Jurnal Bisnis, Manajemen dan Ekonomi
e-ISSN 2745-7281
Vol. 3, No. 3, Julil 2022

Evaluasi *Usability* Pada *Knowledge Management System* (KMS) Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) (PT. Telekomunikasi Indonesia Witel Sumatera Selatan)

Mahdiyah Afifah Sari, Ken Ditha Tania

Sriwijaya University
afifahmahdiyah29@gmail.com

Abstract

An unattractive system interface and the lack of user motivation in using the Knowledge Management System (KMS) is one of the reason why usability testing is needed. Usability testing aims to determine the usability of the system, whether the system is in accordance with the purpose of its application. Usability Testing will uses System Usability Scale (SUS) method which involves users in the test. The results of this study are usability scores and recommendations for improvement that have been developed using the prototyping method based on the results of problem identification. This research can be used as a reference in the development of the system later.

Keywords: *Usability, Usability Testing, Knowledge Management System, System Usability Scale, Prototyping.*

1. Pendahuluan

Dalam mengoptimalkan kinerja untuk dapat menciptakan keunggulan bagi perusahaan, salah satu cara yang bisa dilakukan dalam mempertahankan daya saing adalah dengan memanfaatkan segala sumber daya yang dimiliki seperti pengetahuan. Hal ini diungkapkan oleh (Karamat et al., 2018) bahwa suatu organisasi membutuhkan pengetahuan untuk bisa bertahan dalam suatu perubahan yang cepat. Proses pemanfatan sumber daya bisa tercapai dengan menerapkan *Knowledge Management* yang bertujuan untuk membuat, menggunakan, membagikan, dan menerima pengetahuan. Untuk menunjang penerapan *Knowledge Management*, diterapkan *Knowledge Management System* yang dapat menjadi wadah dalam menyimpan ataupun membagikan dan menerima pengetahuan. Akan tetapi, dalam penerapan *Knowledge Management* tidak selalu berjalan lancar, seperti yang diketahui dalam *Knowledge Management* terdapat beberapa aspek atau tujuan salah satunya adalah *Knowledge Sharing*. Menurut (Nguyen et al., 2020) setidaknya dalam proses *Knowledge Sharing* melibatkan lebih dari satu individu yaitu berperan sebagai pemberi pengetahuan dan penerima pengetahuan.

Pada PT.Telekomunikasi Indonesia Witel Sumatera Selatan, penerapan *knowledge sharing* belum optimal dikarenakan keinginan pengguna dalam menggunakan sistem rendah. Salah satunya disebabkan karena kurangnya motivasi pengguna dan tampilan sistem yang kurang menarik. Berdasarkan yang diungkapkan oleh (Zikos et al., 2019) bahwa suatu sistem yang dirancang dengan buruk dapat membuat pengguna enggan untuk menggunakannya. Maka dari itu, diperlukan *Usability Testing* untuk mengetahui kebergunaan sistem dalam

mencapai tujuan diterapkannya *Knowledge Management System (*KMS). *Usability Testing* akan menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem. Metode ini melibatkan pendapat pengguna sehingga mempermudah dalam melakukan perbaikan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Tinjauan Literatur

Seperti yang diungkapkan oleh (Zikos et al., 2019) bahwa pengujian *usabillity* penting untuk mengetahui tingkat kebergunaan. *Usability Testing* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) telah dilakukan pada beberapa bidang seperti bidang pendidikan yaitu oleh (Supriyadi et al., 2020), (Nuriman & Mayesti, 2020),(Pal & Vanijja, 2020) dan (Dimas Setiawan et al., 2020), bidang pemerintahan seperti (Kaban et al., 2020),(Sasmito et al., 2019), (Ependi, Putra, et al., 2019), hingga beberapa aplikasi yang diperuntukkan untuk kepentingan publik seperti *e-commerce* dan aplikasi berita (Ramadhan, 2019)(Sembodo et al., 2021). Selain itu, evaluasi pada penerapan *Knowledge Management System* (KMS) telah banyak dilakukan pada beberapa perusahaan dengan berbagai tujuan seperti pada (Hidayad & Fauziati, 2018) dan (Hayurani et al., 2019).

Penggunaan metode *System Usability Scale* (SUS) dalam bidang Pendidikan pernah dilakukan pada beberapa *platform* berbasis *e-learning*, hal ini disebabkan oleh meningkatnya kasus covid-19 yang membuat banyak institusi pendidikan menggunakan metode pembelajaran jarak jauh, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Supriyadi et al., 2020) yaitu melakukan analisis ketergunaan *E-Learning,* setelah dilakukan pengujian didapatkan bahwa *E-Learning* memiliki skor dengan tingkat penerimaan yang rendah sehingga dibutuhkan beberapa perbaikan. Kemudian penelitian oleh (Pal & Vanijja, 2020) dengan melakukan *Usability Testing* pada *Microsoft Teams* yang menjadi alat alternatif dalam metode pembelajaran jarak jauh, penelitian menggunakan tiga metode yaitu *System Usability Scale (SUS)*, *Human Computer Interaction* dan *Technology Acceptance Model* (TAM). Penelitian lainnya dilakukan oleh (Dimas Setiawan et al., 2020) melakukan pengujian *usability* pada *Google Classroom* yang merupakan salah satu *platform* yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh dan didapatkan hasil yaitu 82.8 atau sistem dapat diterima. Selain pengujian *usability* pada *platform e-learning*, *Usability Testing* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) juga pernah dilakukan oleh (Nuriman & Mayesti, 2020) yang melakukan evaluasi pada *website* perpusatakaan Universitas Indonesia. Penelitian dilakukan pada mahasiswa semester awal dengan mahasiswa semester akhir, pengujian dilakukan untuk mempertahankan mutu pada sistem agar tetap memenuhi kebutuhan pengguna.

Penggunaan *System Usability Scale* (SUS) tak hanya digunakan pada bidang Pendidikan, tetapi juga di *platform* pemerintahan. Seperti halnya dengan penelitian pada PT. Perusahaan Listrik Negara (PLN) yaitu oleh (Kaban et al., 2020) yang melakukan penelitian untuk *Usability Testing* pada aplikasi PLN Mobile. Hal ini berdasarkan pada minat pengguna yang rendah, terlihat dari penilaian pengguna pada *Google Playstore*. Jika dilihat dari pengguna jasa PT. PLN dengan pengguna aplikasi jauh berbeda, maka dari itu penelitian ini melakukan *Usability Testing* untuk mengidentifikasi dan memperbaiki permasalahannya. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Sasmito et al., 2019) yang menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk pengujian penerimaan Sistem Informasi Populasi di Kota Tegal. Penelitian ini menjelaskan bahwa *System Usability Scale* (SUS) tak

hanya bisa digunakan untuk *Usability Testing* tetapi juga bisa digunakan untuk pengujian penerimaan suatu sistem yang baru dikembangkan. Kemudian, penelitian yang dikemukakan oleh (Ependi, Putra, et al., 2019) yang melakukan *Usability Testing* pada Sistem Administrasi yang telah dibuat dengan tujuan untuk menciptakan tertib administrasi, didapatkan hasil bahwa sistem terseebut memiliki skor yang cukup tinggi dengan kategori *Excellent*.

Selain pada bidang Pendidikan dan Pemerintahan, *Usability Testing* juga sering dilakukan pada *platform* publik yang digunakan oleh banyak orang, seperti pada penelitian yang dilakukan oleh (Sembodo et al., 2021) yang melakukan pengujian pada aplikasi Shopee. Sebagai salah satu *e-commerce* yang terkenal di Indonesia, tampilan memiliki peranan penting yang bisa meningkatkan pembelian dan pengguna dapat menilai kualitas suatu sistem, maka dilakukan *Usability Testing* untuk mengukur tingkat kebergunaan Shopee dan didapatkan hasil bahwa sistem ini termasuk kedalam kategori OK. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhan, 2019) pengujian dilakukan sebanyak dua kali menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), setelah dilakukan pengujian pertama hasil akan dianalisis dan didapatkan rekomendasi perbaikan, hasil dari penelitian ini dapatkan bahwa sistem masih dapat diterima, namun dengan perbaikan yang ada diharapkan dapat meningkatkan *usability* menjadi lebih baik.

Penggunaan metode *System Usability Scale* (SUS) juga telah digunakan pada *Knowledge Management System* (KMS) seperti yang dilakukan oleh (Hidayad & Fauziati, 2018) yang mengusulkan penggabungan model baru pada *Knowledge Management* (KM) sebagai tujuan untuk meningkatkan kinerja yang lebih baik. Peneliti menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui tingkat penerimaan model baru tersebut, didapatkan hasil bahwa sistem diterima akan tetapi belum mencapai skor ideal. Sementara berdasarkan penelitian oleh (Hayurani et al., 2019) yang membangun *Knowledge Management Sysem* (KMS) dengan tujuan untuk menjadi sarana bagi tenaga Kesehatan untuk terus berbagi pengetahuan yang dimiliki, pengujian dilakukan kepada 30 responden dan didapatkan hasil bahwa sistem memiliki *usability* yang baik dengan efektifitas yaitu 80.88%.

3. Metode Penelitian

3.1 Metode Pengujian

3.1.1 *System usability scale (sus)*

Metode ini melibatkan pendapat pengguna secara langsung sehingga mempermudah dalam mengidentifikasi permasalahan dan mengetahui kebutuhan pengguna. Hal ini diungkapkan oleh (Brooke, 2013b) bahwa umumnya penggunaan metode dilakukan pada orang yang telah menggunakan sistem tersebut atau pengguna sistem. System Usability Scale (SUS) memiliki 10 item pernyataan yang telah di interpretasikan kedalam beberapa Bahasa seperti bahasa Arab (Alghannam et al., 2018), beberapa bahasa lain seperti (Gao et al., 2020), dan Bahasa Indonesia oleh (Sharfina & Santoso, 2017), Adapun pernyataannya sebagai berikut :

Table 1 System Usability Scale dalam Bahasa Indonesia

No.	Item in Indonesia

1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2.	Saya merasa sistem ini rurmit untuk digunakan.
3.	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan.
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5.	Saya merasa fitur-fitr sistem ini berjalan dengan semestinya.
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini.
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan.
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

Pernyataan bernomor ganjil bersifat positif dan bernomor genap bersifat negatif. Hal ini bertujuan untuk mengurangi tanggapan yang bias. Seperti yang diungkapkan oleh (Brooke, 2013a) hal ini bertujuan agar responden lebih fokus dan teliti dalam membaca kuisioner. Skor dihitung dengan mengurangi bobot pernyataan. Pernyataan positif dikurangi 1 menjadi X-1 dan pernyataan negatif yaitu 5 dikurangi bobot pernyataan menjadi 5-X. Adapun perhitungan rata-rata sebagai berikut :

$$\overline{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

$\overline{x} = Skor\ Rata - Rata$
$\sum x =$ Jumlah Skor SUS
$n = Jumlah\ Responden$

Terdapat tiga indikator penilaian pada System Usability Scale (SUS) yang dijelaskan pada gambar berikut :



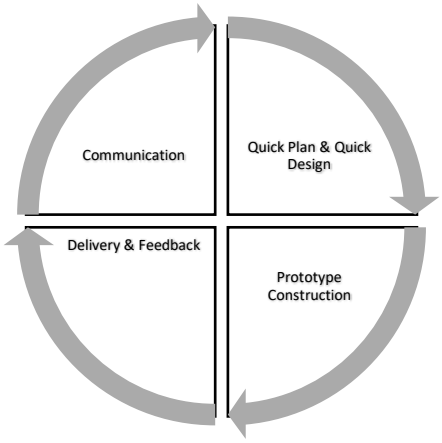
Gambar 1 Skor SUS

Penggunaan metode ini akan dilakukan sebanyak dua kali yaitu diawal penelitian dan diakhir penelitian untuk melakukan perbandingan sebelum dan setelah perbaikan.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

3.2.1 Prototyping

Menurut (Krone, 2017) *prototyping* digambarkan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan ide-ide. *Prototyping* membantu mengimplementasikan ide-ide yang dimiliki, mengkomunikasikan aspek spesifik dari sebuah solusi dan membantu memperjelas gambaran kepada pengguna. Menurut (Widhiyanti & Atmani, 2021) ada 4 tahapan dalam prototyping yaitu sebagai berikut :



Gambar 2 Metode Prototyping

Tahapan communication dilakukan tahapan identifikasi permasalahan dan solusi yang akan menggunakan metode *Deep Conversation* dan *5Whys* untuk menemukan akar permasalahan dengan cara menanyakan pertanyaan mengapa secara berulang-ulang. Serta menggunakan metode *Brainwriting* dalam mencari sebuah solusi permasalahan. Sedangkan tahapan *Quick plan & Quick Design* akan menggunakan *Low Fidelity Prototype*_yaitu *Wireframe,* tahapan-tahapan ini akan berlangsung hingga didapatkan prototype interaktif yang sesuai dengan keinginan pengguna.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Usability Testing

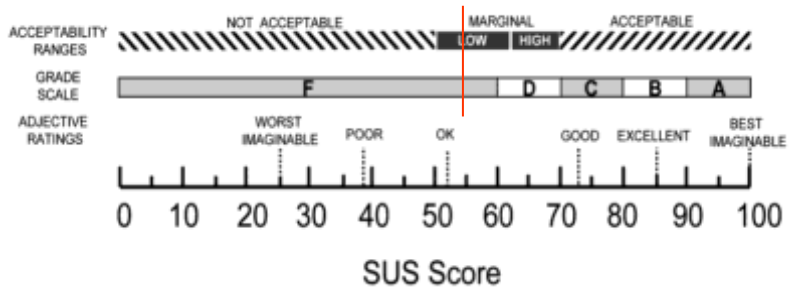
Peneliti melakukan pengujian *usability* kepada 10 responden, hal ini berdasarkan pada (Brooke, 2013a) yang mengatakan bahwa pengujian *System Usability Scale* (SUS) dapat dilakukan pada 8-12 responden, dan berdasarkan (Ependi, Kurniawan, et al., 2019) bahwa *System Usability Scale* (SUS) tidak memiliki aturan mutlak tentang jumlah responden penelitian. Seluruh responden mengisi kuisioner dengan skala 1 hingga 5 dengan 1 yaitu sangat tidak setuju hingga 5 yaitu sangat setuju dan skor 3 yang berarti netral. Kolom responden menunjukkan jumlah responden yaitu 10 orang, pengujian awal menggunakan

media kertas. Dapat dilihat pada tabel rata-rata dari Usability pada *KAMPIUN* atau *Knowledge Management System* (KMS) adalah 61.25 yang artinya jika diinterpretasikan kedalam indicator didapatkan hasil yaitu *Low Acceptable* dan masuk kedalam kategori OK dengan *Grade Scale* yaitu D. Sehingga diperlukan beberapa perbaikan.

Table 2 Skor Pengujian SUS

No	Responden	Skor										Total	Nilai SUS
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Responden 1	2	3	3	4	4	3	3	3	2	4	17	42.5
2	Responden 2	4	3	3	2	4	2	5	2	4	2	29	72.5
3	Responden 3	4	2	4	4	4	2	2	2	5	4	25	62.5
4	Responden 4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
5	Responden 5	4	3	3	2	3	4	3	3	1	2	20	50
6	Responden 6	4	4	3	4	4	3	4	2	2	4	20	50
7	Responden 7	4	2	4	1	4	2	4	2	3	4	28	70
8	Responden 8	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	40	100
9	Responden 9	3	2	4	4	2	4	3	4	2	4	16	40
10	Responden 10	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	20	50
													61.25

Adapun setelah rata-rata skor dimasukkan kedalam indikator pada System Usability Scale (SUS) adalah sebagai berikut :



Gambar 3 Indikator SUS Awal

4.2 Tahapan Pengembangan

4.2.1 Identifikasi Permasalahan dan Solusi

Tahapan ini menggunakan *Metode Prototyping* dengan dua siklus. Setelah berhasil mengidentifikasi permasalahan dan solusi pada tahapan *Communication*, adapun hasil akhir perbaikan yang direncanakan setelah melalui dua siklus adalah sebagai berikut :

Table 3 Rencana Perbaikan

Kode Masalah	Kode Solusi	Deskripsi Masalah	Rencana Solusi

M-1	P-1	Tidak ada yang mengharuskan pengguna untuk aktif menggunakan KAMPIUN	Menambahkan *Gamification* untuk membuat pengguna merasa tertantang untuk menggunakan KAMPIUN
			Menghubungkan KAMPIUN dengan Aplikasi Absen Pengguna
			Menambahkan fitur yang menampilkan pencapaian.
M-2	P-2	Proses verifikasi *knowledge* yang akan dipublikasikan berlangsung secara tidak transparan dan cukup lama	Menambahkan keterangan mengenai verifikator sehingga mempermudah dalam melakukan *follow-up Knowledge*
			Menambahkan fitur yang menjelaskan mengenai kemajuan ataupun kekurangan *Knowledge* yang membuat Knowledge belum dipublikasikan sehingga bisa cepat untuk diperbaiki
M-3	P-3	*Knowledge* ditampilkan dalam bentuk yang monoton dan membosankan (Seperti artikel panjang) sehingga membuat pengguna enggan untuk membacanya	Menambahkan format *knowledge* dengan yang lebih menarik seperti dalam bentuk video agar pengguna lebih tertarik untuk mencari pengetahuan
			Tidak menghilangkan format artikel (secara tulisan) karena tidak semua orang menyukai atau bisa membagikan *knowledge* dengan format

			lain
M-4	P-4	*Knowledge* tidak diurutkan berdasarkan tahun sehingga sulit apabila ingin mencari knowledge yang sudah lama karena harus mencari satu persatu	Menambahkan fitur *sort by year* untuk mempermudah dalam mencaari *Knowledge*

4.2.2 Rekomendasi Perbaikan

Setelah melalui beberapa tahapan seperti *Low Fidelity Prototype* hingga *High Fidelity Prototype* dan melalui tahapan evaluasi, didapatkan hasil berupa rekomendasi perbaikan yaitu *prototype* interaktif sebagai berikut :

4.2.2.1 Menambahkan Gamifikasi



Gambar 4 Homepage

Pada tampilan awal ditampilkan Leaderboard yang menjelaskan mengenai *Top Point* dan *The Most Active User.* Hal ini dibuat bertujuan untuk memotivasi pengguna dalam mengumpulkan poin, selain itu juga terdapat beberapa tantangan bagi pengguna agar pengguna lebih bersemangat. Penempatan fitur ini diletakkan pada bagian atas agar lebih terlihat dan menarik pada saat pengguna membuka sistem.

4.2.2.2 Menambahkan Jenis Pengetahuan

Pengguna merasa enggan untuk menggunakan sistem salah satunya disebabkan karena jenis pengetahuan yang kurang menarik yaitu berbentuk artikel. Berdasarkan hasil *Brainstorming*, disarankan untuk menambahkan jenis pengetahuan dengan yang lebih menarik yaitu video tanpa menghapuskan jenis pengetahuan yang lama.



Gambar 5 Add New Document

4.2.2.3 Menambahkan *Sort by Year*

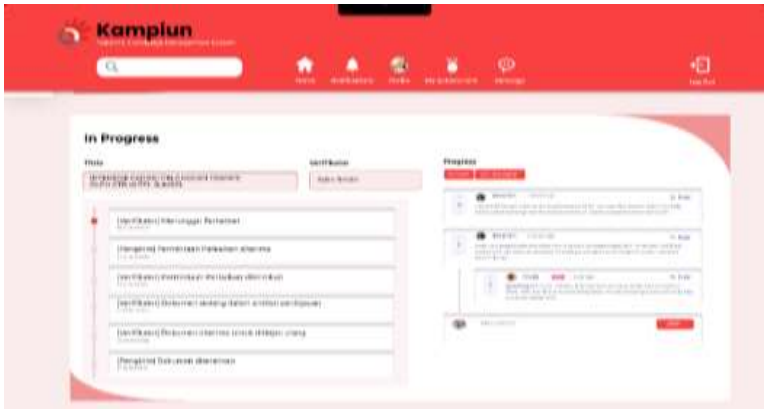
Pada tampilan sebelumnya, pengguna harus mencari secara manual apabila ingin mencari pengetahuan dari tahun yang berbeda, dibuatlah fitur untuk melaksukan penyaringan berdasarkan tahun, kategori dan jenis pengetahuan. Sehingga hal ini berguna untuk mencari pengetahuan yang dibutuhkan.



Gambar 6 Search

4.2.2.4 Menambahkan *InProgress*

Pada tampilan sebelumnya, apabila pengguna ingin membagikan pengetahuan harus menunggu selama berbulan-bulan tanpa mengetahui perbaikan apa yang harus dilakukan karena tidak adanya penjelasan mengenai perkembangan pengetahuan. Dengan adanya fitur ini dapat mempermudah pengguna dalam mengetahui perkembangan dan mempermudah jika ingin berkomunikasi dengan verifikator.



Gambar 7 InProgress

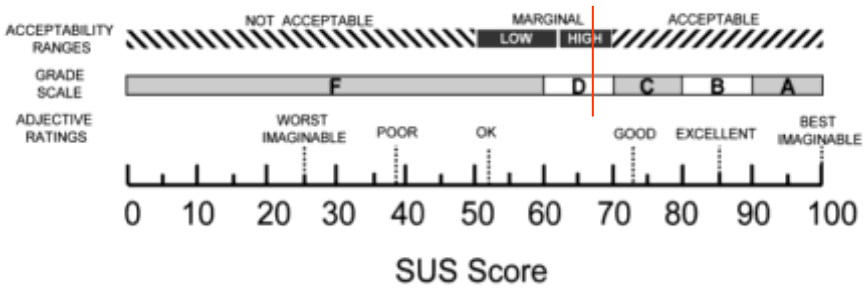
4.3 Pengujian dan Perbandingan

Ada beberapa *task* yang harus dilakukan responden sebelum melakukan pengujian akhir.. Pengujian task ini dilakukan secara daring ataupun luring, bila secara daring dilakukan melalui *Maze*. Adapun beberapa task yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

Table 4 Task Pengujian

No	Task
1.	*Log In*
2.	Menambahkan *Knowledge*
3.	*Search Knowledge*
4.	Memberikan *Feedback*
5.	Melihat *Achievement*
6.	*Log Out*

Setelah berhasil melakukan *Task* tersebut diatas, maka dilakukan pengujian ulang dengan jumlah responden yang sama dengan pengujian awal yaitu 10 responden menggunakan kuisioner *System Usability Scale* (SUS). Didapatkan hasil pengujian sebagai berikut :



Gambar 8 Indikator SUS akhir

Skor SUS pada pengujian akhir adalah 80.75 atau 81 dengan tingkat *Acceptability, Grade Scale dan Adjective Rating* yaitu *Acceptable* dengan *Grade Scale* B dan masuk kedalam kategori *Excellent*. Adapun perbandingan skor SUS pada pengujian awal dan pengujian akhir adalah sebagai berikut :

Table 5 Perbandingan

	Nilai *Usability*

Pengujian pada KAMPIUN	61.25
Pengujian pada *Prototype* KAMPIUN	80.75
Peningkatan	19.5

Setelah dilakukan pengujian *usability* pada *prototype*, didapatkan hasil bahwa ada peningkatan skor *usability* sebesar 19.5%.

5. Kesimpulan

Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu melakukan pengujian kebergunan terhadap KAMPIUN atau *Knowledge Management System* (KMS). Sekaligus, penelitian ini memberikan rekomendasi perbaikan yang dilakukan berdasarkan pada ide, permasalahan dan solusi dari pengguna KAMPIUN itu sendiri, sehingga diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan dan rekomendasi untuk pengembangan sistem kedepannya. Pengujian kebergunaan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan Metode Wawancara dengan Teknik 5*Whys* untuk mengidentifikasi permasalahan. Pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada Sistem dan pada *Prototype* pengembangan untuk membandingkan tingkat kebergunaanya. Didapatkan hasil terdapat peningkatan sebesar 19% setelah dilakukan pengujian ulang pada *prototype*. Dengan peningkatan skala dari dari berada diantara *OK* dan *Good* menjadi *Excellent*.

Referensi

Alghannam, B. A., Alsuwaidi, M., & Almayyan, W. (2018). Perceived Usability Using Arabic System Usability Scale (A-SUS): Student Perspective of Smart PAAET App. *International Journal of Computer Science and Information Security (IJCSIS)*, *16*(7), 66. https://sites.google.com/site/ijcsis/

Brooke, J. (2013a). *SUS : A Retrospective*. *June*.

Brooke, J. (2013b). SUS: A “Quick and Dirty” Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry*, *November 1995*, 207–212. https://doi.org/10.1201/9781498710411-35

Dimas Setiawan, Suluh Langgeng Wicaksono, & Naufal Rafianto. (2020). Evaluasi Usability e-Learning Moodle dan Google Classroom menggunakan SUS Quisionnare. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, *1*(1). https://doi.org/10.46510/jami.v1i1.13

Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, *10*(1). https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725

Ependi, U., Putra, A., & Panjaitan, F. (2019). Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi administrasi penduduk menggunakan teknik system usability scale. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, *5*(1). https://doi.org/10.26594/register.v5i1.1412

Gao, M., Kortum, P., & Oswald, F. L. (2020). Multi-Language Toolkit for the System Usability Scale. *International Journal of Human-Computer Interaction*, *36*(20), 1883–1901. https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1801173

Hayurani, H., Hamnah, H., Rachmawati, U. A., & Suherlan, E. (2019). HelloCare: APLIKASI MANAJEMEN PENGETAHUAN BERBASIS ANDROID UNTUK TENAGA KESEHATAN. *Jurnal Teknologi Informasi YARSI*, *6*(1), 25–34. https://doi.org/10.33476/jtiy.v6i1.599

Hidayad, R., & Fauziati, S. (2018). Analisa Integrasi Knowledge Management System, Learning Management System, Dan Eportfolio Menggunakan Knowledge Management Performance Scale Dan System Usability Scale (Sus). *Edu Komputika Journal*, *5*(2), 117–127.

Kaban, E., Brata, K. C., & Brata, A. H. (2020). Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus Pt. PLN). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer; Vol 4 No 10 (2020)*, *4*(10), 3281–3290. https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7941

Karamat, J., Shurong, T., Ahmad, N., Waheed, A., & Khan, S. (2018). Barriers to knowledge management in the health sector of Pakistan. *Sustainability (Switzerland)*, *10*(11). https://doi.org/10.3390/su10114155

Krone, R. (2017). Not Just Guess Work: Tips for Observation, Brainstorming, and Prototyping. *Techniques in Vascular and Interventional Radiology*, *20*(2), 94–100. https://doi.org/10.1053/j.tvir.2017.04.002

Nguyen, T. P. L., Tran, N. M., Doan, X. H., & Van Nguyen, H. (2020). The impact of knowledge sharing on innovative work behavior of Vietnam telecommunications enterprises employees. *Management Science Letters*, *10*(1), 53–62. https://doi.org/10.5267/j.msl.2019.8.016

Nuriman, M. L., & Mayesti, N. (2020). EVALUASI KETERGUNAAN WEBSITE PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS INDONESIA MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE. *BACA: JURNAL DOKUMENTASI DAN INFORMASI*, *41*(2). https://doi.org/10.14203/j.baca.v41i2.622

Pal, D., & Vanijja, V. (2020). Perceived usability evaluation of Microsoft Teams as an online learning platform during COVID-19 using system usability scale and technology acceptance model in India. *Children and Youth Services Review*, *119*. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105535

Ramadhan, D. W. (2019). PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (sTUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO). *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, *4*(2), 139. https://doi.org/10.29100/jipi.v4i2.977

Sasmito, G. W., Zulfiqar, L. O. M., & Nishom, M. (2019). Usability Testing based on System Usability Scale and Net Promoter Score. *2019 2nd International Seminar on Research of Information Technology and Intelligent Systems, ISRITI 2019*, *October*, 540–545. https://doi.org/10.1109/ISRITI48646.2019.9034666

Sembodo, F. G., Fitriana, G. F., & Prasetyo, N. A. (2021). Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Journal of Applied Informatics and Computing*, *5*(2), 146–150. https://doi.org/10.30871/jaic.v5i2.3293

Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2017). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACSIS 2016*. https://doi.org/10.1109/ICACSIS.2016.7872776

Supriyadi, D., Thya Safitri, S., & Kristiyanto, D. Y. (2020). Higher Education e-Learning Usability Analysis Using System Usability Scale. *International Journal of Information System & Technology Akreditasi*, *4*(1), 436–446.

Widhiyanti, K., & Atmani, A. K. P. (2021). Penerapan Metode Prototyping Dalam Perancangan Interface Sistem Unggah Portofolio Penerimaan Mahasiswa Baru Diploma ISI Yogyakarta. *Teknika*, *10*(2). https://doi.org/10.34148/teknika.v10i2.308

Zikos, S., Tsourma, M., Lithoxoidou, E. E., Drosou, A., Ioannidis, D., & Tzovaras, D. (2019). User Acceptance Evaluation of a Gamified Knowledge Sharing Platform for Use in Industrial Environments. *International Journal of Serious Games*, *6*(2), 89–108. https://doi.org/10.17083/ijsg.v6i2.275

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the journal.

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)