

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terkait perancangan UI/UX sistem inventaris dan manajemen aset telah banyak dilakukan sebelumnya dengan berbagai pendekatan dan metode. Salah satu penelitian dilakukan oleh Widjaja dkk. (2024) yang membahas pengembangan UI/UX sistem pengelolaan inventori menggunakan metode *Design Thinking*, dengan pembuatan *prototype* UI/UX menggunakan Figma serta pengujian usability. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* mampu menghasilkan rancangan UI/UX yang cukup baik, dibuktikan dengan nilai usability sebesar 78,4%. Namun, hasil pengujian juga menemukan beberapa kendala pada alur penggunaan, sehingga diperlukan iterasi desain lanjutan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Fikriliyani & Panjaitan (2025) yang berfokus pada perancangan UI/UX website inventaris barang menggunakan metode *Design Thinking*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan antarmuka yang dapat mempermudah pengguna dalam mengelola dan mencari informasi inventaris barang. Proses perancangan dilakukan melalui lima tahapan *Design Thinking*, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*, kemudian dilakukan pengujian menggunakan *Usability Testing* dengan metode *Single Ease Question* (SEQ). Hasil pengujian menunjukkan bahwa rancangan yang dihasilkan memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik, dengan skor SEQ berada pada rentang 5–7. Penelitian tersebut juga mengusulkan pengembangan lebih lanjut berupa integrasi *QR Code*, otomatisasi laporan inventaris, serta analisis data untuk meningkatkan pengelolaan inventaris secara lebih optimal.

Penelitian lain dilakukan oleh Iqbal (2024) yang merancang UI/UX sistem informasi inventaris barang berbasis *website* menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) dengan pengujian *System Usability Scale* (SUS). Penelitian ini menghasilkan rancangan UI/UX dengan tingkat usability yang sangat baik, ditunjukkan oleh nilai SUS sebesar 90. Namun, luaran penelitian masih berupa *prototype* dan belum diimplementasikan secara nyata dalam lingkungan

perusahaan, sehingga dampaknya terhadap proses bisnis belum dapat diukur secara langsung.

Selanjutnya, penelitian oleh Arivia dkk. (2024) membahas pengembangan UI/UX sistem informasi inventaris berbasis *website* menggunakan metode *Five Planes* dengan pengujian SUS. Hasil penelitian menunjukkan nilai SUS sebesar 94,5 yang menandakan kualitas usability sangat tinggi. Meskipun metode *Five Planes* terbukti efektif dalam menghasilkan desain yang terstruktur, penelitian ini juga menekankan bahwa metode tersebut membutuhkan waktu dan usaha yang cukup besar, sehingga kurang fleksibel untuk kondisi kebutuhan yang dinamis.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Huzaeni dkk. (2023) yang membahas perancangan sistem informasi geografis manajemen aset berbasis web dengan pemanfaatan *QR Code* pada Politeknik Negeri Lhokseumawe. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *QR Code* dapat membantu proses identifikasi, pendataan, dan pencarian informasi aset secara lebih cepat dan terstruktur. Namun, penelitian tersebut lebih berfokus pada aspek pengelolaan dan pemanfaatan informasi aset serta belum membahas secara mendalam mengenai perancangan UI/UX dari sisi pengalaman dan kebutuhan pengguna.

Penelitian yang dilakukan saat ini berfokus pada perancangan UI/UX Sistem Informasi Manajemen Aset Inventaris menggunakan metode *Design Thinking* dengan studi kasus PT Flamboyan Gemajasa. Perancangan dilakukan dengan menyesuaikan tampilan sistem terhadap aktivitas yang dilakukan pengguna dalam proses pengelolaan dan peminjaman aset.

Penelitian ini tidak hanya memperhatikan tampilan antarmuka, tetapi juga menghubungkan hasil perancangan dengan kebutuhan dan alur kerja pengguna. Tahapan *Design Thinking* digunakan untuk memahami kondisi pengguna, merumuskan permasalahan, menentukan ide solusi, membuat rancangan prototype, hingga melakukan pengujian. Dengan pendekatan tersebut, rancangan yang dihasilkan diharapkan dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan kondisi proses kerja di perusahaan.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian-penelitian sebelumnya dapat dilihat lebih jelas melalui perbandingan pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Penelitian & Tahun	Judul Penelitian & Teknologi	Hasil
Widjaja dkk. (2024)	Pengembangan UI/UX Sistem Pengelolaan Inventori menggunakan metode <i>Design Thinking</i> dan <i>usability testing</i>	Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan <i>Design Thinking</i> mampu menghasilkan rancangan UI/UX yang cukup baik dengan nilai <i>usability</i> sebesar 78,4%. Namun, masih ditemukan beberapa kendala pada alur penggunaan, sehingga diperlukan iterasi desain lanjutan. Hasil ini menunjukkan bahwa <i>Design Thinking</i> efektif, tetapi perlu disesuaikan dengan kebutuhan pengguna secara berkelanjutan.
Fikriliani & Panjaitan (2025)	Perancangan UI/UX pada <i>Website</i> Inventaris Barang Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan <i>Design Thinking</i> membantu menghasilkan desain antarmuka yang mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna. Meskipun demikian, penelitian masih memiliki peluang pengembangan lebih lanjut melalui integrasi teknologi pendukung seperti <i>QR Code</i> , otomatisasi laporan inventaris, dan analisis data untuk meningkatkan efektivitas pengelolaan inventaris.
Iqbal (2024)	Perancangan UI/UX Sistem Informasi Inventaris Barang	Penelitian ini menghasilkan rancangan

Penelitian & Tahun	Judul Penelitian & Teknologi	Hasil
	berbasis <i>website</i> menggunakan metode <i>User Centered Design</i> : Studi Kasus Pada Baznas Kota Depok	UI/UX dengan tingkat <i>usability</i> yang sangat baik, ditunjukkan oleh nilai SUS sebesar 90. Namun, hasil penelitian masih berupa <i>prototype</i> dan belum diimplementasikan secara nyata dalam lingkungan perusahaan.
Arivia dkk. (2024)	Pengembangan UI/UX Sistem Informasi Inventaris berbasis <i>website</i> menggunakan metode <i>Five Planes</i>	Hasil penelitian menunjukkan nilai SUS sebesar 94,5 yang menandakan kualitas <i>usability</i> sangat tinggi. Namun, metode <i>Five Planes</i> membutuhkan waktu dan usaha yang besar, sehingga kurang fleksibel untuk kondisi kebutuhan yang dinamis.
Huzaeni dkk. (2023)	Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Manajemen Aset pada Politeknik Negeri Lhokseumawe Menggunakan QR-Code Berbasis Web	Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan <i>QR Code</i> dapat mempermudah proses identifikasi, pendataan, dan pencarian informasi aset secara lebih cepat dan terstruktur. Namun, penelitian tersebut lebih berfokus pada pengelolaan informasi aset berbasis web dan pemanfaatan <i>QR Code</i> , serta belum membahas perancangan UI/UX secara mendalam dari sisi pengalaman pengguna.
Penelitian saat ini	Perancangan UI/UX Sistem Informasi Manajemen Aset Inventaris Menggunakan	Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX Sistem Informasi

Penelitian & Tahun	Judul Penelitian & Teknologi	Hasil
	Metode <i>Design Thinking</i> (Studi Kasus PT Flamboyan Gemajasa)	Manajemen Aset Inventaris menggunakan metode <i>Design Thinking</i> dengan studi kasus PT Flamboyan Gemajasa. Keunggulan penelitian ini terletak pada penyesuaian desain UI dengan kebutuhan dan alur kerja nyata pengguna dalam pengelolaan dan peminjaman aset. Seluruh tahapan <i>Design Thinking</i> diterapkan secara sistematis sehingga rancangan yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan konteks penggunaan di lingkungan perusahaan.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, perancangan UI/UX pada sistem inventaris dan manajemen aset telah menggunakan berbagai pendekatan. Widjaja dkk. (2024) menerapkan metode *Design Thinking* dan memperoleh nilai *usability* sebesar 78,4%, meskipun masih ditemukan beberapa kendala pada alur penggunaan. Penelitian Fikriliani & Panjaitan (2025) juga menggunakan *Design Thinking* dan menghasilkan rancangan dengan tingkat kemudahan penggunaan yang baik berdasarkan pengujian *Single Ease Question (SEQ)*. Sementara itu, penelitian Iqbal (2024) dan Arivia dkk. (2024) menunjukkan tingkat *usability* yang tinggi melalui pengujian *System Usability Scale (SUS)*, masing-masing dengan nilai 90 dan 94,5. Selain itu, Huzani dkk. (2025) membahas penggunaan *QR Code* dalam pengelolaan aset. Selain itu, Huzaeni dkk. (2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan *QR Code* dapat membantu proses identifikasi, pendataan, dan pencarian informasi aset secara lebih cepat dan terstruktur.

Meskipun demikian, beberapa penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan, seperti rancangan yang masih berupa *prototype*, belum diimplementasikan secara langsung pada lingkungan perusahaan, serta belum secara mendalam menyesuaikan rancangan UI/UX dengan kebutuhan dan alur kerja pengguna dalam pengelolaan aset.

Selain itu, sebagian penelitian terdahulu lebih menekankan pada pencapaian nilai *usability* dan pengembangan fitur sistem inventaris, sementara aspek kesesuaian antarmuka dengan proses kerja nyata pengguna di lingkungan perusahaan belum menjadi fokus utama. Padahal, sistem informasi manajemen aset memiliki karakteristik penggunaan yang berkaitan erat dengan proses pendataan, pencarian, pengelolaan, serta peminjaman aset. Setiap proses tersebut membutuhkan tampilan antarmuka yang jelas, terstruktur, dan mudah dipahami agar pengguna dapat menjalankan tugas secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, perancangan UI/UX perlu memperhatikan lebih dari sekadar tampilan visual dan *usability*. Rancangan juga perlu mempertimbangkan kebutuhan pengguna serta kondisi dan alur kerja yang benar-benar terjadi di lingkungan perusahaan.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya karena lebih diarahkan pada perancangan UI/UX Sistem Informasi Manajemen Aset Inventaris dengan menggunakan metode *Design Thinking* pada PT Flamboyan Gemajasa. Rancangan disusun berdasarkan proses kerja pengguna, terutama pada aktivitas pengelolaan dan peminjaman aset. Setiap tahap *Design Thinking* digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna, menentukan permasalahan, menyusun solusi, membuat *prototype*, serta melakukan pengujian terhadap rancangan yang telah dibuat. Dengan demikian, hasil perancangan tidak hanya mempertimbangkan tampilan sistem, tetapi juga menyesuaikannya dengan kebutuhan pengguna dan alur kerja perusahaan.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 PT Flamboyan Gemajasa Lawang

PT Flamboyan Gemajasa merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa penempatan Tenaga Kerja Indonesia di luar negeri atau yang saat ini dikenal sebagai P3MI (Perusahaan Penempatan Pekerja Migran Indonesia). Perusahaan ini berdiri sejak tahun 2001 dan berperan dalam mendukung penempatan pekerja migran Indonesia secara profesional dan bertanggung jawab. Penempatan pekerja migran memiliki peranan penting dalam penyediaan lapangan kerja, pengurangan pengangguran, peningkatan kesejahteraan masyarakat, serta kontribusi terhadap penerimaan devisa negara.

Namun, dalam pelaksanaannya, penempatan pekerja migran Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait perlindungan pekerja pada tahap pra-penempatan, masa penempatan, hingga pasca-penempatan. Oleh karena itu, PT Flamboyan Gemajasa hadir untuk menjawab permasalahan tersebut dengan menyediakan layanan penempatan yang aman, transparan, serta didukung program pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan pasar kerja luar negeri, khususnya di Taiwan, guna mewujudkan penempatan pekerja migran yang berkelanjutan dan berorientasi pada kesejahteraan pekerja (Gemajasa, 2001).



Gambar 2. 1 PT Flamboyan Gemajasa

2.2.2 Manajemen Aset

Menurut Siregar (2004, dalam Kuntadi dkk., 2022)), manajemen aset merupakan suatu rangkaian kegiatan yang terdiri atas beberapa tahapan, yaitu inventarisasi aset, legal audit, penilaian aset, optimalisasi aset, serta pengembangan Sistem Informasi Manajemen Aset (SIMA). Setiap tahapan tersebut saling berhubungan dan dilakukan untuk memastikan aset dapat dikelola dan dimanfaatkan secara optimal. Konsep Siregar masih banyak digunakan dalam penelitian manajemen aset di Indonesia, termasuk penelitian Kuntadi, Retnoningsih, dan Finlandia yang membahas inventarisasi, legal audit, dan penilaian aset sebagai bagian penting dalam optimalisasi aset.

Menurut Sugama (2013, dalam Siswandi et al., 2023)), manajemen aset merupakan ilmu dan seni untuk memandu pengelolaan kekayaan yang meliputi proses merencanakan kebutuhan aset, mendapatkan aset, melakukan inventarisasi, legal audit, penilaian, mengoperasikan dan memelihara, memperbaiki atau menghapuskan, hingga mengalihkan aset secara efektif dan efisien. Dengan demikian, manajemen aset mencakup seluruh proses pengelolaan aset sejak aset direncanakan hingga akhir masa penggunaannya. Menurut Hastings (2021, dalam Hastings, 2021)), *physical asset management* merupakan pendekatan sistematis dalam mengelola aset fisik mulai dari tahap konsep hingga penghapusan. Pengelolaan tersebut mencakup identifikasi kebutuhan aset, evaluasi finansial, perencanaan strategis, biaya siklus hidup, pemeliharaan, analisis manfaat dan biaya, hingga pembaruan atau penghapusan aset. Pandangan ini menunjukkan bahwa manajemen aset perlu dilakukan sepanjang siklus hidup aset (*asset life cycle*), bukan hanya ketika aset tersebut diperoleh.

2.2.3 User Interface (UI)

Menurut Shneiderman dan Plaisant (2010, dalam Agustiansyah dkk., 2025)), *User Interface* merupakan bagian dari sistem interaktif yang memungkinkan manusia berkomunikasi dan berinteraksi dengan komputer. Dalam perancangannya, antarmuka perlu memperhatikan konsistensi, memberikan umpan balik yang informatif, menyediakan pencegahan dan penanganan kesalahan, serta memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menyelesaikan tugas. Prinsip tersebut dikenal melalui *Eight Golden Rules of Interface Design*. Pendekatan ini

masih digunakan dalam penelitian UI/HCI di Indonesia, salah satunya penelitian yang membahas penerapan prinsip interaksi manusia dan komputer pada aplikasi perbankan digital.

Menurut Preece, Rogers, dan Sharp (2015, dalam ((Agustiansyah dkk., 2025))), perancangan antarmuka merupakan bagian dari *Interaction Design* yang berfokus pada bagaimana produk interaktif dirancang agar dapat digunakan dan memberikan pengalaman yang baik bagi penggunanya. Antarmuka perlu dirancang dengan mempertimbangkan pengguna, tujuan penggunaan, aktivitas pengguna, serta konteks ketika sistem digunakan. Konsep ini menempatkan pengguna sebagai salah satu pertimbangan utama dalam proses perancangan interaksi. Referensi Preece, Rogers, dan Sharp juga digunakan dalam penelitian UI/UX di Indonesia, termasuk penelitian terbaru mengenai penerapan prinsip interaksi manusia dan komputer. Menurut Pressman (2020, dalam (Sahrial dkk., 2025)), desain *User Interface* merupakan proses untuk menciptakan media komunikasi yang efektif antara manusia dan komputer. Antarmuka yang dirancang dengan baik memungkinkan pengguna berkomunikasi dengan sistem secara lebih mudah sehingga fungsi dan informasi yang tersedia dapat digunakan sesuai kebutuhan. Konsep desain UI sebagai media komunikasi antara manusia dan komputer juga digunakan dalam penelitian-penelitian perancangan UI/UX di Indonesia.

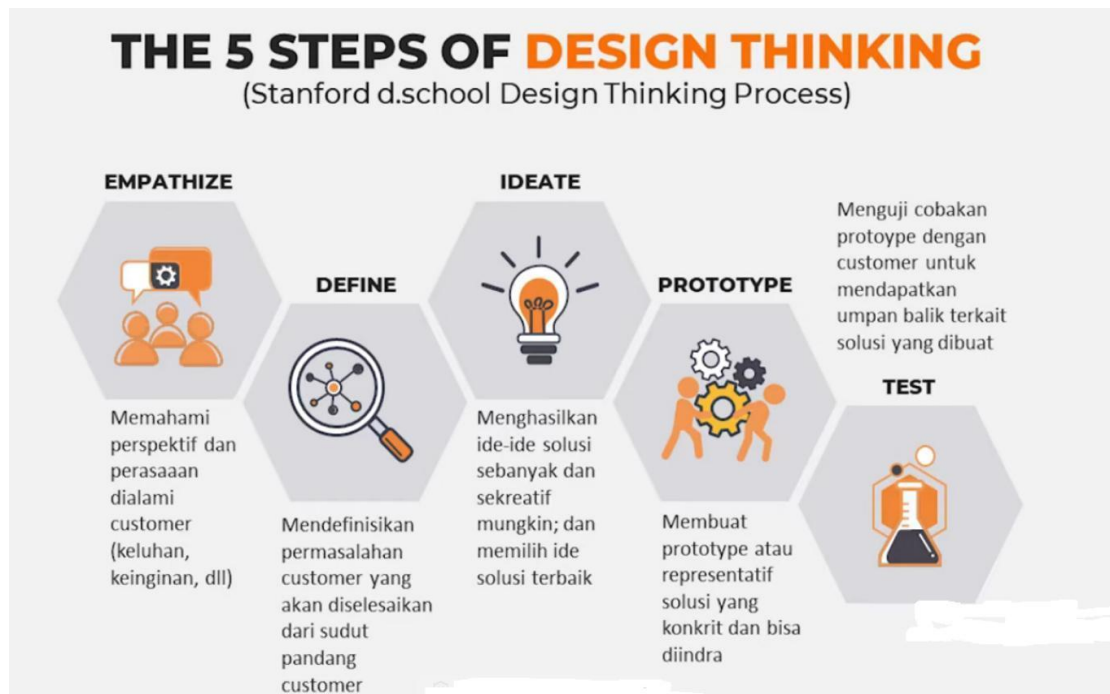
2.2.4 User Experience (UX)

Menurut Jesse James Garrett (2011, dalam (Indrati & Saputra, 2023)), *User Experience* berkaitan dengan pengalaman yang diberikan oleh suatu produk kepada orang yang menggunakannya. Garrett menjelaskan bahwa perancangan pengalaman pengguna terdiri atas lima elemen, yaitu *strategy*, *scope*, *structure*, *skeleton*, dan *surface*. Kelima elemen tersebut saling berkaitan dalam membentuk pengalaman pengguna terhadap sebuah produk digital. Penjelasan mengenai elemen-elemen tersebut juga digunakan dalam penelitian UI/UX di Indonesia.

Menurut Hassenzahl (2010, dalam (Hohm dkk., 2022)), *User Experience* tidak hanya berkaitan dengan aspek pragmatis seperti kemudahan, kegunaan, dan efisiensi, tetapi juga mencakup aspek hedonis seperti kesenangan, stimulasi, dan pemenuhan kebutuhan psikologis pengguna. Oleh karena itu, sebuah produk yang

memiliki fungsi baik belum tentu memberikan pengalaman pengguna yang baik apabila tidak mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna. Konsep ini juga dibahas dalam penelitian mengenai UX yang membedakan aspek pragmatis dan hedonis dari pengalaman pengguna.

2.2.5 Metode Design Thinking



Gambar 2. 2 Metode *Design Thinking*

Design Thinking adalah metode yang berpusat pada pengguna untuk menyelesaikan masalah secara kreatif dan inovatif. Proses ini terdiri dari lima tahap utama: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Metode ini bertujuan memahami pengguna secara mendalam dan menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Pada tahap awal (*Empathize*), dilakukan wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan utama yang dialami pengguna. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan benar-benar menjawab kebutuhan pengguna. Selanjutnya, tahap *Define* membantu merumuskan masalah secara lebih terfokus, yang menjadi dasar dari ide-ide solusi.

Menurut Brown (2008, dalam (Bastiani, 2022)), *Design Thinking* merupakan suatu pendekatan yang menggunakan kepekaan dan metode seorang desainer untuk menyesuaikan kebutuhan manusia dengan sesuatu yang secara teknologi layak dan

dapat menghasilkan nilai bagi pengguna maupun organisasi. Dengan demikian, Design Thinking menggabungkan kebutuhan manusia, kemungkinan teknologi, dan kelayakan suatu solusi. Menurut Plattner, dan Meinel (2010, dalam (Saefudin & Hendri, 2025)), *Design Thinking* merupakan metodologi desain yang berfokus pada manusia untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks. Pendekatan ini menekankan empati dan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dengan tujuan menciptakan solusi yang inovatif dan memiliki manfaat bagi pengguna.

2.2.6 Figma

Menurut Syaikhuddin dkk. (2022, dalam (Syaikhuddin dkk., 2022)), Figma merupakan aplikasi perancangan *User Interface* berbasis web yang digunakan dalam proses pembuatan desain antarmuka. Figma digunakan untuk merancang UI dengan memperhatikan kompatibilitas pengguna, produk, alur kerja aplikasi, dan konsistensi desain.. Menurut Putra, Ajie, dan Safitri (2021, dalam (Ferdin dkk., 2021)), Figma merupakan aplikasi web yang digunakan sebagai alat untuk merancang *User Interface* secara cepat dan mudah.

Menurut Nadia dkk. (2023, dalam (Nadia dkk., 2023)), Figma merupakan aplikasi berbasis web untuk mendesain UI dan UX yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi, *website*, serta berbagai komponen *User Interface* yang dapat digabungkan ke dalam proyek lainnya. Figma juga mendukung kolaborasi sehingga beberapa pihak dapat mengerjakan desain secara bersama-sama dalam waktu yang sama.

2.2.7 FigJam

Menurut Yamashita (2021, dalam (Darmawan & Sutanto, 2023)), FigJam merupakan *online whiteboard* atau papan tulis digital yang dapat digunakan untuk mencari ide, melakukan pertukaran gagasan, dan berkolaborasi dengan anggota tim. Penggunaan FigJam memungkinkan proses pengembangan ide dilakukan secara visual dan bersama-sama sehingga dapat mendukung kegiatan *brainstorming* dalam proses perancangan.

Dalam penelitian Metode Perancangan UI/UX Dalam Pengembangan Aplikasi Digital yang diterbitkan pada Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (2025, dalam (Aulia dkk., 2025)), Figma dan penggunaannya dalam perancangan UI/UX dibahas melalui analisis terhadap 40 artikel ilmiah yang diterbitkan antara 2021–2025. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Figma menjadi salah satu tools yang banyak digunakan dalam berbagai metode perancangan UI/UX.

2.2.8 *User Experience Questionnaire (UEQ)*

Menurut Schrepp, Hinderks, dan Thomaschewski (2014, dalam (Schrepp dkk., 2014)), *User Experience Questionnaire (UEQ)* merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap produk interaktif secara efisien dan reliabel. UEQ dikembangkan untuk memperoleh penilaian pengguna terhadap berbagai aspek kualitas pengalaman ketika berinteraksi dengan suatu produk. Instrumen ini memungkinkan pengukuran pengalaman pengguna dilakukan secara terstruktur sehingga dapat digunakan untuk mengevaluasi kualitas suatu produk interaktif.

Menurut Schrepp, Hinderks, dan Thomaschewski (2023, dalam (Schrepp dkk., 2023)), UEQ merupakan salah satu instrumen yang digunakan untuk mengukur berbagai aspek kualitas *User Experience* pada produk interaktif. UEQ membantu mengidentifikasi aspek pengalaman pengguna yang dianggap penting terhadap suatu jenis produk tertentu. Menurut Santoso dkk. (2022, dalam (Santoso dkk., 2022)), UEQ merupakan kuesioner yang digunakan untuk mengevaluasi User Experience dari suatu produk atau sistem, sedangkan UEQ+ merupakan pengembangan modular dari UEQ yang memungkinkan peneliti memilih skala pengalaman pengguna sesuai dengan konteks produk yang dievaluasi.

2.2.9 *System Usability Scale (SUS)*

Menurut Brooke (1996, dalam (Akbar, 2024)), *System Usability Scale (SUS)* merupakan skala yang digunakan untuk melakukan pengukuran *usability* secara cepat dan sederhana. SUS dirancang sebagai instrumen yang praktis untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat *usability* suatu sistem berdasarkan penilaian pengguna. Instrumen ini terdiri dari 10 pernyataan yang dinilai menggunakan skala 5 poin. Penggunaan SUS memungkinkan peneliti memperoleh

satu skor keseluruhan yang menggambarkan tingkat *usability* sistem. Penjelasan mengenai SUS yang dikembangkan Brooke juga masih digunakan dalam berbagai penelitian jurnal terbaru.

Menurut Lewis (2018, dalam (Akbar, 2024)), *System Usability Scale* merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur perceived usability, yaitu persepsi pengguna terhadap tingkat kebergunaan suatu sistem. SUS merupakan salah satu instrumen standar yang banyak digunakan untuk mengevaluasi *usability* berbagai produk dan sistem karena menghasilkan ukuran kuantitatif yang mudah diinterpretasikan. Penelitian terbaru juga menjelaskan bahwa SUS digunakan secara luas untuk mengevaluasi aplikasi, *website*, perangkat digital, dan berbagai solusi teknologi lainnya.