambar 5 adalah halaman detail wisata, pada halaman ini pembaca dapat membaca artikel secara keseluruhan baik melihat deskripsi, gambar, peta maupun memberikan komentar dan rating. Rating akan mengkalkulasi sesuai rekap rata-rata dari rating yang diberikan user-user pada suatu artikel.

Halaman detail wisata menampilkan informasi lengkap seperti Gambar 5, baik informasi wisata, peta, video, galeri gambar dan komentar semua user.















Gambar 5 Halaman Detail Wisata SIPARI PACITAN

Login Sistem dibedakan menjadi 2 yaitu admin dan penulis. Jika Admin yang login maka diarahkan pada Gambar 6 namun jika penulis yang login maka diarahkan ke dashboard penulis. Selanjutnya terdapat menu kelola post admin sendiri seperti Gambar 7, kelola post semua user, kelola kategori seperti Gambar 8 dan Kelola semua user.



Gambar 6 Halaman Administrator

#	Judul	Kategori	Penulis	Status	Rating	Keterangan	Action
1	Curug Gringsing	Sungai	Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga	Terverifikasi	-	-	  
2	Grojogan Dhuwur	Sungai	Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga	Terverifikasi	4.3	-	  
3	Pantai Wawaran	Pantai	Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga	Terverifikasi	4.3	-	  
4	Pantai Tawang	Pantai	Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga	Terverifikasi	4.3	-	  

Gambar 7 Halaman Kelola Post Administrator

Pada Kelola Post Administrator, administrator dapat mengelola semua post yang dituliskan semua user sebagaimana Gambar 7. Disini administrator juga melakukan verifikasi post dari user, apakah layak dan sesuai untuk ditampilkan. Jika post sudah terverifikasi maka status akan tampil terverifikasi dan jika belum diverifikasi maka status akan bertuliskan belum terverifikasi.

Pada Gambar 8 merupakan kelola kategori administrator, hanya administrator yang dapat membuat kategori wisata.



Gambar 8 Halaman Kelola Kategori Administrator

Sistem yang selesai dibuat dilakukan pengujian fungsionalitas setelah itu dilakukan pengujian dengan analisa kegunaan menggunakan SUS dengan pertanyaan dari tabel 1, Selanjutnya jawaban dari responden direkap dan didapatkan hasil seperti Tabel 2 berikut :

Tabel 2 Hasil Kuisisioner

No	Skor Asli									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	5	1	5	2	5	5	5	1	5	2
2	4	2	3	4	4	2	3	2	4	3
3	4	1	5	1	3	1	5	3	4	2
4	5	1	5	4	5	1	5	1	5	3
5	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3
...
30	5	1	5	2	5	1	5	1	4	2
31	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1
32	2	1	3	1	3	1	4	1	3	1

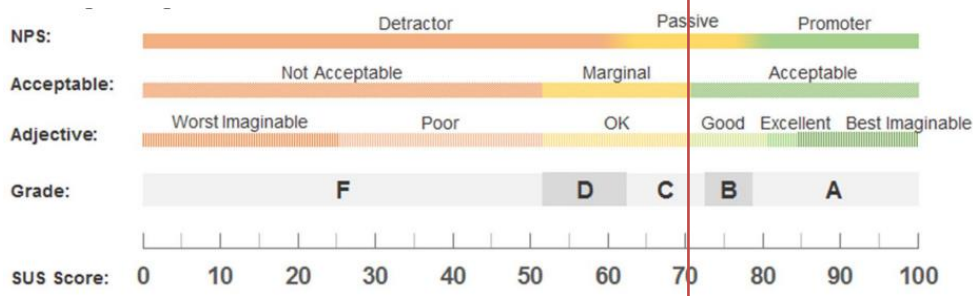
Untuk menghitung skor SUS, setiap jawaban kuisisioner pada item 1,3,5,7 dan 9 skor dikurangi dengan 1 dan pada pertanyaan 2,4,6,8,10 dihitung dengan 5 dikurangi dengan skor. Hasil skor dikalikan dengan 2.5 sehingga didapatkan range SUS dari 0 s.d. 100 [24]. Dari rumus(1) tersebut memberikan hasil SUS seperti pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil SUS

Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	4	4	3	4	0	4	4	4	3	34	85
3	3	2	1	3	3	2	3	3	2	25	63
3	4	4	4	2	4	4	2	3	3	33	83
4	4	4	1	4	4	4	4	4	2	35	88
2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	23	58

...
4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	37	93
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	98
1	4	2	4	2	4	3	4	2	4	30	75
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)										71	

Skor SUS yang didapatkan sebesar 71. Pada Gambar 9 garis merah adalah hasil analisis dengan SUS. Garis merah ditarik lurus vertikal di nilai 71. Dari hasil tersebut dilakukan analisa skor SUS dilihat dari sudut pandang acceptability, adjective rating, NET Promoter Score (NPS) dan grade scale sesuai gambar



Gambar 9 Visualisasi Hasil SUS

Pada Gambar 9 dapat dibandingkan hasil analisis *SUS SIPARI Pacitan* dengan nilai tertinggi dan terendah di 3 indikator.

Kemudian dilakukan rekap hasil dari Gambar 9 di Tabel 4. Berikut Tabel 4 adalah hasil dari analisis *System Usability Scale* pada *SIPARI Pacitan*.

Tabel 4 Hasil Analisis SUS

Nomer	Indikator	Nilai
1.	<i>Net Promoter Score</i>	Pasif
2.	<i>Acceptable</i>	<i>Acceptable</i>
3.	<i>Adjective</i>	Ok
4.	<i>Grade</i>	C
5.	<i>SUS Score</i>	71

Grade didapatkan nilai C. Pengelompokan nilai huruf didapatkan dengan ketentuan [25]:

- Grade A : skor $\geq 78,8$
- Grade B : skor $\geq 72,6$ dan skor $< 78,8$
- Grade C : skor $\geq 62,5$ dan skor $< 72,6$
- Grade D : skor ≥ 51 dan skor $< 62,5$
- Grade F : skor < 51

Pada Net Promoter Score, promoter jika minimal 81 atau lebih. Detractors skor SUS 53 kebawah dan Passive jika skor SUS antara 53 – 81 [25]. *Promoter* adalah peminat setia yang terus menggunakan dan mempromosikan ke orang lain, *passives* adalah user yang puas namun tidak berminat untuk menawarkan ke orang lain dan *detractors* adalah user yang tidak senang dan dapat menghambat dengan kata-kata negatifnya [26]. Pada penelitian ini NPS didapatkan nilai *passive*.

Kriteria *acceptable* apabila skor diatas 70, dibawah 50 untuk *not acceptable* dan *marginal* antara 50 s.d. 70 [25]. *SIPARI* memperoleh skor *acceptable*.

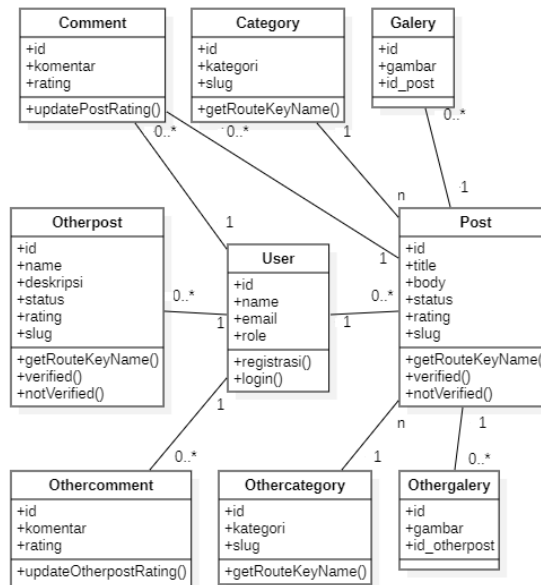
Konversi skor SUS ke *adjective rating* sebagai berikut [13]:

- Worst Imaginable : skor $\leq 12,5$
- Awful : $12,5 >$ skor $\leq 20,3$
- Poor : $20,3 >$ skor $\leq 35,7$

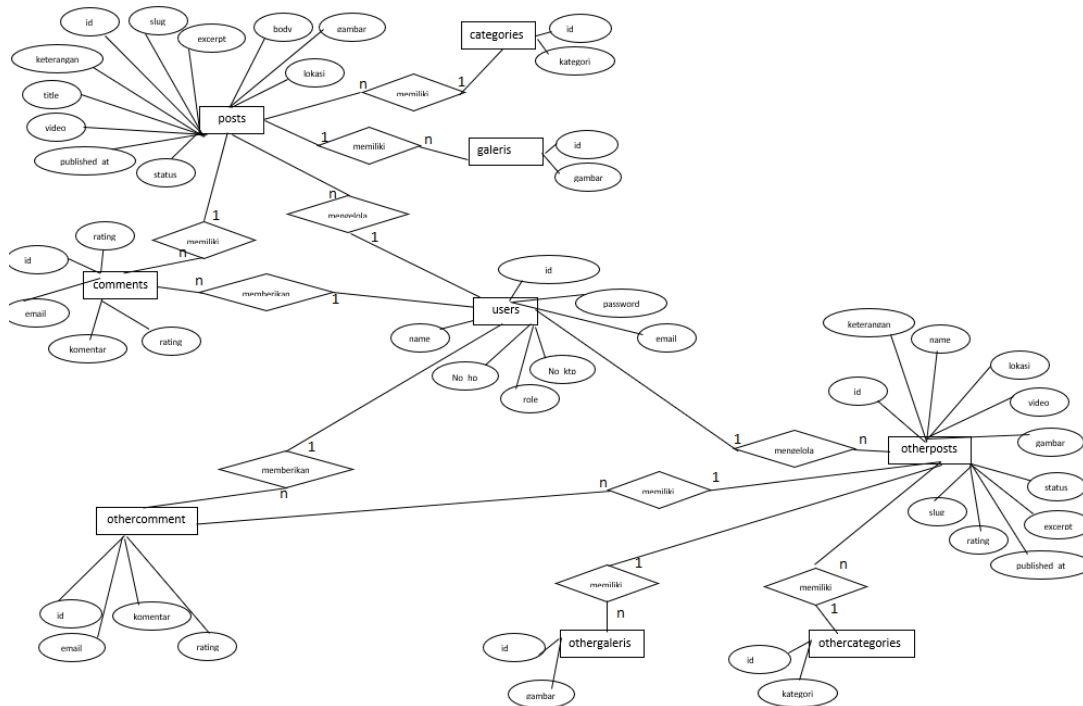
- OK : 50.9 > skor <= 71.4
- Good : 71.4 > skor <= 85.5
- Excellent : 85.5 > skor <= 90.9
- Best Imaginable: > 90.9

SIPARI masuk *adjective* dengan kategori OK.

Dari hasil *SUS* dilakukan perbaikan sistem yang dibuat. Beberapa masukan dari pertanyaan terbuka yang didapatkan dari kuisisioner dari sisi fungsi seperti ditambahkan tentang pusat oleh-oleh, kerajinan tangan, festival budaya dan kuliner telah ditambahkan pada fitur SIPARI. Untuk masukan dari fitur GoogleMaps sudah ditambahkan ada sebelumnya, dan obyek wisata sudah ada 35 obyek wisata. Data wisata Pacitan, untuk foto juga telah lebih dari satu.



Gambar 9 Revisi *Class Diagram* dari SI Pariwisata Pacitan berdasar *SUS*



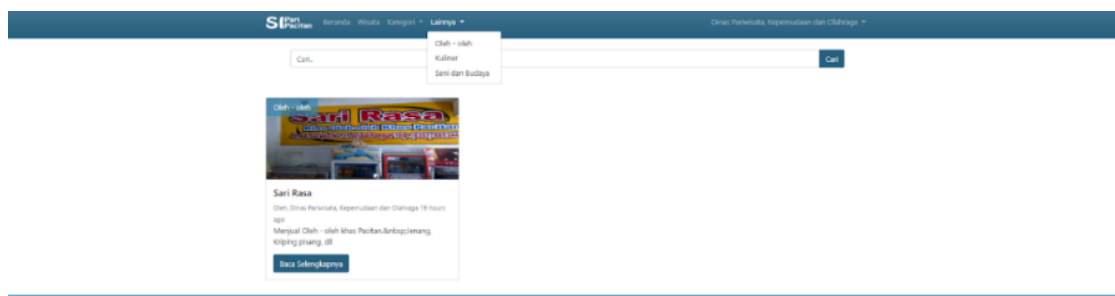
Gambar 10 Revisi *ER Diagram* dari SI Pariwisata Pacitan berdasar *SUS*

Berikut Gambar 9 adalah perbaikan *Class Diagram* dan Gambar 10 adalah perbaikan *ER Diagram* dari penelitian sebelumnya [20] setelah dilakukan analisis *System Usability Scale*.

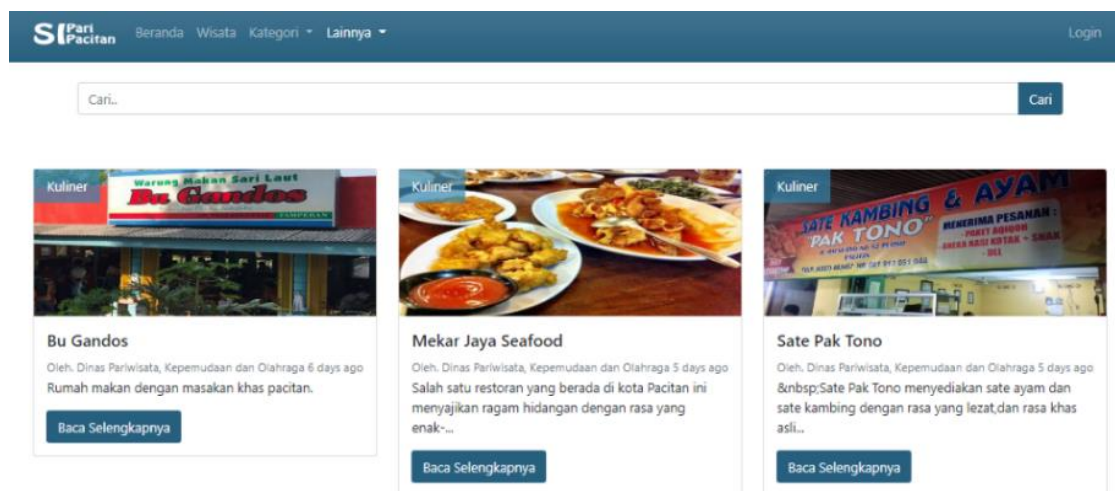
Pada *Class Diagram* Gambar 9 dilakukan penambahan *class Otherpost*, *Othergallery*, *Othercategory* dan *othercomment* class dimana *class* tersebut untuk mengelola informasi wisata kuliner, seni budaya dan oleh-oleh.

Pada *ER Diagram* Gambar 10 ditambahkan entitas *Otherpost*, *Othergallery*, *Othercategory* dan *othercomment* sesuai dari hasil kuisisioner.

Berikut perbaikan dari segi sistem setelah dilakukan analisis *System Usability Scale* yaitu pada Gambar 11 Penambahan fitur Menu dan pusat oleh-oleh, Gambar 12 halaman kuliner dan 13 Seni Budaya.

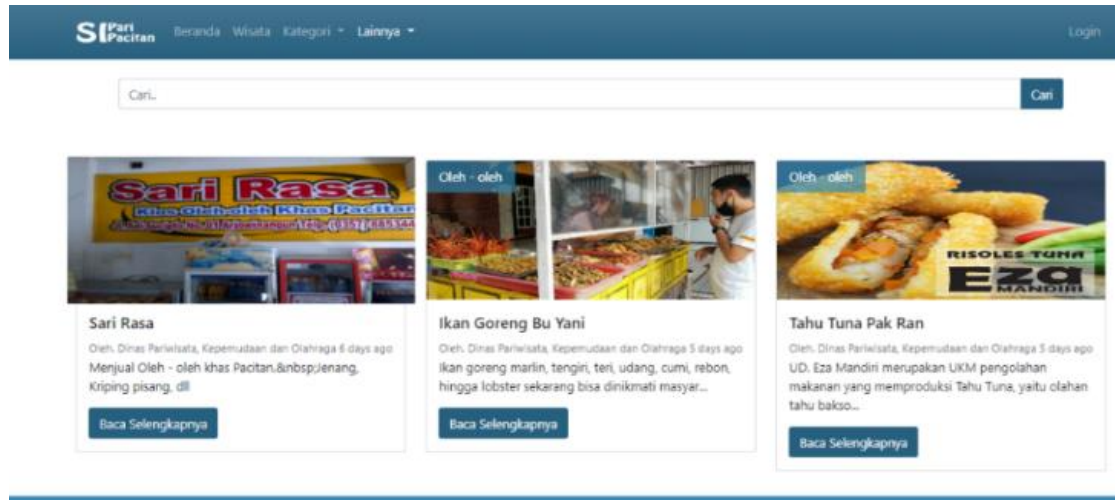


Gambar 11 Halaman Fitur Tambahan Menu



Gambar 12 Halaman Informasi Pusat Oleh-Oleh dan Kuliner

Masing-masing informasi baik oleh-oleh, kuliner dan seni budaya apabila diklik akan menampilkan informasi lengkap dari, gambar dan lokasi.



Gambar 13 Halaman Seni dan Budaya

Tahapan akhir yaitu implementasi sistem. Sistem diupload di hosting agar dapat diakses oleh semua pengguna. Sistem yang dibangun dapat diakses melalui link <https://wisata.pacitankab.web.id/>.

3. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Tahapan dari metode tersebut yaitu pengumpulan data dan kebutuhan pengguna, perancangan sistem, pengembangan sistem, pengujian fungsionalitas dan kebergunaan SUS serta tahap akhir implementasi. Tahap pertama menghasilkan kebutuhan pengguna dan diagram aktivitas serta diagram *use case*. Tahap rancangan menghasilkan *Class Diagram* dan *ERD* serta perancangan antarmuka sistem kemudian dilakukan pembuatan program. Sistem yang dikembangkan memiliki 3 hak akses yaitu penulis, pembaca dan administrator. Penulis dapat memberikan bantuan untuk menulis artikel yang dapat ditayangkan setelah di validasi administrator, tentunya penulis membantu administrator dalam memperkaya artikel berkaitan dengan wisata di Sistem. Pembaca dapat mengakses informasi wisata. Administrator memiliki hak penuh dalam pengelolaan sistem. Sistem yang telah jadi dilakukan pengujian fungsionalitas fitur-fitur kemudian dilakukan pengujian kebergunaan dengan SUS. Skor SUS diperoleh nilai 71 dengan nilai C. Net Promoter Score kriteria pasif, *acceptable* dan *adjective* dengan kategori ok. Sistem dilakukan perbaikan berdasarkan Skor SUS dan hasil kuisisioner terbuka. Diakhir tahapan dilakukan implementasi agar sistem dapat diakses oleh semua pengguna. Penelitian selanjutnya sistem akan diberikan tambahan fitur pemberi rekomendasi daftar wisata selama berkunjung di Pacitan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami berikan pada Akademi Komunitas Negeri Pacitan dan Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Pacitan dalam mendukung penelitian yang dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Fu'adi, "Pembangunan Piranti Lunak Pembantu Pemetaan Urusan Pemerintah Daerah," *Techno.COM*, vol. 17, no. 3, pp. 230-241, 2018.
- [2] A. Prianggono, A. Fu'adi and B. J. M. Putra, "Teknik AHP dengan Kriteria SQM:Studi Kasus Pemilihan Software Pustaka Digital," *Techno.COM*, vol. 21, no. 1, pp. 39-51, 2022.

- [3] A. Fu'adi, D. A. F. Yuniarti, A. P. Prianggono and B. J. M. Putra, "Pembangunan Aplikasi Katalog Online Berbasis Mobile Sebagai Fasilitasi Pemasaran Bagi Pembudidaya Ikan Hias," *Journal of Electrical, Electronic, Mechanical, Informatic and Social Applied Science*, vol. 1, no. 2, pp. 25-31, 2022.
- [4] B. J. M. Putra, D. A. F. Yuniarti and C. R. Prameswari, "Simple Additive Weight untuk Rekomendasi Penerima Beasiswa Berbasis Web," *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, vol. 13, no. 1, pp. 2192-2204, 2021.
- [5] D. Yuniarti and B. Putra, "SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN CALON PENERIMA BEASISWA MAHASISWA AKADEMI KOMUNITAS NEGERI PACITAN," *TRANSFORMASI*, vol. 16, no. 1, pp. 82-90, 2020.
- [6] R. S. Wicaksono, B. J. M. Putra and B. Hikmahwan, "Rancangan dan Implementasi Aplikasi Kepramukaan "Strong Scout" Berbasis Android," *Journal of Electrical, Electronic, Mechanical, Informatic and Social Applied Science*, vol. 1, no. 1, pp. 18-25, 2022.
- [7] A. Fu'adi, R. N. Zubaidah and B. J. M. Putra, "Sistem Informasi Monitoring Perkembangan Anak Usia Dini Berbasis Web," *Journal of Electrical, Electronic, Mechanical, Informatic and Social Applied Science*, vol. 1, no. 2, pp. 17-24, 2022.
- [8] B. J. M. Putra, A. Purwatama and P. O. D. A. Purnamasari, "Pengembangan Aplikasi Reservasi Salon Keshoo Berbasis Web," *Journal of Electrical, Electronic, Mechanical, Informatic and Social Applied Science*, vol. 2, no. 2, pp. 24-30, 2023.
- [9] K. I. Santoso and M. N. Rais, "Implementasi Sistem Informasi Geografis Daerah Pariwisata Kabupaten Temanggung Berbasis Android dengan Global Positioning System (GPS)," *Scientific Journal of Informatics*, vol. 2, no. 1, pp. 29-40, 2015.
- [10] T. I. Wibowo and N. A. Setiyanto, "APLIKASI MOBILE INFORMASI PARIWISATA KOTA SEMARANG BERBASIS ANDROID," *Techno.COM*, vol. 11, no. 3, pp. 124-133, 2012.
- [11] F. Duwitau and R. Wijanarko, "Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Nabire Berbasis Web," *INFORMATIKA DAN RPL*, vol. 2, no. 2, pp. 104-112, 2020.
- [12] M. S. Mauludin and I. W. P. Kurniawan, "Sistem Informasi Obyek Wisata Bandungan Kabupaten Semarang Berbasis Web," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 1, pp. 47-50, 2022.
- [13] G. W. Intyanto, N. A. Ranggiyanto and V. Octaviani, "Pengukuran Usability pada Website Kampus Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 3, no. 2, pp. 59-68, 2021.
- [14] A. A. N. H. Susila and D. M. S. Arsa, "Analisis System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Perancangan Aplikasi E-Marketing Artshop Berbasis Web," *Techno.COM*, vol. 21, no. 2, pp. 268-279, 2022.
- [15] E. Rahmawati, "Implementation of the user-centered design (UCD) method for designing web marketplace of qurban cattle sales in Indonesia," *Register Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, vol. 6, no. 2, pp. 96-108, 2020.
- [16] D. A. F. Yuniarti, G. W. Intyanto and A. S. Pawening, "DGMATH: Media Digital Matematika Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Dasar Materi Operasi Bilangan Menggunakan Metode RnD," *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 12, no. 01, pp. 41-51, 2022.
- [17] Derisma, "The Usability Analysis Online Learning Site for Supporting Computer programming Course Using System Usability Scale (SUS) in a University," *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, vol. 14, no. 9, pp. 182-195, 2020.
- [18] N. Govil and A. Sharma, "Validation of agile methodology as ideal software development process using Fuzzy-TOPSIS method," *Advances in Engineering Software*, pp. 1-8, 2022.
- [19] N. D. Arizona, "Aplikasi Pengolahan Data Anggaran Pendapatan Dan Belanja Desa (APBDES) Pada Kantor Desa Bakau Kecamatan Jawai Berbasis Web," *CYBERNETICS*, vol. 1, no. 2, pp. 105-119, 2017.

- [20] B. J. M. Putra, A. Fu'adi and D. A. F. Yuniarti, "Analisa dan Rancangan Sistem Informasi Pariwisata Pacitan dengan UML dan ERD," *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, vol. 7, no. 1, pp. 63-72, 2022.
- [21] [Online]. Available: <https://uxplanet.org/why-is-it-important-to-do-usability-testing-5080a5640df3>. [Accessed 2023].
- [22] A. Sidik, "Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile," *Technologia*, vol. 9, no. 2, pp. 83-88, 2018.
- [23] I. A. H.N., P. I. Santoso and R. Ferdiana, "Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale," *IPTEK-KOM*, vol. 17, no. 1, pp. 31-38, 2015.
- [24] J. Brooke, "SUS: A Quick and Dirty Usability Scale," 1995.
- [25] T. C. Munanto, R. Hartanto and S. Fauziati, "Pengujian Usabilitas Website Sistem Seleksi Calon Pegawai Negeri Sipil Nasional (SSCN) Badan Kepegawaian Negara (BKN)," *Jurnal Teknik Elektro, Teknologi Informasi dan Komputer*, vol. 4, no. 1, pp. 1-10, 2020.
- [26] [Online]. Available: <https://www.netpromoter.com/know/>. [Accessed 11 2022].