

## Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pengguna Aplikasi GOJEK Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)

Fince Tinus Waruwu

Teknik Informatika, Universitas Budi Darma, Indonesia

e-mail: [fincedav@email.com](mailto:fincedav@email.com)

---

### Keywords:

Analysis,  
Gojek,  
Student Satisfaction,  
System Usability Scale (SUS),  
Usability.

---

### ABSTRACT

Gojek is a digital-based service application that provides various features such as online transportation, food delivery, and digital payment services. In its implementation, several issues still affect user satisfaction, including inaccurate location indicators, less accurate time estimates, and inefficient route selection. This study aims to analyze the level of student satisfaction as users of the Gojek application using the System Usability Scale (SUS) method as a measurement instrument for system usability. The SUS method is used to obtain a score representing users' perceptions of the application's ease of use. Data were collected through questionnaires distributed to students and subsequently calculated to obtain the final SUS score. The results indicate that the Gojek application achieved a SUS score of 82.46, which falls into grade "B" with the predicate "Excellent" and is categorized within the acceptable range. This indicates that, in general, the Gojek application is considered easy to use and capable of meeting the needs of student users, although several aspects still require improvement.

---

### Kata Kunci:

Analisis,  
Gojek,  
Kepuasan Mahasiswa,  
System Usability Scale (SUS),  
Usability.

---

### ABSTRAK

Gojek merupakan aplikasi layanan transportasi dan jasa berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur seperti transportasi online, pengantaran makanan, dan layanan pembayaran digital. Dalam penggunaannya, masih terdapat beberapa kendala yang memengaruhi tingkat kepuasan pengguna, seperti ketidaktepatan penunjuk lokasi, estimasi waktu yang kurang akurat, serta pemilihan rute yang kurang efisien. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kepuasan mahasiswa sebagai pengguna aplikasi Gojek dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) sebagai instrumen pengukuran kegunaan (usability) sistem. Metode SUS digunakan untuk memperoleh skor yang merepresentasikan persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan aplikasi. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa, kemudian dihitung untuk mendapatkan skor akhir SUS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Gojek memperoleh skor SUS sebesar 82,46 yang berada pada kategori "B" dengan predikat "Sangat Baik" serta termasuk dalam rentang tingkat penerimaan yang tinggi (acceptable). Hal ini menunjukkan bahwa secara umum aplikasi Gojek dinilai mudah digunakan dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna mahasiswa, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan.

---

### Korespondensi Penulis \*):

Fince Tinus Waruwu  
Universitas Budi Darma  
Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia

---

Diajukan: 28-11-2025 | Direvisi: 10-12-2025 | Diterima: 20-12-2025 | Diterbitkan: 30-12-2025

---

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap layanan transportasi di Indonesia secara signifikan. Kehadiran berbagai aplikasi transportasi online mempermudah mobilitas masyarakat dalam mengakses layanan yang cepat, praktis, dan efisien. Salah satu aplikasi yang berkembang pesat adalah Gojek, yang tidak hanya menyediakan layanan transportasi, tetapi juga berbagai layanan berbasis digital seperti pengantaran makanan, pembayaran elektronik, dan jasa lainnya dalam satu platform terintegrasi.

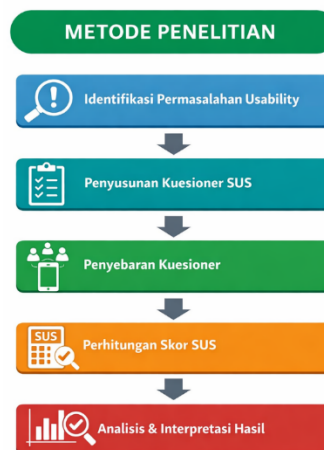
Seiring dengan bertambahnya fitur dan kompleksitas layanan yang ditawarkan, muncul tantangan dalam memastikan bahwa aplikasi tetap mudah digunakan serta mampu memenuhi harapan pengguna. Evaluasi terhadap aspek kegunaan (usability) menjadi penting untuk menjamin bahwa sistem yang dikembangkan benar-benar memberikan pengalaman pengguna yang optimal [1]. Usability merupakan ukuran kualitas suatu sistem dalam hal kemudahan dipelajari, efisiensi penggunaan, kemudahan diingat, tingkat kesalahan, serta kepuasan pengguna. Evaluasi usability dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan sistem guna meningkatkan kualitas layanan dan kepuasan pengguna [3].

Salah satu metode yang banyak digunakan untuk mengukur tingkat usability adalah System Usability Scale (SUS). Metode ini diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986 sebagai instrumen evaluasi yang sederhana, cepat (quick and dirty), namun reliabel dalam mengukur persepsi pengguna terhadap suatu sistem [4]. SUS terdiri dari 10 pernyataan dengan skala penilaian Likert 1 sampai 5 dan dapat digunakan pada jumlah responden yang relatif sedikit sehingga lebih efisien dari segi waktu dan biaya. Metode ini menekankan pada sudut pandang pengguna akhir sehingga hasil evaluasi lebih merepresentasikan pengalaman nyata pengguna [5]. Dalam konteks persaingan industri transportasi online, Gojek menghadapi kompetitor seperti Grab yang juga menawarkan layanan serupa. Oleh karena itu, peningkatan kualitas layanan dan kemudahan penggunaan aplikasi menjadi faktor penting dalam mempertahankan dan meningkatkan jumlah pengguna [2]. Tingkat usability yang baik dapat berkontribusi terhadap kepuasan dan loyalitas pengguna.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan pentingnya evaluasi usability dalam pengembangan aplikasi berbasis mobile. Transportasi online seperti Gojek merupakan inovasi berbasis teknologi yang diterima dengan baik oleh masyarakat pada awal kemunculannya [6]. Namun, penelitian lain mengidentifikasi adanya permasalahan usability pada aplikasi Gojek, seperti kesulitan menentukan titik jemput, memilih metode pembayaran, serta penggunaan fitur komunikasi dengan pengemudi [7]. Selain itu, evaluasi usability menggunakan metode SUS pada aplikasi mobile lainnya menunjukkan bahwa skor SUS mampu memberikan gambaran kuantitatif mengenai tingkat kegunaan sistem dan menjadi dasar dalam pengembangan serta perbaikan aplikasi [8], [9]. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kepuasan mahasiswa sebagai pengguna aplikasi Gojek dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Evaluasi ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai tingkat usability aplikasi serta menjadi rekomendasi dalam meningkatkan kualitas layanan dan pengalaman pengguna.

## 2. METODE PENELITIAN

Bagian ini menjelaskan tahapan penelitian yang dilakukan dalam menganalisis Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pengguna Aplikasi Gojek Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). Alur penelitian terdiri atas beberapa tahapan utama yang terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Metode Penelitian

### 2.1 System Usability Scale (SUS)

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Metode SUS adalah metode yang umum dipakai untuk mengevaluasi mutu sebuah produk, baik dari segi antarmuka maupun fitur-fiturnya [10]. Metode ini menawarkan cara yang cepat dan andal untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kegunaan suatu sistem serta memberikan cara kerja yang sederhana, namun efektif, karena mampu memberikan gambaran umum mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap aspek-aspek kegunaan suatu sistem. Dalam kuesioner *System Usability Scale* (SUS), Peneliti menggunakan scenario John Brooke yang terdiri dari 10 pernyataan yang dibuat menggunakan Google Form SUS memungkinkan Anda dengan cepat mengukur opini pengguna tentang kegunaan sistem Anda [11]. SUS memiliki 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban. Pilihan jawaban terdiri dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. Seperti ditunjukkan pada tabel 1. Tabel ditampilkan dalam posisi

rata tengah dan nama tabel berada di atas tabelnya, untuk lebih jelasnya perhatikan tabel 1 dibawah ini. Tabel tidak boleh dalam bentuk gambar. Agar setiap tabel yang ada dalam artikel terurut, gunakanlah style yang sama, yaitu style dengan nama DaftarTabel yang menggunakan format list dalam bullet and numbering.

**Tabel 1.** Instrumen pertanyaan SUS

No	Pertanyaan	Skala
1	Saya pikir, saya ingin memakai "GOJEK" lebih sering	01-May
2	Menurut saya sulit menjalankan aplikasi GOJEK	01-May
3	Saya merasa aplikasi GOJEK tidak sukar dipakai	01-May
4	Saya memerlukan pertolongan orang lain atau teknisi disaat memakai aplikasi GOJEK	01-May
5	Saya merasa aplikasi GOJEK memiliki fitur-fitur yang beroperasi dengan seharusnya	01-May
6	Saya merasa adanya ketidakserasian (tidak konstan) pada aplikasi GOJEK	01-May
7	Saya merasa pengguna lain akan mengerti bagaimana memakai aplikasi GOJEK dengan cepat	01-May
8	Saya merasa memusingkan (tidak praktis digunakan) dalam penggunaan aplikasi GOJEK	01-May
9	Saya merasa tidak ada halangan (dapat mengoperasikan secara mudah) dalam menggunakan aplikasi GOJEK	01-May
10	Saya perlu mempelajari aplikasi GOJEK (membiasakan diri sebelumnya) untuk dapat menggunakannya	01-May

## 2.2 Tabulasi Data

Tabulasi data adalah proses penyusunan dan penyajian data dalam bentuk tabel supaya lebih mudah. Dibawah ini terdapat beberapa data responden dari mahasiswa UBD dengan jumlah responden 75 orang dan sebagian besar memilih untuk tidak memberi responden. Hasil dari perolehan data responden terlihat pada tabel 2 dibawah ini, menghitung hasil skor SUS method:

- $R1 = (3+4+4+4+4+4+4+4+4+3) \times (2,5)$   
 $R1 = 38 \times 2,5$   
 $R1 = 95$
- $R2 = (2+3+4+4+2+2+3+4+4+4) \times (2,5)$   
 $R2 = 32 \times 2,5$   
 $R3 = 80$
- $R3 = (2+4+4+3+4+4+4+4+4+3) \times (2,5)$   
 $R3 = 36 \times 2,5$   
 $R3 = 90$
- $R4 = (3+4+4+4+1+3+4+3+4+3) \times (2,5)$   
 $R4 = 33 \times 2,5$   
 $R4 = 82,5$
- $R5 = (2+2+3+1+3+2+3+4+4+0) \times (2,5)$   
 $R5 = 24 \times 2,5$   
 $R5 = 60$

**Tabel 2.** Data Responden

Responden	Jenis Kelamin	Usia	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor Total	Hasil Skor SUS
R1	Laki-laki	19	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95
R2	Perempuan	20	2	3	4	4	2	2	3	4	4	4	32	80
R3	Laki-laki	21	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	36	90
R4	Perempuan	22	3	4	4	4	1	3	4	3	4	3	33	82,5
R5	Laki-laki	23	2	2	3	1	3	2	3	4	4	0	24	60
R75	Laki-laki	23	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87,5

...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
Jumlah		218	239	280	248	243	227	251	240	265	209	2482	6185	

### 2.3 Analisa Scor SUS

Mengetahui potensi penerapan Gojek, dilakukan studi kelayakan dengan menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa. Luaran diperoleh 75 mahasiswa yang menggunakan aplikasi GOJEK. Total hasil skor SUS adalah 6185, dan rata-rata nilai SUS dapat kita hitung seperti di bawah:

Total skor rata-rata =  $(95 + 80 + 90 + 82,5 + 60 + 85 + 75 + 72,5 + 67,5 + 85 + 72,5 + 75 + 85 + 80 + 87,5 + 92,5 + 90 + 77,5 + 87,5 + 90 + 80 + 72,5 + 75 + 80 + 62,5 + 72,5 + 70 + 127,5 + 122,5 + 127,5 + 95 + 80 + 90 + 82,5 + 67,5 + 82,5 + 85 + 77,5 + 72,5 + 67,5 + 85 + 75 + 75 + 85 + 80 + 87,5 + 92,5 + 92,5 + 87,5 + 90 + 90 + 87,5 + 87,5 + 52,5 + 95 + 80 + 90 + 82,5 + 60 + 60 + 75 + 75 + 67,5 + 85 + 72,5 + 75 + 85 + 80 + 87,5 + 92,5 + 90 + 90 + 87,5 + 87,5)$ .

Jumlah total skor data = 6185

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

$$x = \frac{6185}{75}$$

$$x = 82,46$$

Perolehan hasil skor SUS ditetapkan 82,46. Kesimpulan perolehan dari teori SUS masuk dalam skala grade B yang artinya pada kategori penerapan GOJEK tergolong luar biasa. Pada kategori rentang yang dapat diterima, aplikasi GOJEK dinilai dapat diterima cukup (tinggi).

### 2.4 Hasil Pengolahan Data

Total tanggapan diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin dan usia yang diperoleh dari link yang telah dibagikan beberapa hari sebelumnya dan sejauh mana penerapannya berdasarkan perhitungan SUS di tabel 3 di bawah ini:

**Tabel 3.** Interpretasi Hasil Scor SUS

Score SUS	Nilai	Adjective Rating
85 - 100	(A)	(Excellent)
70 - 84	(B)	(Good)
50 - 69	(C)	(Okay)
30 - 49	(D)	(Poor)
0 - 29	(E)	(Awfull)

Interprestasi hasil

- Nilai : 82,46
- Kategori usability : Baik
- Grade : B (good)
- Kategori promoter :  $\geq 80$

Berdasarkan hasilnya pengguna aplikasi Gojek cukup mudah dan nyaman digunakan, masuk dalam kategori baik dan sangat mungkin merekomendasikan aplikasi tersebut ke orang lain.

## 3. HASIL DAN ANALISIS

### 3.1 Karakter Responden

Mahasiswa pengguna Aplikasi GOJEK yang memberi tanggapan sebanyak 75 diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin dan usia sebagai berikut :

#### a. Jenis Kelamin

Hasil dari 75 peserta menunjukkan bahwa laki-laki lebih sukses dalam menggunakan aplikasi GOJEK yaitu sebesar 65,3% sedangkan perempuan memiliki presentase sebesar 34,6%.

#### b. Usia

Dari 75 peserta, yang berusia dibawah 19-20 tahun sebanyak 42,6%, yang berusia 21-22 tahun sebanyak 41,3%, dan yang berusia 23 tahun ke atas 17,3%

Karakter Responden di hitung menggunakan rumus berikut

$$\text{persentase} = \left( \frac{\text{jumlah responden kategori}}{\text{jumlah total responden}} \right) \times 100\%$$

$$\text{persentasi laki - laki} = \left( \frac{49}{75} \right) \times 100\% = 65\%$$

$$\text{persentasi perempuan} = \left( \frac{26}{49} \right) \times 100\% = 34\%$$

Hasil dari data tersebut menunjukkan bahwa pengguna aplikasi GOJEK mayoritas adalah laki-laki, berusia antara 21 hingga 23 tahun, dan frekuensi penggunaan paling banyak dua pertiga dalam seminggu. Atribut responden lebih terlihat di tabel 5 dibawah ini :

**Tabel 4.** Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Jumlah	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	49	65,3%
	Perempuan	26	34,6%
Usia	19–20 tahun	32	42,6%
	21–22 tahun	31	41,3%
	23 tahun ke atas	13	17,3%

### 3.2 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

#### a. Uji Validitas

Tercatat 10 pertanyaan pada instrumen direspon oleh 75 peserta dianggap valid karena hasil perhitungan menggunakan rumus korelasi pearson antara skor Q1 dengan skor total.

**Tabel 5.** Skor Q1 dengan Skor total

Responden	Jenis Kelamin	Usia	Q1	Skor Total	Hasil Skor SUS	x*(Q1.Q1)	y*(skor total . skor total)	x*y(Q1 . skor total)
R1	Laki-laki	19	3	38	95	9	1.444	114
R2	Perempuan	20	2	32	80	4	1.024	64
R3	Laki-laki	21	2	36	90	4	1.296	72
R4	Perempuan	22	3	33	82,5	9	1.089	99
R75	Laki-laki	23	4	35	87,5	16	1.225	140
...	...	...	...	...	...	...	...	...
Jumlah			<b>218</b>	<b>2482</b>	<b>6185</b>	<b>740</b>	<b>84.227</b>	<b>7375</b>

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r = \frac{75(7375) - (218)(2482)}{\sqrt{[75(740) - (218)^2] - [75(84.227) - (2482)^2]}}$$

$$r = \frac{12.049}{\sqrt{553.125 - 541.076}}$$

$$r = \frac{12.049}{\sqrt{1.249.847.176}}$$

$$r = \frac{12.049}{35.353,1}$$

$$r = 0,3408$$

jadi hasil pengujian menunjukan r sebesar 0,3408.

**Tabel 6.** Hasi Uji Validitas

Pertanyaan	R (Hitung)	R (Tabel)	Keterangan
1	218	0,3048	Valid
2	239	0,3048	Valid
3	280	0,3048	Valid
4	248	0,3048	Valid
5	243	0,3048	Valid
6	227	0,3048	Valid
7	<b>251</b>	0,3048	Valid
8	240	0,3048	Valid
9	265	0,3048	Valid
10	209	0,3048	Valid

b. Uji Reliabilitas

Skor Cronbach's Alpha untuk 10 pertanyaan dalam survei adalah 0,794. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap reliabel, artinya pertanyaan dalam pada penelitian ini konsisten.

Cara men

$$a = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum a_i^2}{a^2 \text{ total}} \right)$$

$$a = \frac{10}{10-1} \left( 1 - \frac{9,60}{25,7} \right)$$

$$a = 1,1x(1 - 0,373)$$

$$a = 1,1 x 0,627$$

$$a = 0,689$$

$\alpha$  = nilai Cronbach's Alpha

k = jumlah item pertanyaan (SUS ada 10 item)  $a_i^2$  = varians dari masing-masing item

$a^2 \text{ total}$  = varians dari total skor masing – masing responden

**Tabel 7.** Uji Relieibilitas

Crobach Alpha	Jumlah	Item Keterangan
0,689	10	Reliabel

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas responden pengguna aplikasi GOJEK adalah mahasiswa laki-laki berusia 19–23 tahun dengan frekuensi penggunaan 2–3 kali per minggu. Evaluasi menggunakan metode *system usability scale* memperoleh skor sebesar 82,46 yang termasuk dalam Grade B dengan kategori Excellent dan tingkat penerimaan tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi GOJEK memiliki tingkat kegunaan yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Meskipun demikian, beberapa aspek terkait kemudahan penggunaan masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam efektivitas rute dan penyempurnaan tampilan antarmuka, agar tingkat kepuasan dan penerimaan pengguna dapat meningkat lebih optimal.

## REFERENSI

- [1] Widyastuti, Y., & Hidayatulloh, S. (2024). Analisa Usability Testing Pada Aplikasi Mobile Penjualan Retail Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(2), 74–83.
- [2] P. Sa'adah, G. W. N. Wibowo, and R. H. Kusumodestoni, "Analisis Kegunaan Aplikasi GoPay Berdasarkan Metode System Usability Scale," *J. Minfo Polgan*, vol. 13, no. 1, pp. 533–542, 2024.

- [3] H. Al Rosyid, D. P. Rakhmadani, and S. D. Alike, "Evaluasi Usability pada Aplikasi OVO Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 6, p. 1808, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i6.5073.
- [4] E. Rustamaji, D. Aufa, and K. Firdausi, "ANALISIS USABILTY APLIKASI GOOGLE CLASSROOM MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE ( SUS )," vol. 6, pp. 252–263, 2024.
- [5] E. I. Prayoga and T. Kristiana, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Hrmwincorp Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 2, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4094.
- [6] M. Metode, S. Usability, and S. Sus, "1 , 2 , 3," vol. 2, no. 7, pp. 560–569, 2024.
- [7] C. Gulo, F. J. Gea, A. Fau, and F. Tiktoshop, "USABILITY TESTING MENGGUNAKAN METODE SUS ( SYSTEM USABILITY SCALE ) TERHADAP KEPUASAN PENGGUNAAN FITUR APLIKASI TIKTOP SHOP )," vol. 7, pp. 10213–10221, 2024.
- [8] P. Studi, I. Komputer, and U. Nusa, "Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Nusa Cendana," vol. 1, no. 1, pp. 33–39, 2024.
- [9] S. H. Yulianing Tyas and Q. E. Muftikhali, "Analisis Kepuasan Pengguna Gojek dengan Metode Kuantitatif Multimodel," *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 14, no. 3, pp. 277–288, 2024, doi: 10.21456/vol14iss3pp277-288.
- [10] Roziqin, M. D. A. (2024). Evaluasi Usability Aplikasi Gojek Berbasis Kuasi-Etnografi terhadap Penyandang Tunanetra dengan Metode System Usability Scale (SUS) dan Semi-Structured Interview. Repository Universitas Jember.
- [11] E. Kaban, K. Candra Brata, and A. Hendra Brata, "Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 10, pp. 3281–3290, 2020.
- [12] D. Khuntari, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 275–286, 2022, doi: 10.28932/jutisi.v8i1.4499.
- [13] V. O. L. X. N. O. Agustus, N. Fadillah, and S. Nuraulia, "Analisis Kepuasan Terhadap Kualitas dan Kepercayaan Mahasiswa Pelanggan GoRide pada Aplikasi Gojek di Kota Tangerang," vol. 15157, no. 2, pp. 2442–2445, 2024.
- [14] S. Ratnawati and Rizqi Mustafa Maulana, "Analisis Komprehensif Aplikasi Transportasi Gojek Pendekatan Systematic Literature Review Dari Perspektif Pengguna," *J. Perangkat Lunak*, vol. 6, no. 1, pp. 33–42, 2024, doi: 10.32520/jupel.v6i1.2856.
- [15] Sandi, A. W., & Irfansyah, I. (2023). Evaluasi Usability Pada Aplikasi Banyuwangi Tourism Menggunakan Metode System Usability Scale. *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 11(2), 150–163