

# Peningkatan Kesadaran Masyarakat dan Dukungan terhadap Karya Siswa Berkebutuhan Khusus melalui Revitalisasi *Website E-Commerce* SLB Autisme River Kids

Benedict Michael Pepper<sup>1</sup>, Alexandra Jennifer Matahurila<sup>2</sup>, Cecilia Margaretha<sup>3</sup>, Jason Christov Kesuma<sup>4</sup>, Sutri Ajeng Neng Rahayu<sup>5</sup>

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Ma Chung, Villa Puncak Tidar Blok N No.1, Kabupaten Malang, Indonesia, 65151

**Correspondence:** Benedict Michael Pepper (312310007@student.machung.ac.id)  
(085161618862)

Received: DD MM YY – Revised: DD MM YY - Accepted: DD MM YY - Published: DD MM YY

**Abstrak:** Kehadiran teknologi menjadi faktor krusial bagi lembaga pendidikan, termasuk SLB Autisme River Kids, dalam meningkatkan visibilitas dan dukungan publik, begitu juga SLB Autisme River Kids. Salah satu aset digitalnya adalah *website e-commerce* yang menampilkan produk dari hasil karya siswa berkebutuhan khusus, seperti kerajinan tangan dan hasil kreatif lainnya. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat, telah dilakukan. Proyek revitalisasi *website* untuk meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap karya siswa berkebutuhan khusus. Revitalisasi dilakukan untuk mengatasi yang ada pada desain *website* sebelumnya, yang memiliki keterbatasan pada aspek kegunaan (*usability*) yang dapat menghambat interaksi pengguna serta mengurangi efektivitas penyampaian informasi. Pengabdian ini berfokus pada perancangan ulang antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) *website*, serta evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), yang merupakan instrumen standar untuk mengukur aspek kegunaan suatu sistem secara kuantitatif. Evaluasi dilakukan dengan meminta responden menilai *website* lama dan *website* baru hasil revitalisasi menggunakan kuesioner SUS, kemudian dilakukan analisis komparatif terhadap skor SUS rata-rata dari kedua versi sebagai dasar pengukuran keberhasilan intervensi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kegunaan yang signifikan secara statistik pada *website* yang telah direvitalisasi. *Website* baru berhasil mencapai skor SUS rata-rata 72,5, termasuk dalam kategori "Baik" (*Good*), sementara *website* lama memperoleh skor 57,81 yang berada pada kategori "Marginal" (*Okay*). Peningkatan sebesar 14,69 poin (25,41%) menunjukkan bahwa revitalisasi yang dilakukan telah berhasil secara efektif dalam meningkatkan persepsi kemudahan penggunaan, yang merupakan fondasi penting untuk meningkatkan kesadaran dan mendukung keberlanjutan karya siswa SLB Autisme River Kids.

**Kata kunci:** Autisme, Pengabdian Masyarakat, Revitalisasi Website, *System Usability Scale*, UI/UX

---

**Citation Format:** Author1, Author2 & Author3. (2024). Title. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Ma Chung (SENA)*, 2024, xx-xx. (Bagian ini akan diisi oleh editor) (Leave it blank)  
(Jika menggunakan Mendeley, pilihlah citation style: "American Psychological Association 7<sup>th</sup> Edition")

---

## PENDAHULUAN

Tri Dharma Perguruan Tinggi menempatkan pengabdian kepada masyarakat sebagai salah satu pilar utama dalam peran akademisi dan mahasiswa. Seiring perkembangan era digital, wujud pengabdian tersebut mengalami transformasi dari kegiatan konvensional di lapangan menuju intervensi berbasis digital yang inovatif (Priyadi et al, 2023). Pemanfaatan teknologi, khususnya *platform* digital, terbukti memberikan dampak signifikan terhadap pemberdayaan berkelanjutan bagi berbagai kelompok masyarakat, termasuk sebagai strategi untuk mendorong kemandirian ekonomi bagi komunitas difabel. Salah satu komunitas yang memiliki potensi besar untuk merasakan manfaat dari intervensi teknologi adalah lembaga pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus (ABK).

SLB Autisme River Kids merupakan salah satu lembaga di Kota Malang yang berdedikasi untuk memberikan layanan pendidikan dan terapi terbaik bagi anak-anak dengan spektrum autisme. Selain fokus pada aspek akademik dan terapi, SLB ini juga mendorong pengembangan kreativitas dan kemandirian siswa melalui berbagai produksi karya. Praktik ini sejalan dengan berbagai strategi pemberdayaan ABK yang berfokus pada pengembangan keterampilan melalui program vokasional berbasis ekonomi kreatif (Afifa & Gamaputra, 2024). Karya-karya tersebut kemudian dijual sebagai *merchandise* untuk mendukung operasional sekolah, dengan *website* sebagai etalase digital utama untuk menampilkan dan memasarkannya. Namun, berdasarkan observasi awal, *website* yang ada sebelumnya belum optimal dalam memberikan pengalaman pengguna (*user experience*) yang baik. Kondisi ini merupakan masalah krusial, sebab rendahnya tingkat *usability* sebuah *platform* digital berpotensi besar menurunkan efektivitas dan kepuasan pengguna, yang pada akhirnya dapat menghambat jangkauan pasar yang diharapkan ('Aisy et al., 2024).

Beberapa upaya sebelumnya yang dilakukan oleh pihak luar terhadap lembaga serupa umumnya berfokus pada pelatihan digital dasar. Intervensi langsung terhadap aset digital utama seperti *website* masih belum terlaksana secara baik, padahal peningkatan kualitas *website* memiliki potensi yang signifikan. Kualitas sebuah *website* berkorelasi positif dalam memperkuat citra lembaga serta memperluas dukungan dan partisipasi publik (Dewi et al., 2023).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian terhadap masyarakat ini bertujuan untuk merevitalisasi *website e-commerce* SLB Autisme River Kids demi meningkatkan daya guna (*usability*), memperkuat citra lembaga, serta meningkatkan kesadaran (*awareness*) dan keterlibatan publik terhadap karya siswa berkebutuhan khusus.

## MASALAH

Persoalan nyata yang dihadapi oleh SLB Autisme River Kids terletak pada pengelolaan *website e-commerce* yang kurang efektif. *Website* yang seharusnya menjadi sarana pemasaran produk dan penyampai informasi, belum mampu berfungsi secara optimal. Analisis terhadap kondisi aktual *website* lama menunjukkan beberapa permasalahan pokok, yaitu:

1. Desain Antarmuka yang Perlu Diperbaharui

Tampilan visual *website* tidak lagi relevan dengan tren desain *modern*, sehingga terkesan kurang profesional dan kurang menarik bagi pengunjung.

2. Navigasi yang Tidak Intuitif

Struktur informasi yang kurang terorganisir menyulitkan pengguna dalam menemukan informasi produk, detail tentang sekolah, serta alur untuk melakukan transaksi.

3. Keterbatasan Responsivitas

*Website* tidak menyesuaikan tampilan pada perangkat seperti ponsel atau tablet, padahal sebagian besar akses internet saat ini dilakukan melalui perangkat *mobile* tersebut. Hal ini secara signifikan mengurangi kenyamanan dan aksesibilitas bagi pengunjung.

4. Minimnya Informasi Kontekstual

*Website* belum menonjolkan cerita dan nilai dari setiap produk yang dijual. Akibatnya, nilai dan tujuan kebermanfaatannya dari penjualan produk tidak tersampaikan secara optimal kepada publik.

Permasalahan-permasalahan tersebut secara kolektif menghambat potensi *website* sebagai alat pemberdayaan, pemasaran, dan advokasi yang kuat bagi SLB Autisme River Kids. Oleh karena itu, revitalisasi *website* menjadi kebutuhan yang mendesak dan sejalan dengan target kegiatan pengabdian, yaitu memberikan solusi teknologi yang tepat guna dan berdampak nyata bagi mitra..

## METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi menjadi beberapa tahapan utama, mulai dari pemahaman kebutuhan mitra hingga evaluasi produk akhir. Langkah-

langkah yang dilakukan dalam proses revitalisasi *website* SLB Autisme River Kids dijabarkan sebagai berikut:

1. Diskusi Awal dan Analisis Kebutuhan Mitra

Tahap pertama diawali dengan pelaksanaan diskusi mendalam bersama para pengurus dan guru di SLB Autisme River Kids. Pada pertemuan ini, dilakukan penggalan informasi untuk memahami tujuan utama dari *website*, identitas sekolah yang ingin ditonjolkan, serta potensi produk karya siswa yang akan dipasarkan. Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap *website* lama untuk mengidentifikasi secara langsung permasalahan dan kesulitan yang ada. Hasil dari diskusi dan observasi ini digunakan sebagai landasan utama untuk menentukan arah perbaikan dan fitur yang dibutuhkan pada *website* baru.

2. Perancangan Tampilan dan Konsolidasi Fitur

Berdasarkan data yang diperoleh dari tahap pertama, disusunlah sebuah rancangan awal (desain visual) untuk *website* baru. Rancangan tersebut kemudian didiskusikan kembali (dikonsolidasikan) dengan pihak SLB River Kids untuk mendapatkan masukan, saran, dan persetujuan. Masukan yang digali antara lain terkait pemilihan warna yang sesuai dengan citra sekolah, tata letak informasi, dan kemudahan alur bagi pengunjung untuk melihat katalog produk. Fokus utama dalam perancangan ini adalah penciptaan tampilan yang menarik, profesional, dan mudah dinavigasi.

3. Pembangunan dan Penyesuaian *Website*

Setelah desain visual disetujui oleh mitra, tahap selanjutnya adalah pembangunan teknis *website* fungsional. *Website* dikembangkan dengan menggunakan *platform WordPress* yang dilengkapi fitur *e-commerce* dari *WooCommerce* agar mudah dikelola secara mandiri di masa depan. Penyesuaian tampilan dan interaktivitas dilakukan agar sesuai dengan desain yang telah disepakati. Pada tahap ini, dipastikan semua fitur seperti galeri produk, informasi sekolah, dan halaman kontak dapat berjalan dengan baik serta tampil optimal di berbagai perangkat, baik laptop maupun *smartphone* (responsif).

4. Uji Coba dan Evaluasi Kegunaan *Website*

Tahap terakhir adalah pelaksanaan uji coba untuk memastikan *website* baru benar-benar lebih efektif dan mudah digunakan dibandingkan *website* lama. Untuk

mengukur hal ini, dilakukan evaluasi kegunaan (*usability testing*) dengan metode *System Usability Scale (SUS)*. Prosedur evaluasi dijabarkan sebagai berikut:

- Partisipan: Sebanyak 26 responden yang terdiri dari guru, mahasiswa, dan staf sekolah dilibatkan dalam pengujian.
- Proses: Setiap responden diarahkan untuk mencoba berinteraksi dengan *website* lama, kemudian dilanjutkan dengan mencoba *website* baru yang telah direvitalisasi.
- Penilaian: Setelah mencoba masing-masing versi *website*, responden diminta untuk mengisi kuesioner SUS guna memberikan penilaian subjektif mengenai kemudahan penggunaan. Skor dari kedua versi *website* tersebut kemudian dihitung dan dibandingkan untuk melihat signifikansi peningkatannya secara kuantitatif.

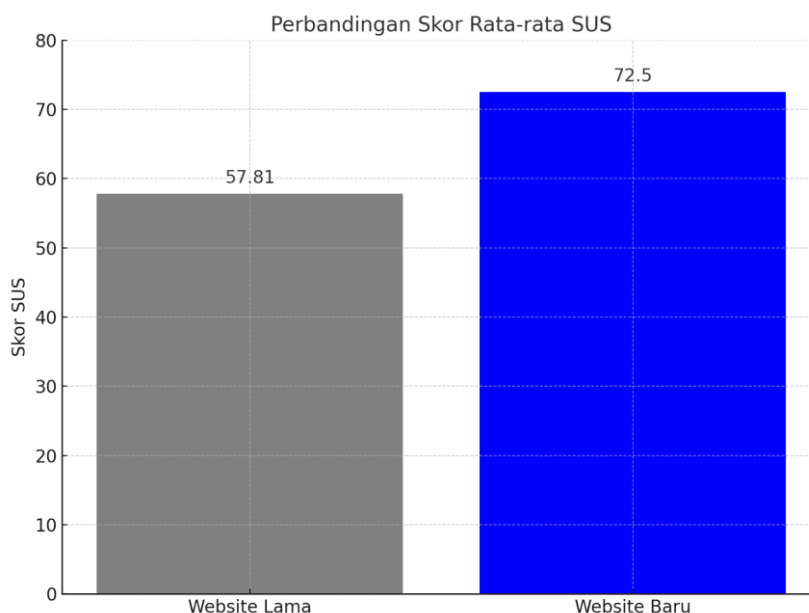
Seluruh rangkaian kegiatan ini dilaksanakan selama 4 bulan, terhitung dari bulan April hingga Juli 2025. Lokasi utama pelaksanaan kegiatan adalah di Universitas Ma Chung untuk tahap perancangan dan pengembangan, serta di SLB Autisme River Kids, Malang, untuk tahap diskusi dan evaluasi bersama mitra.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi menggunakan *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan peningkatan yang signifikan pada persepsi kegunaan *website*. Data perbandingan skor rata-rata disajikan pada Tabel 1 dan divisualisasikan pada Gambar 1.

Versi <i>Website</i>	Skor Rata-Rata SUS	Adjective Rating
<i>Website</i> Lama	57.81	Marginal / Okay
<i>Website</i> Baru	72.50	Good
<b>Peningkatan</b>	<b>+14.69</b>	-

**Tabel 1.** Perbandingan Skor Rata-Rata SUS



**Gambar 1.** Grafik perbandingan skor rata-rata SUS antara *website* lama dan baru. Terlihat bahwa *website* baru memiliki skor yang jauh lebih tinggi daripada *website* lama.

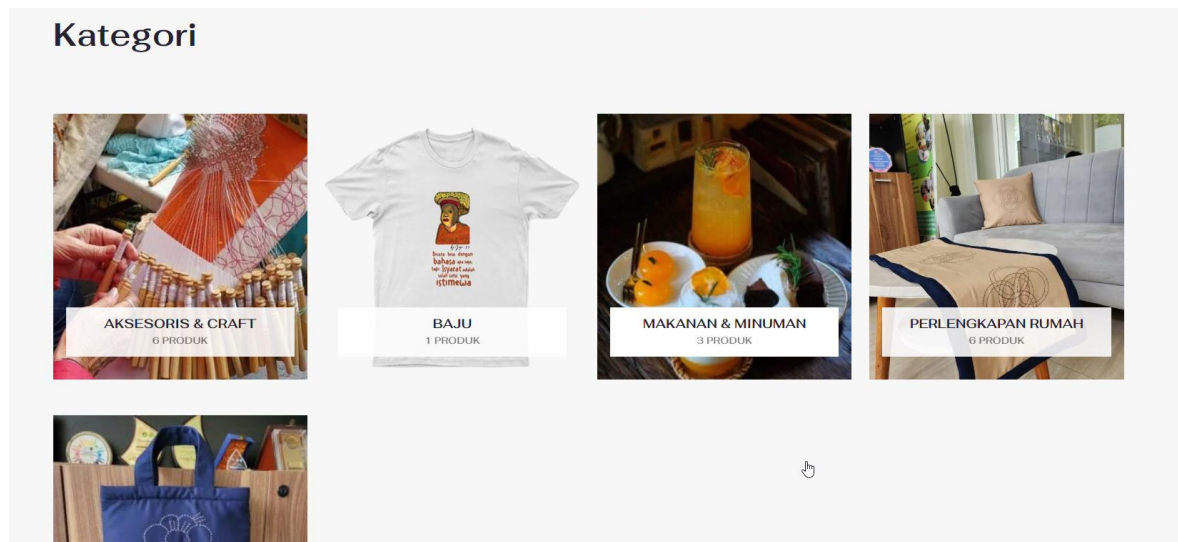
Peningkatan skor SUS sebesar 14.69 poin merupakan bukti kuantitatif bahwa intervensi yang dilakukan berhasil. Skor 57.81 pada *website* lama menempatkannya pada kategori "Marginal", yang berarti pengguna mungkin bisa menyelesaikan tugas tetapi dengan beberapa kesulitan dan tingkat kepuasan yang rendah (Bangor, Kortum, & Miller, 2008). Sebaliknya, skor 72.50 pada *website* baru menempatkannya pada kategori "Baik" (*Good*), yang mengindikasikan bahwa sistem tersebut diterima dengan baik dan mudah digunakan oleh sebagian besar pengguna.

Peningkatan ini dapat diatribusikan pada beberapa faktor kunci yang menjadi fokus perbaikan. Pertama, implementasi desain yang bersih dan modern serta navigasi yang disederhanakan secara langsung mengatasi masalah kebingungan pengguna yang teridentifikasi pada tahap awal. Kedua, desain responsif memastikan pengalaman yang konsisten dan optimal di berbagai perangkat, yang menurut studi merupakan faktor krusial dalam mempertahankan pengguna (Nielsen, 2012). Terakhir, penambahan konten naratif yang kuat tentang siswa di balik setiap produk berhasil menciptakan koneksi emosional, yang tidak hanya meningkatkan *usability* tetapi juga nilai persuasif dari *website*.

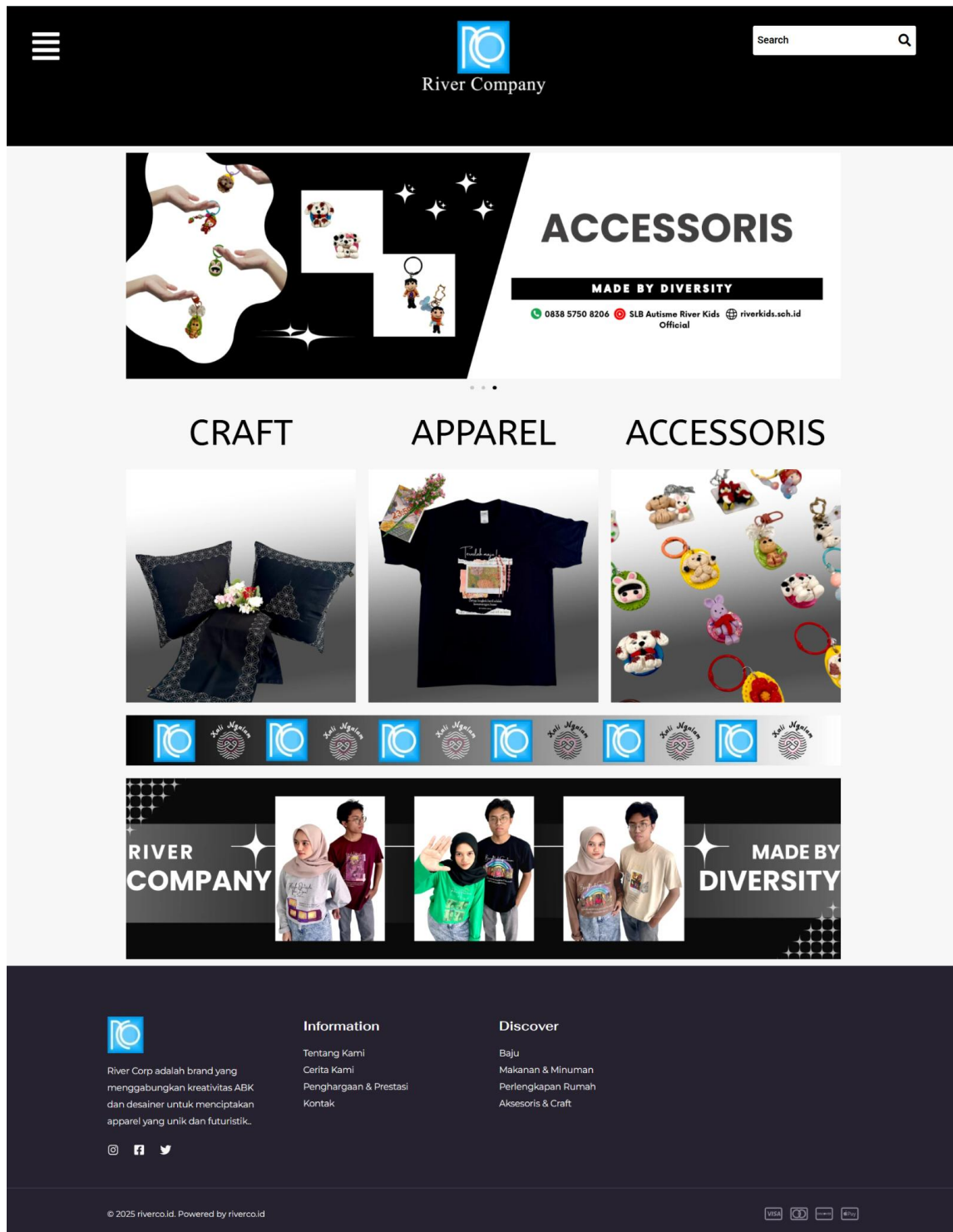
Hasil kualitatif dari sesi evaluasi juga mendukung temuan ini. Banyak responden memberikan komentar positif, seperti "Tampilan yang baru lebih bersih dan mudah dipahami". Temuan ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa perbaikan

pada aspek UI/UX tidak hanya meningkatkan metrik kegunaan, tetapi juga kepercayaan dan persepsi positif terhadap sebuah organisasi (Kim & Fesenmaier, 2008).

Selain temuan di atas, visualisasi perbedaan tampilan *website* sebelum dan sesudah revitalisasi juga menjadi bukti nyata dari intervensi yang dilakukan.



**Gambar 2a.** Tampilan *Website* Sebelum Revitalisasi. Tampilan antarmuka awal sebelum dilakukan perancangan ulang. Desain tidak menarik, kurang responsif, dan navigasi membingungkan.



**Gambar 2b.** Tampilan *Website* Setelah Revitalisasi. Desain baru yang lebih modern, terstruktur, dan responsif terhadap berbagai perangkat.

Evaluasi ini menunjukkan bahwa peningkatan skor SUS berpengaruh langsung terhadap kenyamanan dalam penggunaan. Skor yang lebih tinggi pada aspek-aspek seperti kemudahan navigasi, kepercayaan diri saat menggunakan, dan integrasi fitur, mencerminkan bahwa pengguna merasakan *website* yang baru lebih intuitif dan efisien. Hal ini sejalan dengan indikator-indikator dalam kuesioner *System Usability Scale*, yang mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan, konsistensi, serta kecepatan dalam mempelajari sistem. Meskipun tidak dilakukan pengumpulan data kualitatif berupa wawancara atau komentar terbuka, pola jawaban responden dalam skala Likert SUS memberikan gambaran yang cukup kuat mengenai peningkatan persepsi positif terhadap tampilan dan fungsionalitas *website*. Temuan ini mendukung bahwa pendekatan desain ulang telah berhasil menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik secara menyeluruh.

Untuk memastikan keberlanjutan, tim pengabdian juga menyelenggarakan pelatihan pengelolaan *website* kepada staf mitra.



**Gambar 3.** Dokumentasi Kegiatan Pelatihan *Website* bersama Mitra SLB River Kids

Pelatihan ini mencakup pengelolaan katalog produk, perubahan konten halaman, hingga pemrosesan pesanan melalui *WordPress* dan *WooCommerce*. Kegiatan ini merupakan bentuk alih teknologi yang sejalan dengan pendekatan Substitusi Ipteks dalam kegiatan pengabdian.

Kegiatan ini juga selaras dengan berbagai temuan literatur terkini mengenai *usability* dan digitalisasi inklusif. Studi oleh Thamilarasan et al. (2023) menunjukkan bahwa

pendekatan desain yang berorientasi pada standar kualitas perangkat lunak mampu meningkatkan keandalan dan validitas *System Usability Scale* (SUS), khususnya dalam konteks platform edukasi *digital*. Hal ini memperkuat bahwa penerapan SUS pada *website* SLB River Kids merupakan langkah yang tepat untuk mengukur keberhasilan intervensi desain. Lebih lanjut, penelitian oleh Nasyiah et al. (2024) membuktikan bahwa penggunaan SUS dalam aplikasi sosial memberikan hasil yang *valid* ketika dikombinasikan dengan pendekatan partisipatif, sebagaimana dilakukan dalam pengujian *website* ini bersama guru dan staf sekolah. Sementara itu, Sastranegara et al. (2023) dalam studi pada *website* sekolah menengah di Indonesia, menemukan bahwa kombinasi *User Centered Design* dan SUS dapat menghasilkan peningkatan signifikan dalam kenyamanan penggunaan dan navigasi, yang sangat relevan dengan konteks SLB sebagai institusi pendidikan *non-mainstream*.

Dari sisi dampak sosial, Melo et al. (2022) meneliti pemanfaatan teknologi *digital* inklusif di kelas yang melibatkan siswa dengan autisme dan menyimpulkan bahwa pelatihan dan akses teknologi mendukung peningkatan kemandirian dan partisipasi aktif siswa. Temuan ini mendukung pendekatan pelatihan *WordPress* dan *WooCommerce* yang diberikan kepada guru SLB River Kids untuk memastikan keberlanjutan pengelolaan *website*. Selain itu, pendekatan digitalisasi terhadap lembaga sosial, termasuk yang melibatkan komunitas penyandang disabilitas telah terbukti mampu memperluas eksistensi mereka di ruang publik sekaligus membangun kepercayaan masyarakat. Dalam konteks ini, revitalisasi *website* SLB Autisme River Kids tidak hanya memberikan peningkatan pada aspek teknis seperti *usability* dan navigasi, tetapi juga berdampak positif terhadap citra lembaga secara keseluruhan. *Website* yang lebih representatif dan mudah diakses mencerminkan nilai inklusif, memperkuat apresiasi publik terhadap karya siswa berkebutuhan khusus, serta membuka peluang dukungan yang lebih luas dari masyarakat.

Dengan demikian, revitalisasi *website* SLB Autisme River Kids terbukti berhasil dari sisi *usability*, fungsionalitas, estetika, hingga keberlanjutan pengelolaan secara mandiri oleh mitra.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil merevitalisasi *website e-commerce* SLB Autisme River Kids dengan pendekatan desain partisipatif berbasis kebutuhan mitra dan prinsip *UI/UX modern*. Evaluasi melalui *System Usability Scale* (SUS) membuktikan bahwa perubahan desain dan struktur informasi memberikan dampak signifikan, ditandai dengan

peningkatan skor dari 57,81 menjadi 72,50, naik sebesar 14,69 poin dan berpindah kategori dari “Marginal” ke “Good”. Hasil ini menunjukkan bahwa *website* baru lebih mudah digunakan, menarik secara visual, dan lebih efektif menyampaikan nilai dari produk-produk buatan siswa berkebutuhan khusus.

Tidak hanya dari sisi teknis, kegiatan ini juga berdampak pada aspek sosial, emosional, dan institusional. Penambahan narasi kontekstual dan tampilan profesional memperkuat citra SLB sebagai lembaga inklusif yang inspiratif. Sementara itu, pelatihan pengelolaan konten yang diberikan kepada guru dan staf SLB memastikan keberlanjutan aset digital secara mandiri. Revitalisasi ini menjadikan *website* bukan hanya sebagai sarana pemasaran, tetapi juga sebagai alat advokasi dan edukasi publik untuk mendukung karya siswa berkebutuhan khusus.

Dengan demikian, pengembangan lanjutan yang disarankan mencakup integrasi sistem pembayaran daring, analisis perilaku pengguna melalui data trafik, serta eksplorasi fitur interaktif seperti testimoni pembeli dan portofolio digital siswa untuk meningkatkan *engagement* dan nilai sosial *website* secara menyeluruh.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada Ibu Sri Retno Yuliani, S.Psi selaku Kepala Sekolah SLB Autisme River Kids beserta seluruh jajarannya dukungan, kepercayaan, dan keterbukaan selama proses kegiatan berlangsung. Apresiasi juga diberikan kepada Bapak Paulus Lucky Tirma Irawan, S.Kom., MT., selaku dosen pengampu mata kuliah Kewarganegaraan yang telah membimbing pelaksanaan kegiatan ini, serta kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Ma Chung yang telah mendukung penuh kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifa, A., & Gamaputra, G. (2024). Strategi Pemberdayaan Anak Berkebutuhan Khusus Studi Pada UPTD Kampung Anak Negeri Kalijudan Kota Surabaya. *Jurnal Inovasi Administrasi Negara Terapan (Inovant)*, 3(4). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/innovant/article/view/33687>
- 'Aisy, R., Mursityo, Y. T., & Wijoyo, S. H. (2024). Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Sampingan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale

- (SUS). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 11(1), 19-26.  
<https://doi.org/10.25126/jtiik.20241116613>
- Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. T. (2008). An Empirical Evaluation of the System Usability Scale. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 24(6), 574–594. <https://doi.org/10.1080/10447310802205776>
- Brooke, J. (1996). SUS: A 'quick and dirty' usability scale. In P. W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdmeester, & A. L. McClelland (Eds.), *Usability Evaluation in Industry* (pp. 189–194). Taylor & Francis.
- Championa, A. A., & Maghfiroh, L. R. (2021). Perancangan Ulang User Interface Website JD. ID Berdasarkan Hasil Usability Testing dengan Metode USE Questionnaire. *Aisyah Journal Of Informatics and Electrical Engineering (AJIEE)*, 3(2), 96-105. <https://jti.aisyahuniversity.ac.id/index.php/AJIEE/article/view/jdid/50>
- Dewi, S., Adi, T., & Yonathan Christofer Darmawan. (2023). Analisis Usability Web SIATMA dengan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale. *Jurnal Buana Informatika*, 14(02), 87–96. <https://doi.org/10.24002/jbi.v14i02.5027>
- de Melo, F. D. A. F., Soares, K. P., de Barros, E. M., dos Santos Cabral, E. L., da Costa Júnior, J. F., da Silva, A. A. R. S., & Burlamaqui, A. M. F. (2022). Inclusive digital technologies in the classroom: a case study focused on students with Autism Spectrum Disorder (ASD) in the final years of elementary school. *Research, Society and Development*, 11(6), e10211628759-e10211628759. <https://doi.org/10.33448/rsd-v11i6.28759>
- Irawan, P.L.T, Prillianti, K.R. & Melany. (2020). Pemberdayaan Usaha Kecil Menengah (UKM) Melalui Implementasi *E-Commerce* di Kelurahan Tlogomas. *Jurnal SOLMA*, 09(1), 33-44. <http://dx.doi.org/10.29405/solma.v9i1.4347>
- Mastam, N. M., & Zaharudin, R. (2024). Impact of digitalization for students with disabilities: A comprehensive structured review. *LUMAT: International Journal on Math, Science and Technology Education*, 12(4), 1-1. <https://doi.org/10.31129/LUMAT.12.4.2280>
- Nasyiah, M., Kelana, B., & Riskinato, A. (2024). System usability scale for measuring usability of social network applications from user perspectives. In *E3S Web of Conferences* (Vol. 483, p. 03010). EDP Sciences. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202448303010>
- Nawir, F., & Hendrawan, S. A. (2024). The impact of website usability and mobile optimization on customer satisfaction and sales conversion rates in e-commerce businesses in Indonesia. *The Eastasouth Journal of Information System and Computer Science*, 2(01), 15-30. <https://doi.org/10.58812/esiscs.v2i01.324>
- Pratama, A. R. (2018). *Pengaruh Kualitas Website (Webqual 4.0) Terhadap Kepuasan Pengguna Pada Repository Universitas Airlangga* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga). Retrieved July 15, 2025, from

[https://repository.unair.ac.id/75047/3/JURNAL\\_Fis.IIP.96%2018%20Pra%20p.pdf](https://repository.unair.ac.id/75047/3/JURNAL_Fis.IIP.96%2018%20Pra%20p.pdf)

- Priyadi, Z. A., Dewi, I. R., & Wulandari, O. A. D. (2023). Transformasi Digital dan Pemberdayaan Masyarakat Menuju Ekonomi Kreatif Berkelanjutan di Era Society 5.0. *Ekraf: Jurnal Ekonomi Kreatif Dan Inovatif Indonesia*, 1(2), 84-90. DOI: 10.59965/ekraf.v1i2.50.
- Sastranegara, A., Triayudi, A., & Hayati, N. (2025). Implementasi User Center Design dan System Usability Scale Pada Website Sekolah Menengah Atas. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*.  
<https://djournals.com/klik/article/view/941/598>
- Thamilarasan, Y., Ikram, R. R. R., Osman, M., Salahuddin, L., Bujeri, W. Y. W., & Kanchymalay, K. (2023). Enhanced system usability scale using the software quality standard approach. *Engineering, Technology & Applied Science Research*, 13(5), 11779-11784.  
<https://www.etasr.com/index.php/ETASR/article/view/5971/3264>



© 2025 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).