

ANALISA USABILITY TESTING PADA SOSIAL MEDIA PROFESIONAL DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE

¹ Fenny Purwani, ²Fatikah Aulia Farhah

¹Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang,

Jl.Prof.K.H.Zainal Abidin Fikri KM.3,5, Palembang, Sumatera Selatan

²Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta,

Jl. Ir H. Juanda Ciputat, Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten

Email: fennypurwani_uin@radenfatah.ac.id , fatikah.aulia22@mhs.uinjkt.ac.id

ABSTRAK

Usability adalah aspek kritis dalam desain produk digital, yang menentukan seberapa efektif, efisien, dan memuaskan sebuah produk bagi *user*-nya. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengevaluasi tingkat kegunaan aplikasi digital dalam konteks profesional menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Metodologi penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan 30 responden. Model SUS dipilih karena memiliki kemampuannya menilai kegunaan produk dan layanan dengan cepat dan akurat. Hasil pengujian menunjukkan bahwa skor SUS rata-rata dari responden adalah 63, yang berada di bawah rata-rata umum yaitu 68. Skor ini mengindikasikan bahwa produk digital yang diuji memiliki tingkat *usability* yang kurang baik dan memerlukan perbaikan untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

Keywords: Desain Produk Digital, Evaluasi Kegunaan, LinkedIn, *System Usability Scale*, *Usability Testing*

1 PENDAHULUAN

Usability dalam konteks aplikasi digital profesional merupakan faktor kunci yang menentukan keberhasilan dan penerimaan aplikasi oleh pengguna. Evaluasi *usability* bertujuan untuk mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi pengguna dalam menggunakan fitur-fitur aplikasi dan mencari cara untuk meningkatkan pengalaman pengguna[1][2]. Penggunaan metode *System Usability Scale* merupakan suatu pendekatan yang efektif untuk menilai tingkat guna suatu produk digital secara cepat dan menyeluruh.

Sebagai media sosial profesional, aplikasi LinkedIn tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi dan berbagi informasi, tetapi juga memainkan peran penting dalam pengembangan profesional dan jaringan karier[3]. LinkedIn, sebagai platform jaringan profesional terbesar di dunia, telah menjadi alat yang vital bagi individu dan perusahaan untuk mencari peluang kerja, membangun jaringan, dan mengembangkan merek pribadi[4]. Namun, diketahui masih banyak pengguna yang merasa kesulitan dalam memanfaatkan fitur-fitur yang ada di LinkedIn.

Dalam penggunaan LinkedIn, ditemukan bahwa sejumlah pengguna telah mengadukan kesulitan yang mereka alami melalui penilaian di Google Play Store. Respons atas ulasan tersebut telah setuju oleh sekitar 247 orang. Isi ulasan tersebut mengungkapkan keluhan terkait desain interface yang menimbulkan kesulitan pada pengguna, tepatnya di halaman yang digunakan untuk menjalin koneksi dengan pengguna lain. Sedangkan, banyak pengguna lain yang juga mengeluhkan hal serupa, seperti kesulitan saat pertama kali menggunakan LinkedIn, dan kesulitan mengetahui setiap fungsi-fungsi LinkedIn.

Berdasarkan tantangan-tantangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa LinkedIn masih menghadirkan kesulitan bagi pengguna baru[5][6]. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan evaluasi *usability* terhadap aplikasi LinkedIn[7], dengan fokus pada pembangunan profil

dan koneksi, menggunakan metode *usability testing*. Pendekatan kualitatif digunakan melalui analisis tematik.

Metode *usability testing* dipilih karena kemampuannya untuk mengetahui adanya masalah di dalam desain sebuah produk atau layanan, serta mengungkap kemungkinan untuk meningkatkan kualitas produk[8]. Salah satu metode untuk melakukan evaluasi *usability* adalah *System Usability Scale* (SUS), yang telah terbukti efektif dalam menilai kegunaan produk digital. Selain itu, metode ini memungkinkan peneliti untuk mempelajari perilaku dan preferensi pengguna[9]. Nielsen mengidentifikasi lima komponen untuk mengukur kualitas *usability*, yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*[10]. Namun, dalam penelitian ini, komponen *memorability* tidak diukur karena intensitas penggunaan sosial media yang tinggi oleh pengguna internet.

Metode *System Usability Scale* (SUS) digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi tingkat kegunaan aplikasi digital dalam konteks profesional[11]. Metode SUS dipilih karena kemampuannya untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai persepsi pengguna terhadap kegunaan aplikasi. Penelitian ini berfokus pada pengguna baru aplikasi, untuk memahami tantangan yang mereka hadapi dan bagaimana aspek *usability* dapat ditingkatkan untuk memperbaiki pengalaman pengguna.

2 TINJAUAN PUSTAKA

Studi literatur dan studi pustaka adalah tahap paling awal untuk penelitian ini. Dari hasil studi literatur tersebut, diketahui bahwa beberapa peneliti sebelumnya telah membahas *usability* aplikasi LinkedIn, seperti Safitri, Az-Zahra, dan Saputra dalam penelitian mereka yang berjudul "Evaluasi *Usability* Sosial Media Profesional 'LinkedIn' Menggunakan Metode *Usability Testing*"[12]; Indriyana, Muthmainah, dan Ridha dalam penelitian mereka yang berjudul "Analisis User Experience pada Platform LinkedIn Menggunakan Metode User Experience Questionnaire"[13]; serta Asyraf dan Kamil dalam penelitian mereka yang berjudul "User Experience Analysis of LinkedIn Social Media using *Usability* Metric for User Experience (UMUX)"[14].

Berdasarkan studi literatur tersebut, terlihat bahwa beberapa pendekatan telah digunakan untuk mengevaluasi *usability* LinkedIn. Namun, penelitian yang memfokuskan pada evaluasi *usability* menggunakan metode SUS masih sangat terbatas. Padahal, metode SUS terbukti efektif untuk mengukur tingkat *usability* dan memberikan hasil yang mudah dipahami serta diinterpretasikan[15]. Oleh karena itu, penelitian ini akan fokus terhadap penerapan metode SUS dalam menilai kebergunaan dan penerimaan masyarakat kepada aplikasi LinkedIn, terutama dalam konteks pembuatan profil dan pengembangan koneksi[16].

Konsep *usability* diambil dari kata "usable," umumnya bermakna sesuatu yang bisa digunakan dengan baik[17]. Dalam konteks situs web, *usability* mengukur sejauh mana situs web tersebut bermanfaat bagi pengguna dengan mempertimbangkan kemudahan, efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna[18]. *Usability* merujuk pada "bagaimana pengguna dapat mempelajari dan menggunakan suatu produk untuk mencapai tujuan mereka?" serta "seberapa puas mereka dengan penggunaannya?"[19]. Menurut ISO 9241-11, "*usability* adalah tingkat daya guna suatu produk yang digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dan memberikan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu. Definisi ini menekankan tiga ukuran penting dari *usability*: efektif, efisien, dan memberikan kepuasan."

Jacob Nielsen mengidentifikasi lima dimensi utama *usability* yang sesuai dengan standar ISO 9241-11, yaitu: 1) *Learnability*: Kemudahan bagi pengguna dalam menyelesaikan tugas saat pertama kali menggunakan produk; 2) *Efficiency*: Kecepatan pengguna untuk mencapai tujuannya; 3) *Memorability*: Kemudahan pengguna dalam mengingat cara menggunakan produk setelah tidak menggunakannya untuk beberapa waktu; 4) *Errors*: Jumlah dan jenis kesalahan yang dibuat pengguna saat menggunakan produk. Kesalahan ini dibagi menjadi dua kategori: slips (kesalahan tidak disengaja) dan mistakes (kesalahan disengaja); 5) *Satisfaction*: Tingkat kepuasan pengguna saat menggunakan produk.

Interaksi Manusia dan Komputer adalah bidang studi yang membahas interaksi antara manusia dan komputer, yang melibatkan berbagai tugas yang harus diatur. IMK bertujuan untuk mengakui peran penting manusia dalam pengembangan sistem, mengingat bahwa mereka adalah pengguna utama dari sistem tersebut[20].

Selain itu, tujuan dari IMK adalah mengembangkan metode interaksi yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menggunakan komputer dan menerima umpan balik yang mereka perlukan saat berinteraksi dengan sistem komputer. Para perancang antarmuka dalam IMK berupaya untuk memastikan bahwa sistem komputer yang mereka rancang ramah pengguna dan mudah digunakan oleh pengguna.

System Usability Scale digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif tentang persepsi kegunaan LinkedIn. Metode ini merupakan kuesioner standar yang telah tervalidasi, dikembangkan untuk mengevaluasi bagaimana pengguna menganggap kegunaan dari berbagai sistem, produk, atau layanan[21]. SUS memiliki beberapa karakteristik yang mencolok[22], terutama, kuesioner ini singkat dengan hanya sepuluh pertanyaan, memudahkan responden dalam mengisi. Kedua, SUS dapat digunakan secara luas tanpa memandang teknologi yang digunakan, sehingga relevan untuk mengevaluasi berbagai jenis antarmuka. Ketiga, skala penilaian SUS berkisar dari 1 hingga 100, memberikan nilai tunggal yang dapat dengan mudah dipahami oleh berbagai kalangan[23].

SUS berisi sepuluh pertanyaan, setiap pertanyaan dilengkapi dengan skala lima poin mencakup rentang dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju"[24]. Lima pertanyaan dirancang sebagai "pernyataan positif" dan lima lainnya sebagai "pernyataan negatif", untuk menghindari bias pengisian[25]. Hasil dari penilaian SUS diinterpretasikan dengan menggunakan peringkat persentase dan kelas huruf, yang dapat bervariasi dari A (sangat baik) hingga F (kurang memuaskan)[26].

Aplikasi LinkedIn merupakan salah satu sosial media profesional terbesar di dunia. LinkedIn tidak hanya digunakan untuk mencari pekerjaan atau magang yang sesuai, tetapi juga untuk membangun serta memperkuat jaringan profesional, dan memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk memiliki karier yang sukses[[27]. LinkedIn bisa diakses dari desktop atau aplikasi seluler.

LinkedIn yang terperinci memungkinkan pengguna untuk tersambung dengan peluang-peluang baru dengan menunjukkan perjalanan profesional mereka lewat pengalaman kerja, keterampilan, dan latar belakang pendidikan. Selain itu, LinkedIn menyediakan fitur untuk yang dapat mengatur acara, bergabung dengan grup dan komunitas, membuat artikel, membagikan foto dan video, dan sebagainya. Meskipun memiliki beberapa kesamaan dengan platform media sosial lainnya, LinkedIn difungsikan sebagai wadah sosial khusus bagi para profesional[28].

3 METODE PENELITIAN

Peneliti menyelidiki berbagai penelitian terdahulu yang relevan. Hasil dari kegiatan ini memberikan pemahaman mendalam yang menjadi landasan bagi penelitian yang dijelaskan lebih lanjut di bagian II.

Dalam penelitian ini, metode SUS dipilih untuk melakukan pengujian. Alasan terkait pilihan peneliti menggunakan metode SUS telah diuraikan secara rinci dalam pendahuluan tulisan ini. Penilaian SUS melibatkan proses khusus di mana untuk pernyataan dengan nomor ganjil, nilai yang diberikan akan dikurangi 1, sedangkan untuk pernyataan dengan nomor genap, nilai akan dikurangi dari 5. Total skor SUS kemudian dihitung dengan menjumlahkan semua nilai yang diperoleh, kemudian dilakukan operasi perkalian dengan 2,5. Hasil akhir dari skor SUS adalah rata-rata dari total skor yang dibagi oleh jumlah responden. Evaluasi akhir dari skor SUS dilakukan melalui tiga pendekatan: *acceptability*, *grade scale*, dan *adjective rating*. Studi ini melibatkan partisipasi 30 responden yang akan mengisi kuesioner dengan serangkaian pertanyaan berikut:

Sebanyak 30 individu dipilih sebagai responden dalam penelitian ini. Kriteria yang diterapkan adalah usia responden di atas 17 tahun serta memiliki atau pernah menggunakan aplikasi LinkedIn.

Teknik purpose sampling digunakan untuk seleksi responden, di mana sampel dipilih berdasarkan kriteria peneliti untuk memastikan representasi yang relevan dalam penelitian.

Data dikumpulkan melalui survei dengan menggunakan platform Google Forms. Keputusan untuk menggunakan platform ini didasarkan pada popularitasnya yang luas dan kemudahan penggunaannya, sehingga diharapkan dapat meminimalkan hambatan dalam pengisian survei dan memastikan partisipasi yang lebih besar dari responden.

Selama fase pengumpulan data, semua respons dari survei dieksport dan dikelola menggunakan aplikasi Google Spreadsheet. Setiap jawaban dari responden dikodekan menjadi nilai numerik dalam skala 1 hingga 5, yang nantinya akan dianalisis lebih lanjut untuk mendapatkan wawasan yang mendalam mengenai persepsi pengguna terhadap aplikasi LinkedIn.

Pada tahap ini, penulis menganalisis hasil penelitian berdasarkan tahap pertama yang telah dilakukan. Penulis menginterpretasikan hasil penelitian berdasarkan pengujian metode SUS.

Langkah akhir dalam penelitian ini, yaitu proses penyimpulan. Penulis menggabungkan semua hasil penelitian mengorganisasikannya secara sistematis ke dalam tulisan ini.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dengan 30 responden dari masyarakat umum yang menggunakan aplikasi LinkedIn. Penelitian dilaksanakan selama minggu kedua dan ketiga bulan Mei. Detail responden pada dapat dilihat pada tabel persebaran responden berikut.

Table 1 Detail Responden

Responden	Jumlah	Presentase
Keseluruhan	30	100%
Pria	15	50%
Wanita	15	50%

Setelahnya, hasil dari kuesioner akan diolah dengan berdasarkan skala yang mengacu pada pengujian *System Usability Scale*.

No.	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Sangat Setuju
1	Saya mungkin akan kembali	0	0	1	11	18
2	Saya merasa bahwa sistem	4	11	10	2	3
3	Saya merasa bahwa sistem	1	0	7	13	9
4	Saya memerlukan bantuan untuk	7	8	5	7	3
5	Saya merasa aplikasi ini	0	0	4	15	11
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak	5	8	14	2	1
7	Saya merasa aplikasi ini dapat dengan	0	3	10	11	6
8	Saya merasa aplikasi ini	5	11	4	7	3
9	Saya merasa tidak mendapati	0	3	9	14	4
10	Saya merasa butuh waktu lama untuk	3	6	7	7	7

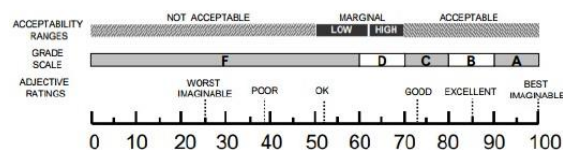
Gambar 1 Hasil Kuesioner

Setelah menjalankan kuesioner, penulis berhasil mengumpulkan data yang kemudian diolah sesuai dengan metode pengujian SUS.

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	37	93
4	0	0	0	4	2	1	0	1	0	12	30
4	2	2	0	3	4	2	2	1	0	20	50
4	3	3	2	3	3	3	4	3	1	29	73
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
3	1	2	3	3	2	2	1	1	2	20	50
3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	23	58
4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	35	88
4	2	3	1	4	2	3	3	2	3	27	68
4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	31	78
4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	32	80
3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	30	75
4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
4	2	2	3	3	2	2	1	2	1	22	55
3	0	4	1	4	1	3	0	4	2	22	55
4	2	4	1	3	1	3	1	3	1	23	58
4	3	2	1	4	2	2	1	3	0	22	55
3	2	2	1	3	2	2	1	2	1	19	48
3	1	2	1	4	2	3	2	3	0	21	53
3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	30	75
2	2	2	4	2	2	1	1	2	0	18	45
4	2	4	2	4	2	2	1	4	1	26	65
3	2	3	1	3	2	2	3	2	1	22	55
4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	38	95
4	3	3	4	4	3	3	3	3	2	32	80
4	3	3	2	3	4	4	3	3	0	29	73

Gambar 2 Hasil pengolahan SUS

Hasil penggunaan *System Usability Scale* menunjukkan nilai SUS sebesar 63. Menurut standar evaluasi SUS, skor rata-rata dari berbagai penelitian adalah 68. Dengan demikian, skor 63 yang diperoleh dalam hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LinkedIn memiliki tingkat *usability* di bawah rata-rata. Hal ini memperlihatkan adanya masalah dalam *usability* aplikasi LinkedIn yang belum memuaskan pengguna dari segi kegunaan. Skor 63 ini setara dengan grade D, rating ok, dan berada dalam rentang non acceptable berdasarkan skala evaluasi SUS.



Gambar 3 Skor SUS

Terdapat keterkaitan antara hasil penelitian ini dan bidang Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) yang dapat dilihat dari pentingnya desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang baik dalam meningkatkan kegunaan aplikasi. IMK berfokus pada bagaimana pengguna mampu berinteraksi dengan sistem serta bagaimana sistem tersebut dirancang untuk memenuhi kebutuhan serta ekspektasi pengguna. Skor SUS yang rendah ini mengindikasikan bahwa LinkedIn perlu memperbaiki desain antarmuka dan pengalamannya agar lebih intuitif dan efisien. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip IMK yang menekankan pada efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Dengan demikian, memperbaiki aspek-aspek ini akan membantu LinkedIn untuk lebih memenuhi standar *usability* yang diharapkan.

5 KESIMPULAN

1. Tingkat kegunaan LinkedIn: Hasil pengujian dengan metode *System Usability Scale* menunjukkan bahwa LinkedIn memiliki skor rata-rata sebesar 63. Skor ini berada di bawah rata-

rata umum sebesar 68, yang mengindikasikan bahwa tingkat usability aplikasi ini masih kurang baik.

2. Masalah Utama Pengguna: Beberapa masalah utama yang dihadapi pengguna antara lain kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur tertentu pada LinkedIn, terutama pada tahap awal penggunaan dan dalam memahami fungsi-fungsi yang ada.
3. Tingkat Kegunaan Aplikasi Digital: Hasil pengujian dengan System Usability Scale (SUS) menunjukkan bahwa aplikasi yang diuji memiliki skor rata-rata 63, yang berada di bawah rata-rata umum sebesar 68. Skor ini menunjukkan bahwa tingkat usability aplikasi tersebut masih kurang baik.
4. Masalah Utama Pengguna: Beberapa masalah utama yang dihadapi pengguna antara lain kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur tertentu pada aplikasi terutama pada tahap awal penggunaan dan dalam memahami fungsi-fungsi yang ada.
5. Kepuasan Pengguna: Skor SUS yang rendah mencerminkan tingkat kepuasan pengguna yang masih belum optimal. Pengguna merasa bahwa aplikasi ini tidak cukup intuitif dan memerlukan perbaikan dalam aspek usability.
6. Penggunaan Metode SUS: Metode SUS terbukti efektif dalam mengidentifikasi masalah usability pada LinkedIn dan memberikan gambaran yang jelas mengenai persepsi pengguna terhadap aplikasi ini.

Saran

1. Perbaikan Antarmuka Pengguna: Desain antarmuka pengguna harus lebih intuitif dan mudah dipahami, terutama bagi pengguna baru. Hal ini dapat dilakukan dengan menyederhanakan navigasi dan menyediakan panduan yang lebih jelas.
2. Pelatihan dan Edukasi: LinkedIn dapat menyediakan tutorial atau pelatihan interaktif yang membantu pengguna memahami fitur-fitur utama aplikasi. Ini akan membantu pengguna baru untuk lebih cepat beradaptasi dengan platform.
3. Pengujian Usability Berkelanjutan: Pengujian usability secara berkala harus dilakukan untuk terus memantau dan memperbaiki aspek-aspek yang masih kurang. Hal ini penting untuk memastikan aplikasi tetap user-friendly dan memenuhi kebutuhan pengguna.
4. Feedback Pengguna: Memperhatikan umpan balik dari pengguna adalah hal yang sangat penting. LinkedIn harus mengumpulkan dan menganalisis feedback pengguna secara rutin untuk memahami masalah yang mereka hadapi dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan.
5. Peningkatan Fitur: Beberapa fitur yang sering dikeluhkan oleh pengguna perlu ditinjau dan ditingkatkan. Misalnya, memperbaiki fitur koneksi dan interaksi antar pengguna agar lebih mudah dan efisien.

REFERENSI

- [1] J. Lewis, "The System Usability Scale: Past, Present, and Future," *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, pp. 1–14, Mar. 2018, doi: 10.1080/10447318.2018.1455307.
- [2] L. Dillys, K. Denecke, and E. Gabarron, "Usability testing of a social media chatbot for increasing physical activity behaviour," *J. Pers. Med.*, vol. 12, p. 828, 2022.
- [3] O. LinkedIn, "About LinkedIn," *LinkedIn Corp.*, 2022.
- [4] A. Al-Badi, O. Michelle, R. Alroobaea, and P. J. Mayhew, "Improving Usability of Social Networking Systems: A Case Study of LinkedIn," *J. Internet Soc. Netw. Virtual Communities*, vol. 2013 (2013, Mar. 2013, doi: 10.5171/2013.889433.
- [5] P. Weichbroth, "Usability Testing of Mobile Applications: A Methodological Framework," *Appl. Sci.*, vol. 14, pp. 1–27, Feb. 2024, doi: 10.3390/app14051792.

- [6] A. Ecclesie Agazzi, *Study of the usability of LinkedIn: a social media platform meant to connect employers and employees*. 2020.
- [7] G. Getto, "User Experience (UX)," 2023, pp. 311–317. doi: 10.37514/TPC-B.2023.1923.2.38.
- [8] T. Tullis and W. Albert, *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics: Second Edition*. 2008.
- [9] A.-O. A and A. A, "The Effect of User Interface Design on User Experience and System Usability of LinkedIn Mobile Application.," *Int. J. Adv. Comput. Sci. Appl.*, vol. 13, 2022.
- [10] J. Nielsen, "Usability 101: Introduction to Usability," Nielsen Norman Group. Accessed: May 23, 2024. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- [11] A. Cox, H. Thimbleby, and N. Webb, *Research methods for HCI*. 2018. doi: 10.1145/1531826.1531899.
- [12] D. H. Safitri, H. M. Az-Zahra, and M. C. Saputra, "Evaluasi Usability Sosial Media Profesional 'LinkedIn' Menggunakan Metode Usability Testing," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 12, pp. 6019–6028, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [13] S. Indriyana, T. N. Muthmainah, and A. A. Ridha, "Analisis User Experience Pada Platform LinkedIn Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *METHOMIKA J. Manaj. Inform. dan Komputerisasi Akunt.*, vol. 7, no. 2, pp. 208–216, 2023, doi: 10.46880/jmika.vol7no2.pp208-216.
- [14] M. Asyraf and F. Kamil, "User Experience Analysis of LinkedIn Social Media using Usability Metric for User Experience (UMUX)," vol. 07, pp. 78–82, 2023.
- [15] P. Kortum and A. Bangor, "Usability Ratings for Everyday Products Measured With the System Usability Scale (SUS)," *Int. J. Human-computer Interact. - IJHCI*, vol. 29, Jan. 2018, doi: 10.1080/10447318.2012.681221.
- [16] M. Rauschenberger, M. Schrepp, M. Cota, S. Olschner, and J. Thomaschewski, "Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products. How to use the User Experience Questionnaire (UEQ). Example: Spanish Language Version," *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 2, pp. 39–45, Mar. 2019, doi: 10.9781/ijimai.2013.215.
- [17] R. Hartson and P. Pyla, "The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience," *UX B. Process Guidel. Ensuring a Qual. User Exp.*, pp. 1–937, Feb. 2018.
- [18] B. Carol M, *Usability testing essentials: Ready, set... test!* 2020.
- [19] J. S. Dumas and J. C. Redish, "A Practical Guide to Usability Testing," *Consumer Informatics and Digital Health: Solutions for Health and Health Care*. Intellect, pp. 107–124, 2019. doi: 10.1007/978-3-319-96906-0_6.
- [20] A. Ikhwan, "Interaksi Manusia Dan Komputer (IMK)," *It-Jurnal.Com*, pp. 23–36, 2018.
- [21] J. Brooke, "SUS: a retrospective," *J. Usability Stud.*, vol. 8, pp. 29–40, Jan. 2013.
- [22] A. W. Kirkpatrick and D. C. Kirkpatrick, "System Usability Scale: An Evaluation Method for User Interface Design.," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 126, pp. 163–169, 2018.
- [23] A. C, C. M.F, and R. Lanzilotti, "Usability Testing of E-Learning Systems: System Usability Scale in Practice.," *Comput. Educ.*, vol. 142, 2021.
- [24] J. R. Lewis and J. Saour, "Can SUS be used for Anything Other than Usability?," *J. Usability Stud.*, vol. 14, 2019.
- [25] K. Renaud and J. Van Biljon, "Predicting SUS Scores Using NPS: The Case of Mobile Apps.," *Behav. Inf. Technol.*, vol. 39, 2020.

- [26] J. Sauro, “5 Ways to Interpret a SUS Score,” *measuringu.com*. Accessed: May 23, 2024. [Online]. Available: <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>
- [27] LinkedIn, “Apa itu LinkedIn dan bagaimana cara menggunakannya?,” *linkedin.com*. Accessed: May 23, 2024. [Online]. Available: <https://www.linkedin.com/help/linkedin/answer/a548441/apa-itu-linkedin-dan-bagaimana-cara-menggunakannya-?lang=in>
- [28] A. H. Al-Badi, O. O. Michelle, R. AL Roobaea, and P. Mayhew, “Improving usability of social networking systems: a case study of LinedIn,” *J. Internet Soc. Netw. Virtual Communities*, vol. 1, 2019.