

EVALUASI ANTARMUKA WEB BADAN PENGELOLA PAJAK DAN RETRIBUSI DAERAH KOTA PALANGKA RAYA

Evaluating User Interface of Website Regional Tax and Retribution Management Agency of Palangka Raya

Amaya Andri Damaini¹, Elvandro Oktonuah², Normalia³, Muhammad Rifky⁴, Sisilia Katupayan⁵, Sri Budiarti⁶

STMIK Palangkaraya

Email : amayaandridamaini@gmail.com

ABSTRAK

Website SPPT PBB merupakan *website* yang dibuat oleh Badan Pengelola Pajak dan Retribusi Daerah (BPPRD) Kota Palangka Raya. *Website* ini dibuat agar pengisian SPPT PBB dan pencetakan STTS dapat dilakukan secara mandiri oleh masyarakat. Peneliti mengevaluasi *website* ini untuk mengetahui tingkat kepuasan. Tahapan penelitian yang digunakan adalah mengumpulkan data, kemudian melakukan uji *usability*, serta menganalisis dan mengevaluasi data. Berdasarkan hasil analisis data, berikut nilai *usability* berdasarkan variabel: *Usefulness* (72.11%), *Ease of Use* (70.15%), *Ease of Learning* (68.67%), and *Satisfaction* (70.42%). Jika dihitung nilai rata-ratanya maka hasilnya berada pada kategori layak (70,34%), atau dapat diartikan antarmuka *website* SPPT PBB dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu tugas atau kegiatan. Terdapat satu variabel yang nilainya mendekati ambang batas bawah kategori layak yaitu *Ease of Learning*. Penelitian ini hanya memberikan rekomendasi perbaikan antarmuka *website* untuk meningkatkan nilai *Ease of Learning*. Rekomendasi ini diberikan dalam bentuk narasi. Untuk penelitian selanjutnya, peneliti berharap rekomendasi yang diberikan adalah desain *user interface* yang baru, sehingga apabila BPPRD ingin merombak *website*, sudah tersedia panduannya.

Kata kunci: *antarmuka, usability, use questionnaire*

ABSTRACT

SPPT PBB *website* is a *website* created by the Regional Tax and Retribution Management Agency (BPPRD) of Palangka Raya City. The *website* was created to fill out PBB SPPT and printing STTS can be done independently by the community. Researchers evaluated this *website* to determine levels of satisfaction. The stages researchers used are collecting data, and then carrying out *usability* testing, and analyzing and evaluating the data. Based on the results of data analysis, the following are *usability* values based on variables: *Usefulness* (72.11%), *Ease of Use* (70.15%), *Ease of Learning* (68.67%), and *Satisfaction* (70.42%). If the average value is calculated, the result is in the feasible category (70.34%), or it can be interpreted that the SPPT PBB *website* interface can be used to complete a task or activity. There is one variable whose value is close to the lower threshold of the feasible category, namely *Easy of Learning*. This research only provides recommendations for improving the *website* interface to increase the value of *Easy of Learning*. This recommendation is given in narrative form. In future research, the researcher hopes that the recommendations will be brand new *user interface* design, so that if the BPPRD wants to overhaul the *website*, there is a guide that is already available.

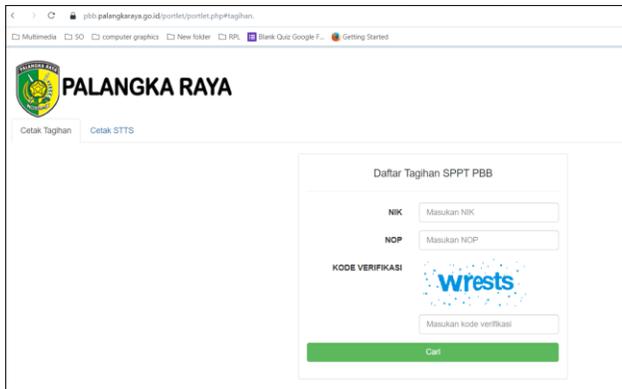
Keywords: *user interface, usability, use questionnaire*

Pendahuluan

Badan Pengelola Pajak dan Retribusi Daerah (BPPRD) Kota Palangka Raya terbentuk pada tahun 2016 berdasarkan Peraturan Daerah (Perda) No. 11 Tahun 2016 (Pemerintah Kota Palangka Raya, 2018). BPPRD Kota Palangka Raya secara khusus mempunyai tugas pemungutan sumber-sumber Pendapatan Pajak dan Retribusi Daerah serta pengelolaan penerimaan daerah lainnya untuk memenuhi kebutuhan Pemerintah Kota Palangka Raya.

Salah satu kegiatan yang ikut berkembang bersama teknologi saat ini adalah pengisian Surat Pemberitahuan Pajak Terhutang Pajak Bumi dan Bangunan (SPPT PBB) melalui *website* pbb.palangkaraya.go.id/portlet/portlet.php#tagihan seperti pada *Gambar 1*. Melalui *website* tersebut, masyarakat dapat melakukan pengisian SPPT PBB dan pencetakan Surat Tanda Terima Setoran (STTS) secara mandiri. *Website* SPPT PBB juga digunakan oleh pegawai BPPRD untuk membantu masyarakat yang kesulitan mengisi SPPT PBB secara mandiri. Masyarakat

dapat membawa dokumen kebutuhan pengisian SPPT PBB ke kantor BPPRD untuk dibantu pengisiannya.



Gambar 1. Halaman Website Pengisian SPPT PBB Kota Palangka Raya

Kebergunaan (*usability*) merupakan salah satu faktor pengukur keberhasilan suatu sistem dari sisi pengalaman pengguna dalam mempelajari dan menggunakan teknologi yang disediakan (Sukmasetya, et al., 2020). *Usability* layanan e-Government memengaruhi kepuasan, harapan dan keyakinan individu. Peningkatan *usability* meningkatkan harapan individu dan juga mempengaruhi dampak jangka panjang pada penggunaan layanan web e-Government (Chang & Almaghalsah, 2020).

Demi mengetahui tingkat kepuasan penggunaan untuk meningkatkan kenyamanan serta kepuasan dalam penggunaan website SPPT PBB Kota Palangka Raya, maka dilakukan evaluasi *usability* website dengan menggunakan *USE Questionnaire*. Pengujian ini bertujuan untuk menilai apakah aplikasi tersebut layak untuk digunakan atau perlu dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang lebih baik dari yang sebelumnya guna memberi kenyamanan bagi pengguna aplikasi.

Kebergunaan (*usability*) merupakan salah satu faktor pengukur keberhasilan suatu sistem dari sisi pengalaman pengguna dalam mempelajari dan menggunakan teknologi yang disediakan (Sukmasetya, et al., 2020). *Usability* layanan e-Government memengaruhi kepuasan, harapan dan keyakinan individu. Peningkatan *usability* meningkatkan harapan individu dan juga mempengaruhi dampak jangka panjang pada penggunaan layanan web e-Government (Chang & Almaghalsah, 2020).

Metode

Penelitian ini pada BPPRD diselesaikan dalam tiga tahapan. Adapun tahapan ini adalah metode yang peneliti pakai untuk mengevaluasi antarmuka website BPPRD. Metode penelitian dapat dilihat pada **Error! Reference source not found.**

Pada tahap pertama, peneliti melakukan wawancara dengan ketua sekretariat di BPPRD, yakni Yanika

Anggraeni, S.Psi. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan website SPPT PBB (Surat Pemberitahuan Pajak Terhutang Pajak Bumi dan Bangunan) di BPPRD. Website ini digunakan oleh pihak kantor dan masyarakat umum untuk mengisi SPPT PBB dan mendapatkan nominal uang yang harus dibayar lewat akun bank virtual. Peneliti juga melakukan observasi langsung terhadap website SPPT PBB. Tujuan observasi ini agar peneliti mengenal user interface website, dan struktur navigasi website.

Peneliti juga melakukan studi pustaka untuk menentukan teknik evaluasi *usability* website yang digunakan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *Use Questionnaire* yang dikembangkan oleh Arnold Lund (Lund, 2001). Kumpulan template pernyataan kuesioner telah disediakan sebanyak 30 pernyataan yang terbagi dalam 4 pengukuran, yaitu *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning*, dan *Satisfaction* (Sidhawara, 2022). Pernyataan-pernyataan kuesioner ini telah memenuhi standar ukuran ISO 9241 (Firdaus & Bastian, 2023). Pada Tabel 1 dipaparkan daftar pernyataan *Use Kuesioner* yang diadopsi dari <https://garyperlman.com/quest/quest.cgi?form=USE> (Perlman, 2016).

Tabel 1. Daftar Pernyataan *USE Questionnaire*

No	Kriteria Pengukuran <i>USE Kuesioner</i>					
		STS	TS	N	S	SS
1	Website Ini membantu saya lebih efektif dalam mengisi SPPT PBB					
2	Website SPPT PBB ini membantu saya menjadi lebih produktif					
3	Website SPPT PBB Ini membantu wajib pajak untuk mengetahui jumlah tagihan, tenggat waktu pembayaran, serta detail properti yang terkait.					
4	Website ini memberikan saya akses ke daftar tagihan SPPT PBB sehingga proses perpajakan menjadi lebih transparan.					
5	Jika ada perbedaan atau kesalahan, wajib pajak dapat segera menghubungi BPPRD untuk mendapatkan klarifikasi dan melakukan rekonsiliasi data, mencegah potensi konflik lebih lanjut.					

6	Menggunakan <i>website</i> ini dapat menghemat waktu saya.					
	(EASE OF USE / KEMUDAHAN PENGGUNAAN)	STS	TS	N	S	SS
7	<i>Website</i> ini sesuai dengan kebutuhan saya berkaitan dengan SPPT PBB.					
8	Hasil proses dari <i>website</i> ini sesuai dengan yang saya harapkan. <i>Website</i> SPPT PBB memberikan saya informasi yang akurat tentang tagihan PBB.					
9	Saya merasa <i>website</i> SPPT PBB mudah digunakan.					
10	<i>Website</i> SPPT PBB memiliki tampilan yang sederhana.					
11	Sistem ini mudah dipahami oleh saya.					
12	Langkah-langkah penggunaan sistem ini cukup sederhana.					
13	Sistem ini cukup fleksibel.					
14	Saya tidak kesulitan menggunakan sistem ini.					
15	Saya bisa menggunakan sistem ini tanpa instruksi tertulis.					
	(EASE OF LEARNING/ KEMUDAHAN BELAJAR)	STS	TS	N	S	SS
16	<i>Website</i> SPPT PBB memberikan saya informasi tagihan PBB yang akurat dan konsisten.					
17	Pengguna yang jarang maupun yang sering menggunakan sistem ini akan suka menggunakan sistem ini.					
18	Jika saya melakukan kesalahan pengisian data, saya bisa memperbaikinya dengan cepat dan mudah.					
19	Saya selalu berhasil menggunakan sistem ini setiap saat.					
	(SATISFACTION/ KEPUASAN)	STS	TS	N	S	SS
20	Saya belajar menggunakan Web SPPT PBB dengan cepat.					

21	Saya mudah mengingat cara menggunakan <i>website</i> SPPT PBB.					
22	Sangat mudah untuk belajar menggunakan Web SPPT PBB.					
23	Saya cepat terampil menggunakan sistem ini.					
24	Saya puas dengan <i>website</i> SPPT PBB.					
25	Saya akan merekomendasikan Web SPPT PBB kepada Masyarakat.					
26	Menggunakan sistem ini sangat menyenangkan.					
27	<i>Website</i> SPPT PBB bekerja sesuai dengan apa yang saya inginkan.					
28	Saya terkesan dengan sistem ini.					
29	Saya merasa puas dengan kejelasan instruksi dan panduan yang diberikan di <i>website</i> ini.					
30	Saya merasa nyaman dengan tampilan sistem ini.					

Pada tahap kedua, peneliti menentukan responden yang akan mencoba *website* SPPT PBB, dan responden yang akan mengisi Kuesioner. Peneliti membagi menjadi responden menjadi dua kategori. Responden pertama adalah pegawai BPPRD. Responden kedua adalah masyarakat umum. Adapun pengambilan responden menggunakan teknik *Convenience sampling* atau *Accidental sampling*, dimana responden adalah orang-orang yang mudah dijangkau dan berada di waktu yang tepat (Trisliatanto, 2020). Pada penelitian ini, responden berasal dari pegawai BPPRD dan masyarakat umum.

Tahap berikutnya, peneliti meminta responden mencoba *website* untuk mengisi SPPT PBB dan mendapatkan nominal uang yang harus dibayar lewat akun bank virtual. Peneliti juga meminta responden yang telah mencoba *website* SPPT PBB untuk mengisi kuesioner yang telah dibuat pada *Google Form*. Selanjutnya, peneliti melakukan uji Validitas terhadap kuesioner yang telah diisi. Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan setiap butir pernyataan. Suatu kuesioner diuji validitasnya apabila penutupan kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner tersebut (Firdaus & Bastian, 2023).

Pada tahap ketiga, peneliti menghitung tingkat *usability* berdasarkan data yang didapatkan dari *Use Questionnaire*. Pengukuran tingkat *usability Use Questionnaire* dilakukan dengan menggunakan skala *likert*

(Lund, 2001). Adapun pada Tabel 2 ditunjukkan lima kriteria pengukuran dengan Skala Likert.

Tabel 2 Kriteria Pengukuran dengan Skala Likert

Kriteria	Point
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Penghitungan persentase kelayakan *Usability*, dilakukan dengan menggunakan Rumus 1.

$$\frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor maksimal} \times \text{Jumlah Pernyataan} \times \text{Jumlah Responden}} \times 100 \quad (1)$$

Berikutnya, berdasarkan hasil penghitungan kelayakan *Usability*, peneliti menentukan kategori kelayakan *website SPPT PBB*. Adapun kategori kelayakan *usability* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Katagori Kelayakan *Usability*

Persentase (%)	Kategori Kelayakan
<21	Sangat Tidak Layak
21 – 40	Tidak Layak
41 – 60	Cukup
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak

Pada tahap ini juga, peneliti memberikan rekomendasi perbaikan. Rekomendasi perbaikan diberikan berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari Use Kuesioner. Adapun rekomendasi dari *website* yang dapat diberikan adalah *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning*, dan *Satisfaction*. Empat variable tersebut akan dilihat nilainya, jika nilainya rendah, maka bagian tersebut yang akan diberi rekomendasi perbaikan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 30 responden. Responden ini dibagi menjadi dua kategori. Pada Tabel 4 dipaparkan jumlah responden serta pembagiannya berdasarkan kategori responden.

Tabel 4 Populasi Responden

No	Responden	Jumlah
1	Pegawai BPPRD	11
2	Masyarakat	19
Total		30

Pada Tabel 4 ditunjukkan jumlah pegawai yang bersedia menjadi responden sebanyak 11 orang, dan 19 orang dari masyarakat. Responden ini diambil secara acak untuk mencoba *website* untuk mengisi SPPT PBB dan mendapatkan nominal uang yang harus dibayar lewat akun bank virtual. Responden yang telah mencoba *website* diminta mengisi Use Kuesioner. Langkah selanjutnya, peneliti melakukan uji validitas kuesioner, untuk memastikan kuesioner yang diisi valid. Pada Tabel 5 dipaparkan hasil uji validitas kuesioner.

Tabel 5 Hasil Uji Validitas Kuesioner

Pernyataan	Nilai Validitas	Keterangan
1	0,87803491	Valid
2	0,869843	Valid
3	0,832238	Valid
4	0,861165	Valid
5	0,883106	Valid
6	0,889209	Valid
7	0,90495	Valid
8	0,835092	Valid
9	0,855457	Valid
10	0,842241	Valid
11	0,88636	Valid
12	0,842914	Valid
13	0,921469	Valid
14	0,894592	Valid
15	0,799163	Valid
16	0,724859	Valid
17	0,764355	Valid
18	0,794254	Valid
19	0,8578	Valid
20	0,841951	Valid
21	0,820152	Valid
22	0,903455	Valid
23	0,719325	Valid
24	0,898532	Valid
25	0,872729	Valid
26	0,845311	Valid
27	0,813663	Valid
28	0,747923	Valid
29	0,882806	Valid
30	0,836441	Valid

Pada Tabel 5 ditunjukkan bahwa semua pernyataan pada kuesioner diisi dengan benar oleh responden. Data

ini berikutnya dihitung pointnya dengan Skala Likert. Pada Tabel 6 dipaparkan hasil penghitungannya.

Tabel 6 Hasil Penghitungan Usability dengan Skala Likert

No	Variabel Usability	Skor Rata-Rata	Skor Maksimal
1	Usefulness	649	900
2	Ease of Use	947	1350
3	Ease of Learning	412	600
4	Satisfaction	1163	1650
Total		3171	4500

Data yang ditunjukkan pada Tabel 6 akan dimasukkan ke dalam Rumus 1. Rumus 1 digunakan untuk mengetahui nilai kelayakan Usability. Pada Tabel 7 dipaparkan hasil penghitungannya.

Tabel 7 Hasil Penghitungan Kelayakan Usability

No	Variabel Usability	Persentase
1	Usefulness	72.11%
2	Ease of Use	70.15%
3	Ease of Learning	68.67%
4	Satisfaction	70.42%
Total		70.34%

Berikutnya, peneliti menentukan kategori kelayakan usability untuk setiap variabel. Caranya dengan membandingkan nilai persentase Tabel 7 dengan angka persentase pada Tabel 3. Hasil penentuan kategori kelayakan dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8 Penentuan Kategori Kelayakan Usability

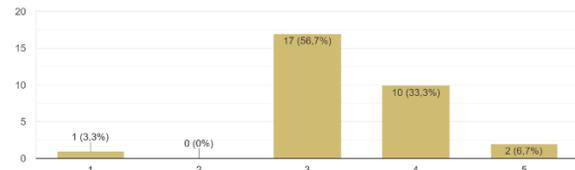
No	Variabel Usability	Persentase	Kategori
1	Usefulness	72.11%	Layak
2	Ease of Use	70.15%	Layak
3	Ease of Learning	68.67%	Layak
4	Satisfaction	70.42%	Layak
Total		70.34%	Layak

Berdasarkan data yang dipaparkan pada Tabel 8, semua variabel usability termasuk kategori layak. Jika seluruh variable dirata-ratakan, hasilnya pun masuk dalam kategori layak. Peneliti melihat ada satu variabel yang nilainya cukup rendah, namun masih masuk kategori layak, yakni variabel *Ease of Learning* (68.67%). Nilai *Easy*

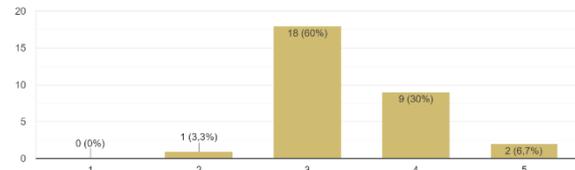
of Learning mendekati ambang batas bawah kategori layak, yakni 61%.

Peneliti mendapati, hanya variabel *Easy of Learning* yang perlu diberikan rekomendasi perbaikan atau peningkatan. Oleh sebab itu peneliti menggali lebih lanjut hasil Use Kuesioner tentang *Easy of Learning*, yakni pada pernyataan 16 sampai dengan 19. Pada Gambar 2 dipaparkan hasil pengisian pernyataan tentang *Easy of Learning*.

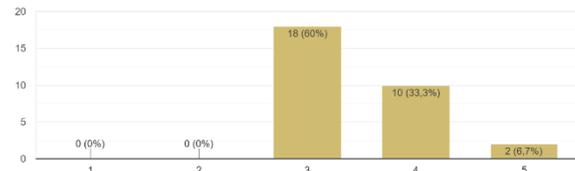
16. Website SPPT PBB memberikan saya informasi tagihan PBB yang akurat dan konsisten.
30 jawaban



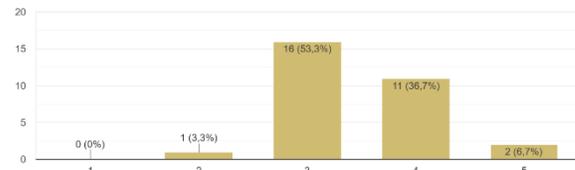
17. Pengguna yang jarang maupun yang sering menggunakan sistem ini akan suka menggunakan sistem ini.
30 jawaban



18. Jika saya melakukan kesalahan pengisian data, saya bisa memperbaikinya dengan cepat dan mudah.
30 jawaban



19. Saya selalu berhasil menggunakan sistem ini setiap saat.
30 jawaban



Gambar 2 Hasil Kuesioner tentang *Easy of Learning*

Berdasarkan Gambar 2 didapati rata-rata responden menjawab paling tinggi pada kriteria netral, yakni pernyataan 16 sebesar 56.7%, pernyataan 17 sebesar 60%, pernyataan 18 sebesar 60%, dan pernyataan 19 sebesar 53.3%. Adapun topik untuk setiap pernyataan *Easy of Learning* dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9 Topik Pernyataan *Easy of Learning*

No	Topik
16	Website SPPT PBB memberikan saya informasi tagihan PBB yang akurat dan konsisten.
17	Pengguna yang jarang maupun yang sering menggunakan sistem ini akan suka menggunakan sistem ini.
18	Jika saya melakukan kesalahan pengisian data, saya bisa memperbaikinya dengan cepat dan mudah.
19	Saya selalu berhasil menggunakan sistem ini setiap saat.

Berdasarkan data pada Tabel 9, peneliti memberikan beberapa rekomendasi perbaikan atau peningkatan website SPPT PBB. Rekomendasi ini diberikan dengan melihat pola yang sering dipakai pada website dan prinsip pada ilmu Interaksi Manusia dan Komputer (IMK). Pada Tabel 10 dipaparkan rekomendasi perbaikan atau peningkatan dari peneliti.

Tabel 10 Rekomendasi Perbaikan *Easy of Learning*

No	Rekomendasi
16	Informasi yang akurat adalah informasi yang mencerminkan keadaan sebenarnya. Pada website SPPT PBB perlu ditambahkan secara detail informasi pada tanggal. Jika ada denda, perlu disampaikan dasar hukum, serta rumus penghitungan denda. Informasi yang konsisten adalah informasi yang ditampilkan dalam format yang tidak berubah ubah. Sebaiknya informasi pada setiap form memiliki format yang mirip, misalnya penggunaan warna primer yang jelas, yakni warna yang dapat mencerminkan suatu instansi. Penggunaan font dan penempatan objek pun harus konsisten untuk setiap form.
17	Hal yang membuat sistem orang menyukai sistem adalah mudah dioperasikan, informasi mudah dicari atau didapatkan, dan penggunaan langkah (<i>step</i>) yang pendek untuk menyelesaikan suatu tugas. Mudah dioperasikan bisa dicapai dengan menggunakan font yang mudah dibaca, penggunaan icon yang tepat, serta fitur navigasi yang lengkap. Informasi yang mudah dapat dicapai dengan memberikan fitur bantuan atau <i>live chat</i> .

	Langkah yang pendek yang untuk menyelesaikan tugas dapat dicapai dengan memetakan link website dengan teknik navigasi tree. Setelah dipetakan, langkah yang tidak begitu penting atau mirip bisa hapus. Jika ada langkah yang bisa digabung, lakukan penggabungan untuk langkah itu.
18	Pada setiap <i>form</i> sebaiknya terapkan error handling dan pemberian hint untuk langkah yang salah. Gunakan bahasa yang mudah dipahami, serta hindari penggunaan kalimat yang terlalu panjang atau terlalu banyak istilah asing dan singkatan.
19	Sistem perlu memberikan dialog result (<i>form</i> hasil) untuk setiap kegiatan yang dilakukan user. <i>Form</i> hasil ini berupa kegiatan berhasil atau gagal. Misalnya kegiatan menginput data diri user. Jika isian telah lengkap dan valid, berikan keterangan pada saat data dikirim. Misalnya "Selamat, data Anda berhasil dikirim".

Simpulan dan Saran

Penelitian ini berfokus untuk mengevaluasi *usability* antarmuka website SPPT PBB BPPRD. Berdasarkan penghitungan Use Kuesioner, didapati bahwa website SPPT PBB termasuk kategori layak (70.34%), atau dapat diartikan antarmuka website SPPT PBB dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu tugas atau kegiatan. Variabel *usability* yang dinilai pada penelitian ini adalah *Usefulness* (72.11%), *Ease of Use* (70.15%), *Ease of Learning* (68.67%), dan *Satisfaction* (70.42%). Berdasarkan nilai dari keempat variabel tersebut, ada satu variabel yang nilainya mendekati ambang batas bawah kategori layak, yakni *Easy of Learning*. Penelitian memberikan rekomendasi perbaikan antarmuka website untuk meningkatkan nilai *Easy of Learning*.

Rekomendasi pada pada website SPPT PBB diberikan dengan melihat pola yang sering dipakai pada website dan prinsip pada ilmu Interaksi Manusia dan Komputer (IMK). Pemberian rekomendasi ini masih dilakukan dalam bentuk naratif. Pada penelitian ke depan, peneliti berharap pemberian rekomendasi dapat dalam bentuk rancangan *user interface* baru, sehingga jika pihak BPPRD ingin melakukan perombakan website, ada panduan yang sudah tersedia.

Pustaka Acuan

Chang, C. & Almaghalsah, H., 2020. Usability evaluation of e-government websites: A case study from Taiwan. *International Journal of Data and Network Science*, 4(2), pp. 127-138.

- Firdaus, M. F. A. & Bastian, I., 2023. System Usability Measurement using a USE Questionnaire on the Pedulilindung Application. *Asian Journal of Engineering, Social and Health*, 2(1), pp. 21-33.
- Lund, A. M., 2001. Measuring usability with the USE questionnaire. *Usability interface*, 8(2), pp. 3-6.
- Pemerintah Kota Palangka Raya, 2018. *JDIH PEMERINTAH KOTA PALANGKA RAYA - Peraturan Daerah Kota Palangka Raya Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Retribusi Daerah*. [Online] Available at: <https://jdihn.go.id/pencarian/detail/1012484> [Accessed 15 September 2021].
- Perlman, G., 2016. *Gary Perlman's Home Page*. [Online] Available at: <https://garyperlman.com/quest/quest.cgi?form=USE> [Accessed 15 September 2023].
- Sidhawara, A. G. P., 2022. Evaluation of UAJY Learning Management System's Usability using USE Questionnaire and Eye-tracking. *Indonesian Journal of Information System*, 4(2), pp. 174-188.
- Sukmasetya, P., Setiawan, A. & Arumi, E. R., 2020. Penggunaan Usability Testing Sebagai Alat Evaluasi Website KRS Online pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 9(1), pp. 58-67.
- Trisliatanto, D. A., 2020. *Metodologi Penelitian: Panduan Lengkap Penelitian dengan Mudah*. Yogyakarta: ANDI.