

Perancangan Sistem Informasi Kasir Resto "Dua Ikan" Berbasis *Web Mobile* dengan Fokus pada *User Experience (UX)* Menggunakan UCD

Aradea Pinkan Kartiningtyas¹, Atriya Naufalika Indah Ardiani², Khoirul Musthofa³, Indrawan Ady Saputro⁴

¹²Prodi S1 Informatika, ³STMIK Amikom Surakarta

¹²Sukoharjo Indonesia

Email : ¹aradea.10445@mhs.amikomsolo.ac.id,

²atriya.10463@mhs.amikomsolo.ac.id,

³khoirul.10461@mhs.amikomsolo.ac.id, ⁴indrawanadys@dosen.amikomsolo.ac.id

Abstract

The efficiency of the cashier system has a significant impact on customer satisfaction and smooth operations in the modern restaurant industry. The traditional Point-of-Sale (POS) system at the "Two Fish" Restaurant faces the problem of high error rates and slow transaction processes, which result in queue congestion and poor User Experience (UX). This research aims to design an integrated Cashier Information System based on Web and Mobile platforms, with the main focus on UX optimization through the User-Centered Design (UCD) methodology. The UCD process is applied iteratively, starting from the analysis of the context of use (interviews and observations of staff) to define functional and non-functional needs precisely. The design phase resulted in a high-fidelity prototype that included key features such as fast mobile order input for the waiter and intuitive split-bill functionality for the cashier. The final prototype will be rigorously evaluated using Usability Testing, measured quantitatively through the System Usability Scale (SUS), with a target score exceeding 70. This research is expected to contribute in the form of a validated cashier system design model that is validated, intuitive, efficient, and successfully reduces operational errors, thereby improving the quality of service and overall staff productivity. The final prototype will be rigorously evaluated using Usability Testing, measured quantitatively through the System Usability Scale (SUS), with a target score exceeding 70. The results of the usability test showed an average SUS score of 85.7, which indicates that the designed system is in the Acceptable and Excellent Usability categories. This research is expected to contribute in the form of a validated cashier system design model that is validated, intuitive, efficient, and successfully reduces operational errors, thereby improving the quality of service and overall staff productivity.

Keywords: Information System, Mobile, POS System, UCD, User Experience (UX), Web

Abstraksi

Efisiensi sistem kasir memiliki dampak signifikan terhadap kepuasan pelanggan dan kelancaran operasional dalam industri restoran modern. Sistem Point-of-Sale (POS) tradisional di Restoran "Dua Ikan" menghadapi masalah tingginya tingkat kesalahan dan proses transaksi yang lambat, yang mengakibatkan kemacetan antrean dan buruknya User Experience (UX). Penelitian ini bertujuan untuk merancang Sistem Informasi Kasir terintegrasi berbasis platform Web dan Mobile, dengan fokus utama pada optimalisasi UX melalui metodologi User-Centered Design (UCD). Proses UCD diterapkan secara

iteratif, dimulai dari analisis konteks penggunaan (wawancara dan observasi staf) untuk mendefinisikan kebutuhan fungsional dan non-fungsional secara presisi. Fase perancangan menghasilkan prototipe berketepatan tinggi (high-fidelity) yang mencakup fitur kunci seperti input pesanan mobile cepat untuk pelayan dan fungsionalitas split-bill yang intuitif untuk kasir. Prototipe akhir akan dievaluasi secara ketat menggunakan Pengujian Usabilitas, diukur secara kuantitatif melalui System Usability Scale (SUS), dengan target skor melampaui 70. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa model desain sistem kasir yang tervalidasi, intuitif, efisien, dan berhasil mengurangi kesalahan operasional, sehingga meningkatkan kualitas layanan dan produktivitas staf secara keseluruhan. Prototipe akhir akan dievaluasi secara ketat menggunakan Pengujian Usabilitas, diukur secara kuantitatif melalui System Usability Scale (SUS), dengan target skor melampaui 70. Hasil pengujian usability menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 85,7, yang mengindikasikan bahwa sistem yang dirancang berada dalam kategori Acceptable dan Excellent Usability. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa model desain sistem kasir yang tervalidasi, intuitif, efisien, dan berhasil mengurangi kesalahan operasional, sehingga meningkatkan kualitas layanan dan produktivitas staf secara keseluruhan.

Keywords: Sistem Informasi, Mobile, POS System, UCD, User Experience (UX), Web

1. PENDAHULUAN

Model bisnis restoran modern saat ini sangat bergantung pada efisiensi operasional dan kualitas pengalaman pelanggan (*Customer Experience*), menjadikan sistem kasir atau Point-of-Sale (POS) sebagai titik krusial interaksi dan alur kerja keuangan[1]. Di tengah persaingan industri makanan dan minuman yang ketat, kecepatan layanan menjadi faktor pembeda utama. Namun, Restoran "Dua Ikan", layaknya banyak usaha sejenis, menghadapi tantangan klasik berupa antrean panjang dan tingginya potensi kesalahan input pesanan, terutama saat jam sibuk operasional. Studi kasus di industri *F&B* menunjukkan bahwa inefisiensi kasir dapat meningkatkan waktu tunggu pelanggan hingga 40% dan menyebabkan void atau ketidaksesuaian laporan yang memicu kerugian finansial. Kondisi ini secara langsung mengindikasikan perlunya perbaikan mendasar pada sistem kasir yang ada[2]. Kondisi ini secara langsung mengindikasikan perlunya perbaikan mendasar pada sistem kasir yang ada. Kesalahan dalam pemrosesan transaksi tidak hanya menurunkan kepuasan pelanggan secara drastis, tetapi juga berpotensi memicu kerugian finansial akibat void atau ketidaksesuaian laporan[3].

Untuk mengatasi inefisiensi ini, pendekatan yang diusulkan dalam penelitian ini adalah melalui perancangan Sistem Informasi Kasir terintegrasi berbasis Web dan Mobile[4]. Pemanfaatan solusi mobile akan memberikan fleksibilitas tinggi bagi staf pelayan untuk mencatat pesanan langsung di meja (menggunakan perangkat seperti tablet atau ponsel), yang terbukti dapat memangkas waktu tunggu dan meminimalkan kesalahan komunikasi antara pelanggan dan dapur[5]. Sementara itu, implementasi

basis Web akan difokuskan untuk manajemen laporan keuangan yang komprehensif, pengendalian stok, dan operasional kasir utama yang membutuhkan stabilitas desktop[6]. Kunci keberhasilan sistem baru ini terletak pada kemudahan penggunaan (Usability) oleh staf. Oleh karena itu, penelitian ini secara eksplisit mengadopsi metodologi *User-Centered Design (UCD)*[7]. UCD adalah kerangka kerja perancangan iteratif yang berfokus pada kebutuhan, batasan, dan konteks penggunaan dari pengguna akhir, menjamin bahwa sistem yang dikembangkan menghasilkan *User Experience (UX)* yang optimal[8]. Dengan menempatkan pengguna (staf kasir dan pelayan) sebagai pusat perancangan, sistem diharapkan tidak hanya fungsional, tetapi juga intuitif, efisien, dan mengurangi beban kognitif staf[9].

Berdasarkan latar belakang masalah dan pentingnya pendekatan UCD, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan perancangan prototipe Sistem Informasi Kasir Restoran "Dua Ikan" berbasis Web/Mobile yang memiliki UX optimal dan telah tervalidasi usability-nya melalui serangkaian pengujian terstruktur menggunakan pendekatan UCD[10]. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa model desain sistem kasir yang akurat dan efisien, serta menjadi acuan dalam menentukan konfigurasi perancangan yang optimal antara akurasi hasil dan efisiensi waktu komputasi dalam sistem layanan pelanggan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan pustaka mengenai dasar teori, konsep kunci, serta perbandingan posisi penelitian terkait. Sistem Informasi Kasir (Point-of-Sale/POS System) telah menjadi tulang punggung operasional di sektor ritel dan Food and Beverage (F&B)[10], [11]. Secara fundamental, sistem POS bertugas mengelola transaksi penjualan, memutakhirkan inventori secara *real-time*, dan menghasilkan laporan penjualan komprehensif bagi manajemen. Evolusi teknologi telah mendorong migrasi sistem POS dari perangkat keras khusus menuju aplikasi berbasis Web dan Mobile, yang menawarkan fleksibilitas dan skalabilitas yang lebih tinggi[11]. Integrasi mobile sangat krusial karena memungkinkan pencatatan pesanan langsung di meja pelanggan (*Order Taking*), yang secara langsung berkontribusi pada efisiensi alur kerja, meningkatkan kecepatan dan akurasi, serta meminimalkan waktu tunggu pelanggan. Keunggulan sistem mobile dalam efisiensi operasional inilah yang menjadi landasan perancangan sistem kasir di Restoran "Dua Ikan".

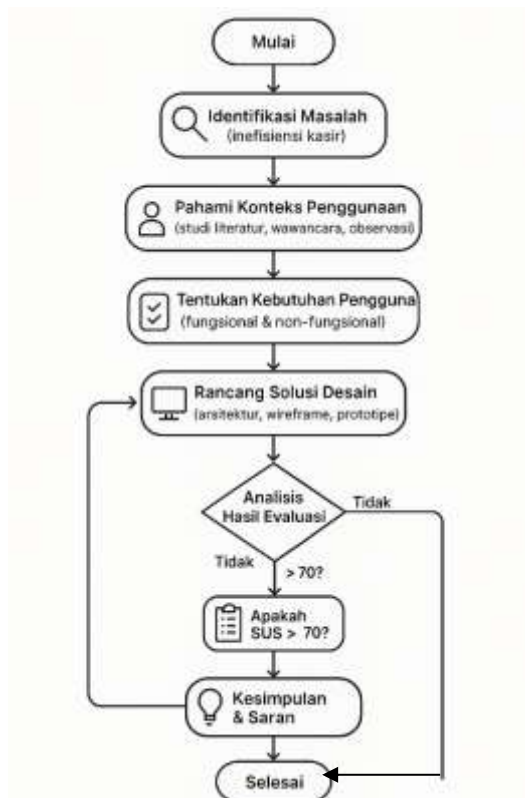
Untuk memastikan bahwa sistem yang dirancang mencapai tingkat penerimaan dan efisiensi yang tinggi oleh pengguna akhir (staf restoran), penelitian ini berpegangan pada kerangka kerja *User-Centered Design (UCD)*[12]. UCD merupakan pendekatan perancangan berulang yang berfokus pada pengguna, dengan penekanan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, batasan, dan konteks penggunaan. Prinsip utama UCD melibatkan empat fase siklus: memahami konteks penggunaan[13], menentukan kebutuhan pengguna, menghasilkan solusi desain, dan mengevaluasi desain berdasarkan kebutuhan yang telah ditetapkan. Penggunaan UCD dalam perancangan

antarmuka dianggap sebagai kunci esensial untuk menciptakan produk yang memiliki *User Experience (UX)* yang superior[14]. UX sendiri adalah mencakup keseluruhan pengalaman dan persepsi pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan[15]. Salah satu komponen utama dari UX adalah Usability (Ketergunaan), yang merupakan metrik kuantitatif untuk mengukur seberapa efektif, efisien, dan memuaskan suatu sistem dapat digunakan oleh target pengguna[16]. Dalam konteks aplikasi kasir, usability yang unggul secara langsung diterjemahkan menjadi kecepatan pemrosesan transaksi yang optimal, kemudahan navigasi, dan minimnya potensi kesalahan input data.

Meskipun penelitian-penelitian terdahulu telah banyak mengulas simulasi, seperti penggunaan Monte Carlo untuk menganalisis antrean atau perancangan model prediktif obat, fokus penelitian ini berbeda. Penelitian ini berfokus pada perancangan sistem informasi kasir berbasis Web/Mobile dengan inti validasi UX kuantitatif melalui penerapan metodologi UCD. Perbedaan ini memperkuat posisi penelitian dalam ranah *Human-Computer Interaction (HCI)* dan rekayasa perangkat lunak yang berorientasi pada pengguna akhir operasional. Dengan demikian, penelitian ini mengisi kesenjangan (*gap*) literatur dengan menyediakan model desain yang dikembangkan secara empiris dan tervalidasi ketergunaannya untuk kasus spesifik Restoran "Dua Ikan", yang berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada analisis data atau model simulasi teoretis. Penelitian ini berfokus pada perancangan sistem informasi kasir berbasis Web/Mobile dengan inti validasi UX kuantitatif melalui penerapan metodologi UCD. Perbedaan ini memperkuat posisi penelitian dalam ranah *Human-Computer Interaction (HCI)* dan rekayasa perangkat lunak yang berorientasi pada pengguna akhir operasional. Untuk memperkaya landasan, referensi diperluas dengan memasukkan studi penerapan UCD pada sistem POS di sektor *F&B* dan menganalisis perbandingan fitur dari sistem kasir komersial lainnya. Dengan demikian, penelitian ini mengisi kesenjangan (*gap*) literatur dengan menyediakan model desain yang dikembangkan secara empiris dan tervalidasi ketergunaannya untuk kasus spesifik Restoran "Dua Ikan", yang berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada analisis data atau model simulasi teoretis.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Design Science Research dengan mengadopsi siklus iteratif *User-Centered Design (UCD)*. Di bawah ini menunjukkan alur metode penelitian yang dilaksanakan.



Gambar 1. Flowchart Alur Metode Penelitian UCD

Metode penelitian yang digunakan adalah Design Science Research dengan mengadopsi siklus iteratif *User-Centered Design (UCD)*. Pemilihan metode UCD didasarkan pada tujuan utama penelitian, yaitu optimalisasi User Experience. Pendekatan ini dipilih karena secara eksplisit menempatkan kebutuhan dan konteks kerja staf kasir dan pelayan sebagai pusat perancangan, yang berbeda dengan metodologi yang berfokus pada fungsionalitas murni atau analisis data. UCD menjamin bahwa sistem yang dihasilkan tidak hanya berfungsi, tetapi juga intuitif, efisien, dan mengurangi beban kognitif staf, yang merupakan solusi langsung terhadap masalah ineffisiensi kasir. Tahap ini dilanjutkan dengan Memahami Konteks Penggunaan melalui studi literatur, wawancara, dan observasi lapangan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang alur kerja staf dan kendala yang dihadapi. Berdasarkan pemahaman tersebut, peneliti kemudian Menentukan Kebutuhan Pengguna, yang mencakup spesifikasi fungsional dan non-fungsional sistem. Inti dari siklus ini adalah Rancang Solusi Desain, di mana arsitektur sistem, wireframe, dan prototipe *high-fidelity* dibuat. Desain yang dihasilkan selanjutnya memasuki fase Analisis Hasil Evaluasi melalui pengujian usability menggunakan metrik *System Usability Scale (SUS)*. Jika skor SUS belum mencapai target (>70), proses akan kembali ke tahap Rancang Solusi Desain untuk revisi dan perbaikan (iterasi). Siklus ini berlanjut hingga kriteria UX terpenuhi, di mana sistem dianggap tervalidasi dan penelitian ditutup dengan perumusan Kesimpulan & Saran.

3.1. Tahap 1. Analisis Konteks Pengguna dan Kebutuhan

Tahap ini melibatkan studi literatur dan wawancara dengan staf kasir, pelayan, dan manajer Restoran "Dua Ikan". Tujuannya adalah memahami alur kerja saat ini dan mengidentifikasi pain points (misalnya, kesulitan membagi struk, proses void yang rumit) untuk merumuskan masalah dan kebutuhan fungsional/non-fungsional sistem baru.

3.2. Tahap 2. Perancangan Solusi Desain Berdasarkan kebutuhan

Dilakukan perancangan dimulai dari: Desain Konseptual: Menentukan arsitektur sistem (Web untuk laporan manajer; Mobile untuk input pesanan pelayan). Desain Wireframe & Mockup: Pembuatan sketsa antarmuka dasar (*low-fidelity*). Prototipe *High-Fidelity*: Pengembangan antarmuka visual akhir yang mendekati sistem nyata, siap untuk diuji.

3.3. Tahap 3. Implementasi dan Evaluasi Prototipe diimplementasikan menggunakan tools desain interaktif.

Evaluasi dilakukan melalui Pengujian Usabilitas (*Usability Testing*) kepada calon pengguna (staf restoran). Data diukur menggunakan kuesioner *System Usability Scale (SUS)* untuk mendapatkan nilai kuantitatif UX.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Perancangan Sistem

Pengujian sistem menunjukkan keberhasilan fungsionalitas 100% pada seluruh modul utama, Seperti Manajemen Pesanan (membuat, mengubah, menyelesaikan pesanan), Pencatatan Transaksi (riwayat pesanan dan laporan), dan Pengaturan Sistem (akun dan tampilan). Hal ini membuktikan kesesuaian teknis implementasi dengan desain yang telah direncanakan.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Pengujian Fungsionalitas

Modul	Jumlah Skenario Uji	Status Lulus	Persentase Keberhasilan
Pemesanan	10	10	100%
Riwayat Pesanan	6	6	100%
Laporan	4	4	100%
Pengaturan Sistem	4	4	100%
Total	24	24	100%

4.2. Hasil Pengujian Usability (System Usability Scale - SUS)

Prototipe sistem kasir dievaluasi menggunakan *System Usability Scale (SUS)* kepada 10 responden (staf restoran). Hasil skor SUS yang diperoleh adalah 85,7. Berdasarkan standar klasifikasi SUS, skor ini menempatkan sistem dalam kategori:

- Adjective Rating : Excellent
- Acceptability : Acceptable

Skor 85,7 jauh melampaui target awal yaitu >70. Hasil ini memvalidasi bahwa perancangan berbasis UCD berhasil menciptakan sistem dengan tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan yang sangat tinggi bagi pengguna.

4.3. Pembahasan Berbasis *User Experience* (UX)

Pembahasan fokus pada bagaimana desain yang berpusat pada pengguna (UCD) memengaruhi efisiensi operasional, didukung oleh visualisasi data.

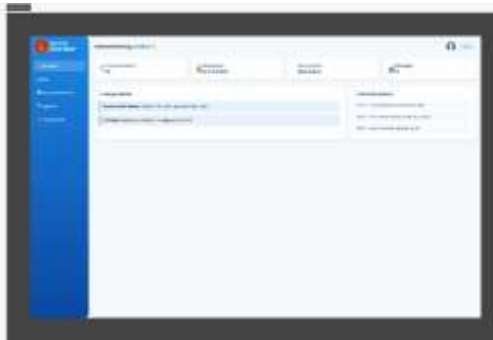
4.3.1. Efisiensi Alur Kerja Pengguna



Gambar 2. Halaman Menu

Antarmuka menu dirancang untuk meminimalkan langkah dan waktu input. Penggunaan tata letak yang jelas memfasilitasi kasir dalam proses pesanan dengan cepat, langsung berkontribusi pada peningkatan layanan pelanggan.

4.3.2. Visibilitas dan Informasi Keputusan



Gambar 3. Halaman beranda

Modul Beranda menyajikan metrik kunci (Pendapatan, Transaksi Harian) secara *real-time* dan ringkas. Hal ini memenuhi prinsip UX bahwa pengguna harus selalu mendapat visibilitas status sistem, memungkinkan manajer mengambil keputusan operasional tanpa penundaan.

4.3.3. Pengelolaan Transaksi Intuitif



Gambar 4. Halaman Riwayat Pesanan

Modul Riwayat Pesanan sukses mengintegrasikan status pesanan (Selesai, Pending, Dibatalkan) menggunakan kode warna. Ini adalah implementasi UCD yang berhasil memecahkan masalah kebutuhan pengguna untuk identifikasi status yang cepat dan mengurangi risiko kesalahan penanganan pesanan.

4.3.4. Interpretasi Data Penjualan



Gambar 5. Halaman Laporan

Grafik Penjualan Harian dari modul Laporan menunjukkan distribusi transaksi selama periode tertentu. Grafik ini berfungsi sebagai alat evaluasi kinerja penjualan yang mudah diinterpretasikan. Laporan transaksional rinci (pada gambar), mendukung validasi data kuantitatif dalam grafik, memperkuat keandalan modul pelaporan.

4.3.5. Kontrol Pengguna



Gambar 6. Halaman Pengaturan

Antarmuka Pengaturan yang minimalis memastikan pengguna memiliki kontrol penuh atas akun dan preferensi sistem tanpa harus berhadapan dengan kompleksitas fitur yang tidak perlu.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh tahapan perancangan, implementasi, dan pengujian yang berfokus pada pendekatan *User-Centered Design* (UCD), memperoleh beberapa poin kunci:

- Validasi Sistem dan Metodologi: Sistem informasi kasir Restoran "Dua Ikan" berhasil diimplementasikan sepenuhnya dengan pencapaian kelayakan fungsionalitas 100%. Keberhasilan ini menegaskan bahwa metodologi UCD telah efektif menerjemahkan kebutuhan operasional (kasir dan manajemen) menjadi fitur-fitur teknis yang valid.
- Keunggulan *User Experience* (UX): Keunggulan utama sistem terletak pada peningkatan kualitas UX yang signifikan. Desain antarmuka (UI) yang minimalis pada modul Pemesanan berhasil mengurangi *clutter* dan mempercepat alur kerja, sementara penyajian data yang visual (grafik) dan penggunaan kode warna pada Riwayat Pesanan sukses meningkatkan keterbacaan data dan meminimalisir kesalahan kognitif pengguna.
- Kekurangan dan Peluang Pengembangan: Meskipun sistem beroperasi optimal pada fungsi kasir dan pelaporan, ia masih memiliki keterbatasan pada integrasi manajemen stok otomatis. Kedepannya, pengembangan disarankan untuk berfokus pada penambahan Modul Inventaris *real-time* terintegrasi dengan pemotongan stok otomatis saat transaksi. Selain itu, integrasi dengan sistem online order pihak ketiga dan pelaksanaan pengujian usability formal (misalnya, dengan SUS) untuk mendapatkan validasi kuantitatif lebih lanjut terhadap pengalaman pengguna disarankan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Aziz and M. Alda, "MOBILE APPLICATION SYSTEM FOR POINT OF SALES IN COFFEE SALES AT LANGIT COFFEE SPACE APLIKASI MOBILE SYSTEM POINT OF SALES PENJUALAN KOPI PADA LANGIT COFFE SPACE," vol. 9, no. 2, p. 2024.

- [2] A. Sapaatullah, B. Rakhim Setya Permana, and M. Darip, "Simulasi Model Antrean FIFO Untuk Mengoptimalkan Penanganan Permintaan Layanan Di KUD CV. Rama Investama," *Buletin Ilmiah Informatika Teknologi*, vol. 3, no. 2, pp. 37–42, 2025, doi: 10.58369/biit.v2i3.92.
- [3] P. Agung and R. Mahdani, "Analysis of Factors Affecting Transaction Balance Discrepancies and Cashiers (Case Study at PT. Pos Indonesia Kota Bahagia)," *The Future of Education Journal*, vol. 3, no. 4, p. Page, 2024, [Online]. Available: <https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index>
- [4] "Jurnal+Perancangan+Sistem+Kasir+Berbasis+Web+pada+Toko+Komputer+Intechcom+untuk+Meningkatkan+Efisiens".
- [5] Y. Firmansyah, V. Tarigas, R. Maulana, and D. Purwaningtias, "Implementasi Sistem Berbasis Mobile untuk Layanan Pelanggan Cafe dan Resto dengan Model Prototype," *bit-Tech*, vol. 7, no. 3, pp. 1033–1045, Apr. 2025, doi: 10.32877/bt.v7i3.2323.
- [6] "MUTHIE APRIYANTI_2103030024_AKS_FEBI_2025".
- [7] B. Berbasis Website Menggunakan Metode, "SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI INVENTARIS."
- [8] D. Oleh, J. Haikal, and A. Ghifari, "PERANCANGAN DESAIN UX DAN MODEL 3D REVERSE VENDING MACHINE MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER-CENTERED-DESIGN PADA PLATFORM SAMPAHMAS LAPORAN AKHIR," 2025.
- [9] R. Wun, "Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi PERANCANGAN SISTEM & USER INTERFACE UNTUK APLIKASI KASIR DAN INVENTARIS PADA BENGKEL BARU MOTOR SPORT."
- [10] N. Fitriani *et al.*, "MEMPERKAYA PEMROGRAMAN WEB SISTEM KASIR DENGAN TEKNOLOGI AI: IMPLEMENTASI API GEMINI."
- [11] K. Gangga Budi Dwi Putra, A. Agung Gede Ngurah Surya Pratama Maradi, I. Made Arya Budhi Saputra, N. Nyoman Muryatini, and S. Informasi, "Prosiding Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer," *SPINTER*, vol. 1, no. 3, p. 2024, 2024.
- [12] L. E. E. Koten, M. I. Ishak, and A. N. Weking, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran KIR Kendaraan Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design," *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, vol. 4, no. 2, pp. 7267–7275, Jul. 2025, doi: 10.31004/riggs.v4i2.1845.
- [13] A. Rachman, Y. A. D. Saputra, M. Hafidz, Z. A. I. Sugiman, and Y. Sahria, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI INTEGRASI TEKNOLOGI FINANSIAL 'FIHUB' MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 1, Jan. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i1.3884.
- [14] G. Brahupadhya Subiksa *et al.*, "ANALISIS TINGKAT USABILITY APLIKASI CATUR KLASIK BERBASIS DESKTOP MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, vol. 06, 2025.
- [15] G. Brahupadhya Subiksa *et al.*, "ANALISIS TINGKAT USABILITY APLIKASI CATUR KLASIK BERBASIS DESKTOP MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY

SCALE (SUS)," *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, vol. 06, 2025.

- [16] F. Faizza Zainuddin, F. Chrisma Eka P, P. S. Dhyaksa, M. B. Ardiansyah, P. Angga Buana, and P. Korespondensi, "SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) : ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA PADA PORTAL PENERIMAAN MAHASISWA BARU UNIVERSITAS SEMARANG SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) : USER EXPERIENCE ANALYSIS ON THE ADMISSIONS PORTAL OF UNIVERSITAS SEMARANG," *Jurnal Komputer dan Teknologi Sains (KOMTEKS)*, vol. 4, no. 1, pp. 23–28, 2025.