

Analisis Usabilitas Pada *Website* Kantor Kementerian Agama Kabupaten Karangasem Menggunakan Metode USE *Questionnaire*

Firda Aulia Syaquina¹, Putu Adi Guna Permana², M. Azman Maricar³

Teknologi Informasi¹, Sistem Informasi², Sistem Komputer³

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: 210040194@stikom-bali.ac.id¹, putuadi_guna@stikom-bali.ac.id², azman@stikom--bali.ac.id³

Abstrak

*Website Kantor Kementerian Agama Kabupaten Karangasem dirancang untuk memudahkan akses informasi keagamaan bagi masyarakat. Fungsinya mencakup penyediaan profil instansi, laporan publik, dan pengaduan masyarakat. Namun, penelitian menemukan kendala seperti kurangnya pengetahuan masyarakat tentang keberadaan website ini. Hal ini menyebabkan masyarakat lebih memilih layanan langsung di kantor dibandingkan memanfaatkan platform online tersebut, maka perlu dilakukan evaluasi guna memastikan Tingkat usabilitas dari website. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat usabilitas website dengan metode USE *Questionnaire*, dengan keempat aspeknya. Sampel penelitian terdiri dari 100 responden yang telah menggunakan website. Instrumen penelitian berupa kuesioner disebarakan secara daring, dan data dianalisis untuk menentukan rata-rata tingkat usabilitas setiap aspek. Hasil menunjukkan bahwa aspek usefulness dan satisfaction masing-masing memiliki skor rata-rata 4,44, ease of use 4,42, dan ease of learning 4,52, yang semuanya memiliki predikat sangat tinggi untuk level of usability. Hal ini mengindikasikan bahwa website sudah memenuhi standar usabilitas. Namun, untuk meningkatkan pemanfaatannya, diperlukan sosialisasi yang lebih efektif dan pengembangan fitur berbasis kebutuhan pengguna. Penelitian ini memberikan evaluasi mendalam serta rekomendasi untuk pengembangan website agar informasi publik dapat diakses secara lebih efisien dan efektif oleh masyarakat Kabupaten Karangasem.*

Kata kunci: Usabilitas, USE *Questionnaire*, Website, Kementerian Agama, Karangasem.

1. Pendahuluan

Perkembangan dan penggunaan teknologi informasi memiliki peran penting dalam kehidupan, dalam dunia kerja salah satunya. Teknologi saat ini menjadi solusi bagi permasalahan yang terjadi di lingkungan pemerintahan, pendidikan, bahkan kesehatan [1]. Dengan adanya perkembangan teknologi, penggunaan teknologi informasi seperti *website* merupakan aspek yang penting dan diperlukan, salah satu instansi pemerintah yang telah memanfaatkan teknologi informasi yaitu Kantor Kementerian Agama Kabupaten Karangasem. Pemerintah Kabupaten Karangasem menerapkan website <https://kemenagkarangasem.id/> sebagai sumber informasi terkait bidang keagamaan di wilayah Kabupaten Karangasem. Penggunaan website tersebut dapat membantu dan memudahkan pengguna, yaitu masyarakat Kabupaten Karangasem dalam mengakses informasi seperti profil lengkap instansi, informasi yang terkait, berbagai laporan, reformasi birokrasi, dan pengaduan. Analisis terkait penggunaan sistem informasi seperti website adalah salah satu cara mengevaluasi suatu sistem agar dapat memberikan pengalaman dan kepuasan terhadap pengguna serta meningkatkan kualitas sistem di masa mendatang [2].

Kantor Kementerian Agama Kabupaten Karangasem adalah instansi pemerintahan yang berada di Kabupaten Karangasem dan telah memanfaatkan website <https://kemenagkarangasem.id/> untuk pelayanan umum kepada masyarakat Kabupaten Karangasem. Website ini berfungsi sebagai media informasi publik yang berisi profil instansi, standar pelayanan, inovasi, pengumuman & berita, kreatifitas, piagam penghargaan, dan hasil survei. Selain itu, pengguna juga dapat mengakses laporan data, seperti data pelayanan, SKM, lakip, renstra, umat, perkin, dan laporan keuangan. Pada website Kantor Kementerian Agama Kabupaten Karangasem menerima penanganan pengaduan, saran dan masukan, maupun apresiasi dari masyarakat di Kabupaten Karangasem. Pengaduan, saran, dan masukan dapat disampaikan secara elektronik dan non elektronik [3]. Sistem ini bertujuan untuk mengoptimalkan aksesibilitas informasi dan memastikan bahwa informasi yang diberikan ke publik, khususnya kepada masyarakat Kabupaten Karangasem, dapat diterima dan dipahami dengan jelas. Namun, terdapat permasalahan yang terjadi yaitu

belum terdapat proses untuk mengetahui sejauh mana tingkat usability dari penggunaan *website* Kantor Kementerian Agama Kabupaten Karangasem dan informasi yang diberikan kepada masyarakat belum tersampaikan secara baik.

Observasi telah dilakukan terhadap pegawai Kantor Kementerian Agama Kabupaten Karangasem dan masyarakat sekitar sebagai pengguna *website* <https://kemenagkarangasem.id/>, terdapat permasalahan adanya keterbatasan informasi terkait keberadaan *website* tersebut, yang dimana masyarakat kurang mendapatkan sosialisasi dan informasi terkait *website* tersebut. Selain itu, masyarakat merasa kesulitan saat mengakses *website* karena terdapat navigasi yang membingungkan atau proses yang rumit saat pengisian formulir maupun pencarian informasi. Maka dari itu, masyarakat sering kali memilih untuk langsung datang ke kantor daripada menggunakan *website* yang sudah disediakan oleh Kantor Kementerian Kabupaten Karangasem. Permasalahan inilah yang menyebabkan pengguna *website* <https://kemenagkarangasem.id/> termasuk dalam golongan yang masih cukup rendah.

Penelitian pertama yang berjudul Analisis *Usability Website* Menggunakan *USE Questionnaire* Pada UPT Puskesmas Marina Permai Palangka Raya yang dilakukan oleh Tiara Pebriana Putri, Muhamad Azrino Gustalika pada tahun 2023, menganalisis aspek *usability* untuk mengevaluasi kemudahan, efektivitas, dan efisiensi penggunaan *website*. Hasil penelitian menunjukkan tingkat *usability website* sebesar 62,2%, yang dinilai layak. Analisis ini juga memberikan rekomendasi untuk pengembangan *website* di masa depan [4]. Penelitian kedua yang berjudul Analisis *Usability User Experience* pada *Website* PPDB Al-Asy'ariyyah Menggunakan Metode *USE Questionnaire* yang dilakukan oleh Muhammad Arif Muzakki, Dian Asmarajati, Iman Ahmad Ihsanuddin pada tahun 2023, menghasilkan tingkat *usability* pada *website* dengan nilai rata-rata aspek *USE Questionnaire* ialah *usefulness* sebesar 87%, *ease of use* sebesar 86,2, *ease of learning* 87,56%, dan *satisfaction* 87%. Hasil dari analisis *usability* tersebut dapat dikatakan bahwa *website* PPDB Al-Asy'ariyyah sangat layak digunakan [5]. Penelitian ketiga dengan judul Analisa *Usability* Pada Aplikasi *Human Resource* Hira Menggunakan Metode *System Usability Scale* dan *USE Questionnaire* pada tahun 2024, dihasilkan tingkat *usability* aplikasi menggunakan metode SUS dengan nilai 51.09. Sedangkan tingkat *usability* aplikasi menggunakan metode *USE Questionnaire* mendapat nilai yang mencapai 91%, yang dimana bahwa penggunaan metode *USE Questionnaire* menghasilkan skor rata-rata sangat baik dibandingkan dengan metode SUS yang masih perlu dipertimbangkan beberapa perbaikan berdasarkan hasil evaluasi menggunakan metode SUS [6]. Penelitian keempat dengan judul Analisis *Usability Testing Website* Desa Wisata Adiluhur Kebumen Menggunakan Metode *USE Questionnaire* yang dilakukan pada tahun 2022 oleh Evan Dwi Wahyu Anggoro, Novian Adi Prasetyo, dan Shintia Dwi Alika, hasil analisis data dari *Website* Adiluhur dengan metode *USE Questionnaire* menunjukkan tingkat *usability* sebesar 83,85%, yang tergolong dalam kategori sangat layak. Hasil detail dari masing-masing aspek didapatkan 80% lebih [7].

Penelitian kelima dengan judul Analisis *Usability Terhadap User Experience* Pada *Website* Kharisma *Classroom* Menggunakan Metode *USE Questionnaire* yang dilakukan pada tahun 2024 oleh Bryant Ornarado, Syaiful Rahman, dan Arianti, mendapatkan hasil presetase 90% keatas (masuk dalam kategori sangat layak) sehingga *website* ini dikatakan memenuhi standar atau kriteria [8]. Penelitian keenam dengan judul Analisis *Usability* Aplikasi Kopi Kenangan Dengan Menggunakan Metode *USE Questionnaire* yang dilakukan pada tahun 2024 oleh Ela Esti Susanti, Sabina Hajar Alviyanti, Aktasya Purwandira, Ersya Dwi Nur Aini, dan Idha Febiyanti, mendapatkan hasil yang menunjukkan seluruh variabel memiliki presentase 80% keatas. Dapat disimpulkan bahwa hasil tingkat pengukuran *usability* pada Aplikasi Kopi Kenangan sangat layak untuk digunakan [9]. Penelitian ketujuh dengan judul Perbandingan Penggunaan *System Usability Scale* dan *Usefull, Satisfaction and Ease of Use Questionnaire* pada *Usability Testing* yang dilakukan pada tahun 2021 oleh Siti Amalia Purnamasari, Nono Heryana, dan Kamal Prihandani mendapatkan hasil berupa tingkat *usability* aplikasi Google Classroom menggunakan metode SUS didapatkan 70,95% masuk dalam kategori baik, skala C, dan *adjective rating* OK/Fair. Sedangkan metode *USE Questionnaire* didapatkan rata-rata 84% dinyatakan sangat layak untuk seluruh aspek. Berdasarkan hal tersebut, dapat dinyatakan bahwa pengujian *usability* menggunakan metode *USE Questionnaire* lebih baik daripada metode SUS [6] [10].

Berdasarkan masalah yang ada dan berdasarkan penelitian terdahulu, khususnya pada penelitian [10], menjadi dasar penelitian ini dilakukan dan penentuan metode *USE Questionnaire* ini digunakan dalam penelitian ini. Pengukuran *usability* terhadap *website* <https://kemenagkarangasem.id/> perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat *usability* dari *website* yang telah digunakan. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat diketahui tingkat *usability* dari *website* <https://kemenagkarangasem.id/> dan menjadi bahan evaluasi bagi Kantor Kementerian Agama Kabupaten Karangasem terkait penggunaan, pengembangan *website* di masa mendatang, serta pemanfaatan *website* dapat memberikan akses informasi kepada publik secara lebih efektif dan efisien.

2. Metode Penelitian

Tahapan yang dilakukan pada penelitian, dilakukan untuk memastikan tingkat usabilitas dari *website* Kementerian Agama Kabupaten Karangasem, dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

a. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat usabilitas dari *website* Kementerian Agama Kabupaten Karangasem dengan menggunakan metode USE *Questionnaire* dengan aspek-aspeknya. Cara mengukur tingkat usabilitas dengan menyebarkan kuesioner dan melakukan perhitungan untuk mendapatkan *level of usability*.

b. Penentuan Sampel Penelitian

Rumus slovin diterapkan dalam penelitian ini untuk mendapatkan jumlah sampel yang diperlukan. Rumus Slovin diterapkan untuk penelitian dengan jumlah populasi yang besar [11]. Rumus slovin ditunjukkan pada Persamaan 1.

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} \quad (1)$$

Arti dari masing-masing notasi pada persamaan 1, n adalah sampel, N adalah populasi, dan e merupakan batasan toleransi *error*. Pada penelitian ini, batas toleransi *error* yang digunakan adalah 10% atau 0,1, dan diketahui populasi sebesar 536477 orang.

c. Pembuatan Instrumen Penelitian

Pembuatan instrumen penelitian ini mengikuti pernyataan-pernyataan yang telah disediakan oleh metode USE *Questionnaire* dengan jumlah 30 pernyataan yang mewakili keempat aspek yang dimiliki. Instrumen penelitian terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pernyataan USE *Questionnaire* [12]

No	Aspek	Pernyataan
1	<i>Usefulness</i>	<i>Website</i> Kementerian Agama Kabupaten Karangasem membantu saya menjadi lebih efektif
2		<i>Website</i> Kementerian Agama Kabupaten Karangasem membantu saya menjadi lebih produktif
3		<i>Platform</i> ini sangat berguna
4		<i>Website</i> Kementerian Agama Kabupaten Karangasem memberi saya lebih banyak kendali atas aktivitas dalam hidup saya
5	<i>Efficiency</i>	<i>Website</i> Kementerian Agama Kabupaten Karangasem membuat hal-hal yang ingin saya capai lebih mudah untuk dilakukan
6		<i>Website</i> Kementerian Agama Kabupaten Karangasem menghemat waktu saat saya menggunakannya
7		<i>Website</i> Kementerian Agama Kabupaten Karangasem memenuhi kebutuhan saya
8	<i>Reliability</i>	<i>Website</i> Kementerian Agama Kabupaten Karangasem melakukan semua yang saya inginkan untuk dilakukan
9		Saya puas dengan layanan <i>Website</i> Kementerian Agama Kabupaten Karangasem
10	<i>Satisfaction</i>	Saya akan merekomendasikan <i>platform</i> ini pada teman saya

11		<i>Website</i> Kementerian Agama Kabupaten Karangasem menyenangkan untuk digunakan
12		<i>Website</i> Kementerian Agama Kabupaten Karangasem bekerja seperti yang saya inginkan
13		<i>Platform</i> ini mengagumkan
14		Saya merasa perlu memiliki <i>platform</i> ini
15		<i>Platform</i> ini menyenangkan untuk digunakan
16	<i>Ease of Use</i>	<i>Platform</i> ini mudah digunakan
17		<i>Platform</i> ini sederhana untuk digunakan
18		<i>Platform</i> ini ramah pengguna
19		<i>Website</i> Kementerian Agama Kabupaten Karangasem tidak membutuhkan banyak langkah untuk mencapai apa yang ingin saya lakukan dengan <i>platform</i> ini
20		<i>Platform</i> ini fleksibel
21		Menggunakan <i>platform</i> ini sangat mudah
22		Saya bisa menggunakan <i>platform</i> ini tanpa instruksi tertulis
23		Saya tidak melihat adanya inkonsistensi saat saya menggunakannya
24		Baik pengguna biasa dan pengguna yang sesekali menggunakan akan menyukainya
25		Saya dapat memperbaiki kesalahan dengan cepat dan mudah
26		Saya berhasil menggunakan <i>platform</i> ini setiap saat
27	<i>Ease of Learning</i>	Saya belajar dengan cepat menggunakan <i>Website</i> Kementerian Agama Kabupaten Karangasem
28		Saya dapat dengan mudah mengingat cara menggunakan <i>Website</i> Kementerian Agama Kabupaten Karangasem
29		Sangat mudah untuk belajar menggunakan <i>platform</i> ini
30		Saya dengan cepat menjadi terampil dengan <i>platform</i> ini

d. Penyebaran Kuesioner

Setelah membuat instrumen penelitian, selanjutnya adalah menyebarkan instrumen tersebut dalam bentuk kuesioner dengan menggunakan Google Form ke responden yang sesuai dengan kriteria responden dengan jumlah sesuai dengan perhitungan sampel.

e. Analisis Hasil Interpretasi USE *Questionnaire*

Data yang terkumpul dari proses penyebaran kuesioner, dihitung untuk mencari rata-rata dan menginterpretasikan rata-rata tersebut kedalam *level of usability*. Cara menghitung rata-rata, ditunjukkan pada Persamaan 2, dan Tabel *level of usability* terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi *Level of Usability* [12]

Rata-Rata	<i>Level of Usability</i>
1,00 – 1,79	Sangat Rendah
1,80 – 2,59	Rendah
2,60 – 3,39	Cukup
3,40 – 4,19	Tinggi
4,20 – 5,00	Sangat Tinggi

$$RA = \frac{\sum \text{aspek}}{\text{Jumlah pernyataan Aspek} \times \text{Jumlah Responden}} \tag{2}$$

Arti masing-masing notasi pada persamaan 2, RA adalah rata-rata masing-masing aspek, \sum aspek adalah jumlah keseluruhan hasil jawaban dari responden terkait suatu aspek. Hasil \sum aspek dibagi dengan hasil perkalian dengan jumlah pernyataan dalam suatu aspek dikalikan dengan jumlah responden.

3. Hasil dan Pembahasan

Setiap alur yang telah dilakukan pada Gambar 1, diperoleh hasil dari masing-masing alur tersebut. Penjelasan hasil masing-masing alur adalah sebagai berikut :

3.1 Penentuan Sampel Penelitian

Dengan menggunakan rumus slovin sesuai Persamaan 1, ditetapkan batas toleransi *error* 10% atau 0,1, dan populasi sebesar 536477 orang, maka jumlah sampel yang didapatkan adalah 100 orang responden.

3.2 Penyebaran Kuesioner

Pemanfaatan Google Form digunakan untuk menyebarkan kuesioner ke 100 orang responden. Dari hasil yang didapatkan bahwa 100 orang responden tersebut merupakan warga yang berdomisili di Kabupaten Karangasem dan seluruhnya pernah mengakses atau menggunakan *website* Kementerian Agama Kabupaten Karangasem.

3.3 Analisis Hasil Interpretasi USE *Questionnaire*

Hasil yang didapatkan dari proses penyebaran kuesioner dengan 100 orang responden, didapatkan hasil *level of usability* dari masing-masing aspek dengan cara menghitung dengan menggunakan persamaan 2 dan menyesuaikan dengan tabel *level of usability* pada Tabel 2. Untuk pengolahan atau perhitungan data dijabarkan sebagai berikut :

Hal-hal yang telah diketahui adalah jumlah responden berjumlah 100 orang. Jumlah pernyataan setiap aspek adalah aspek *usefulness* dengan 8 pernyataan, aspek *satisfaction* dengan 7 pernyataan, aspek *ease of use* dengan 11 pernyataan, dan aspek *ease of learning* dengan 4 pernyataan. Dalam persamaan 2, perlu diketahui pembagi yaitu dengan cara melakukan perkalian antara jumlah pernyataan dan jumlah responden, maka hasil yang didapatkan adalah pembagi untuk aspek *usefulness* adalah 800, pembagi untuk aspek *satisfaction* adalah 700, pembagi untuk aspek *ease of use* adalah 1100, dan pembagi untuk aspek *ease of learning* adalah 400.

Setelah mengetahui pembagi dari masing-masing aspek, selanjutnya adalah mengetahui nilai \sum aspek. Setelah dijumlahkan keseluruhan jawaban responden dari masing-masing aspek, diketahui bahwa \sum aspek untuk *usefulness* adalah 3552, \sum aspek untuk *satisfaction* adalah 3107, \sum aspek untuk *ease of use* adalah 4865, dan \sum aspek untuk *ease of learning* adalah 1806. Untuk mengetahui rata-rata masing-masing aspek, maka proses selanjutnya adalah melakukan pembagian dari angka-angka yang telah diketahui. Rata-rata *usefulness* didapatkan dengan cara 3552 dibagi dengan 800, rata-rata *satisfaction* didapatkan dengan cara 3107 dibagi dengan 700, rata-rata *ease of use* didapatkan dengan cara 4865 dibagi dengan 1100, dan rata-rata *ease of learning* didapatkan dengan cara 1806 dibagi dengan 400. Dari perhitungan tersebut, maka didapatkan hasil perhitungan yang terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil *Level of Usability*

Aspek	Rata-Rata	Predikat <i>Level of Usability</i>
<i>Usefulness</i>	4,44	Sangat Tinggi
<i>Satisfaction</i>	4,44	Sangat Tinggi
<i>Ease of Use</i>	4,42	Sangat Tinggi
<i>Ease of Learning</i>	4,52	Sangat Tinggi

Hasil pada Tabel 3, menegaskan bahwa seluruh aspek memiliki *level of usability* yang sangat tinggi. Dengan aspek *usefulness* dan *satisfaction* dengan rata-rata 4,44, aspek *ease of use* dengan rata-rata 4,42, dan aspek *ease of learning* dengan rata-rata 4,52. Maka dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa

tingkat usability dari *website* tersebut telah diketahui. Untuk memaksimalkan penggunaan *website* yang jauh lebih luas, dapat dilakukan sosialisasi secara menyeluruh agar keberadaan *website* diketahui oleh lebih banyak Masyarakat dan penggunaannya dapat di optimalkan. Tentunya untuk mengoptimalkan hal tersebut, dapat dilakukan pengembangan-pengembangan yang berbasis pada pengguna.

4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi tingkat usability website Kantor Kementerian Agama Kabupaten Karangasem menggunakan metode USE Questionnaire. Hasil menunjukkan bahwa keempat aspek usability, yaitu *usefulness* dan *satisfaction* memiliki rata-rata 4,44, rata-rata *ease of use* 4,42, dan rata-rata *ease of learning* 4,52, berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian website ini dianggap sangat layak sebagai platform informasi publik. Namun, meskipun tingkat usability tinggi, permasalahan pada kurangnya sosialisasi dan navigasi yang rumit masih menjadi kendala utama. Hal ini menyebabkan masyarakat belum sepenuhnya memanfaatkan website sebagai sumber informasi utama. Untuk itu, diperlukan langkah-langkah strategis seperti pengembangan fitur yang lebih intuitif, peningkatan kualitas konten, dan program sosialisasi yang melibatkan berbagai kalangan masyarakat. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam bentuk evaluasi dan rekomendasi untuk pengembangan website di masa mendatang. Langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian lebih lanjut dengan metode berbeda untuk memperoleh data yang lebih komprehensif, serta merancang fitur tambahan yang dapat meningkatkan interaksi pengguna dengan website.

Daftar Pustaka

- [1] N. S. Lubis and M. I. P. Nasution, "Perkembangan Teknologi Informasi dan Dampaknya pada Masyarakat," *Jurnal Multidisiplin Saintek*, vol. 01, no. 12, pp. 1–13, 2023.
 - [2] P. A. G. Permana, "Penerapan Metode TAM (Technology Acceptance Model) dalam Implementasi Sistem Informasi Bazaar Banjar," *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. 10, no. 1, pp. 1–7, 2018.
 - [3] M. R. Asyari and S. Ramadhani, "Sistem Informasi Arsip Surat Menyurat," *Jurnal Teknologi dan Informasi Bisnis*, vol. 3, no. 1, pp. 175–184, 2021.
 - [4] T. P. Putri and M. A. Gustalika, "Analisis Usability Website Menggunakan USE Questionnaire Pada UPT Puskesmas Marina Permai Palangka Raya," *Journal of Computer Science and Applied Informatics*, vol. 6, no. 2, pp. 73–86, Aug. 2024.
 - [5] M. A. Muzakki, D. Asmarajati, and I. A. Ihsanuddin, "Analisis Usability User Experience pada Website PPDB Al-Asy'ariyyah Menggunakan Metode USE Questionnaire," *Journal of Economic, Business and Engineering (JEBE)*, vol. 5, no. 1, pp. 224–231, 2023.
 - [6] T. K. Kafka and M. Badrul, "Analisa Usability Pada Aplikasi Human Resource Hira Menggunakan Metode System Usability Scale dan Use Questionnaire," *Jurnal Ilmiah Informatika (JIF)*, vol. 12, no. 01, pp. 22–30, 2024.
 - [7] E. D. W. Anggoro, N. A. Prasetyo, and S. D. Alike, "Analisis Usability Testing Website Desa Wisata Adiluhur Kebumen Menggunakan Metode USE Questionnaire," *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 221–230, 2022.
 - [8] B. Ornarado, S. Rahman, and Arianti, "Analisis Usability Terhadap User Experience Pada Website Kharisma Classroom Menggunakan Metode USE Questionnaire," *Jurnal KHARISMA Tech*, vol. 19, no. 2, pp. 124–137, 2024, [Online]. Available: <https://classroom.kharisma.ac.id/>
 - [9] E. E. Susanti, S. H. Alviyanti, A. Purwandira, E. D. N. Aini, and I. Febiyanti, "Analisis Usability Aplikasi Kopi Kenangan Dengan Metode Use Questionnaire," *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Teknolohi*, vol. 8, no. 2, pp. 1184–1193, 2024.
 - [10] S. A. Purnamasari, N. Heryana, and K. Prihandani, "Perbandingan Penggunaan System Usability Scale dan Usefull, Satisfaction and Ease of Use Questionnaire pada Usability Testing," *Jurnal Ilmiah Informatika*, vol. 6, no. 1, pp. 59–69, Jun. 2021.
 - [11] A. Devitasari and R. Kokoh, "Implementasi dan Efektivitas Program Kampung Zero Waste di Kelurahan Tambaksari RW 01," *Jurnal Serambi Engineering*, vol. IX, no. 3, pp. 9600–9606, 2024.
 - [12] M. A. Maricar, Edwar, A. P. N. Anisa, and B. F. Simangunsong, "Evaluasi User Experience Terhadap Website Maidekost Menggunakan Use Questionnaire," *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, vol. 10, no. 1, pp. 67–73, Jun. 2023.
-