

Pengembangan Sistem Informasi Budaya dan Wisata Kota Bima Berbasis *Mobile-Web* dengan Evaluasi *Usability* Menggunakan *System Usability Scale (SUS)*

¹Moh. Rohmad Nuryanto, ²Tri Widodo

^{1,2}Universitas Teknologi Yogyakarta

[1muhammadrahmatnuryanto@gmail.com](mailto:muhammadrahmatnuryanto@gmail.com); [2triwidodo@uty.ac.id](mailto:triwidodo@uty.ac.id)

Article Info

Article history:

Received, 2026-04-27

Revised, 2026-05-30

Accepted, 2026-06-01

Kata Kunci:

Mobile-Web

Cultural Information System

System Usability Scale

Kota Bima

Keywords:

Mobile-Web

Cultural Information System

System Usability Scale

Bima City

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Sistem Informasi Budaya dan Wisata Kota Bima berbasis *mobile-web* serta mengevaluasi tingkat *usability* sistem menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Pengembangan sistem dilakukan melalui tahapan identifikasi kebutuhan, perancangan sistem, implementasi aplikasi, dan pengujian *usability*. Sistem yang dikembangkan menyediakan fitur katalog budaya, peta wisata interaktif, informasi destinasi wisata, dan panel administrasi yang dapat diakses melalui perangkat mobile maupun desktop. Pengujian *usability* dilakukan terhadap 25 responden menggunakan kuesioner SUS berbasis *Google Form*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem berhasil diimplementasikan dengan tampilan antarmuka yang responsif dan mudah digunakan. Berdasarkan hasil perhitungan SUS diperoleh nilai rata-rata sebesar 81,24 yang termasuk dalam kategori *Excellent*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat *usability* yang sangat baik serta mampu memberikan pengalaman penggunaan yang efektif, efisien, dan memuaskan bagi pengguna. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media digital untuk mendukung promosi wisata dan pelestarian budaya Kota Bima secara lebih terintegrasi.

ABSTRACT

This study aims to develop a mobile-web-based Cultural and Tourism Information System for Bima City and evaluate its usability using the System Usability Scale (SUS) method. The system development process consisted of requirement identification, system design, implementation, and usability testing stages. The developed system provides several features, including cultural catalogs, interactive tourism maps, tourism destination information, and an administration panel accessible through mobile and desktop devices. Usability testing was conducted involving 25 respondents using a SUS questionnaire distributed through Google Forms. The results showed that the system was successfully implemented with a responsive and user-friendly interface. Based on the SUS calculation, the system achieved an average score of 81.24, which falls into the Excellent category. These results indicate that the system has a very good level of usability and is capable of providing effective, efficient, and satisfying user experiences. This research is expected to support digital tourism promotion and cultural preservation in Bima City through an integrated information system.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

Moh. Rohmad Nuryanto,

Universitas Teknologi Yogyakarta

Email: muhammadrahmatnuryanto@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk sektor budaya dan pariwisata. Pemanfaatan teknologi berbasis *mobile-web* menjadi salah satu solusi efektif dalam menyediakan layanan informasi yang cepat, fleksibel, dan mudah

diakses oleh masyarakat melalui berbagai perangkat digital [1]. Teknologi *mobile-web* memungkinkan pengguna memperoleh informasi secara *real-time* tanpa terbatas ruang dan waktu sehingga mampu meningkatkan efektivitas penyebaran informasi digital [2]. Dalam konteks pariwisata, sistem informasi berbasis digital memiliki peran penting sebagai media promosi, penyedia informasi destinasi, serta sarana peningkatan pengalaman wisatawan dalam memperoleh informasi budaya dan objek wisata [3].

Transformasi digital pada sektor pariwisata juga mendorong pemerintah daerah untuk memanfaatkan sistem informasi dalam mendukung pengembangan destinasi wisata berbasis teknologi. Sistem informasi wisata berbasis *mobile-web* dinilai mampu meningkatkan daya tarik wisata daerah melalui penyediaan informasi yang interaktif, terintegrasi, dan mudah dipahami oleh pengguna [4]. Selain itu, digitalisasi budaya lokal melalui sistem informasi dapat menjadi sarana pelestarian budaya daerah agar tetap dikenal oleh generasi muda dan wisatawan [5]. Integrasi informasi budaya dan wisata dalam satu platform digital juga dapat meningkatkan efisiensi akses informasi sekaligus memperkuat identitas daerah di tengah perkembangan teknologi global [6].

Kota Bima merupakan salah satu daerah di Provinsi Nusa Tenggara Barat yang memiliki potensi wisata alam, sejarah, dan budaya yang cukup besar. Berbagai destinasi wisata serta kekayaan budaya lokal seperti seni tradisional, adat istiadat, bahasa daerah, dan peninggalan sejarah menjadi aset penting yang dapat dikembangkan sebagai daya tarik wisata daerah [7]. Namun demikian, penyebaran informasi budaya dan wisata Kota Bima masih belum terintegrasi secara optimal dalam satu *platform* digital yang mudah diakses oleh masyarakat maupun wisatawan. Sebagian besar informasi masih tersebar melalui media sosial, blog pribadi, maupun media konvensional sehingga informasi yang diperoleh sering kali tidak lengkap, kurang interaktif, dan sulit diperbarui secara berkala.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap sistem informasi budaya dan wisata berbasis *mobile-web* menjadi semakin penting. Sistem informasi yang baik tidak hanya mampu menyajikan informasi secara lengkap, tetapi juga harus memberikan pengalaman penggunaan yang mudah, efektif, dan efisien bagi pengguna [8]. Dalam pengembangan sistem informasi, aspek *usability* menjadi salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan suatu sistem. *Usability* berkaitan dengan tingkat kemudahan penggunaan, efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna ketika berinteraksi dengan sistem [9]. Sistem dengan tingkat *usability* yang baik cenderung lebih mudah diterima oleh pengguna dan mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan [10].

Salah satu metode yang banyak digunakan untuk mengukur *usability* sistem adalah *System Usability Scale* (SUS). Metode SUS merupakan pendekatan evaluasi *usability* berbasis kuesioner yang terdiri dari sepuluh pertanyaan sederhana untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan suatu sistem [11]. Metode ini banyak digunakan karena memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, mudah diterapkan, serta mampu memberikan hasil evaluasi yang cepat dan akurat [12]. Selain itu, SUS telah diterapkan dalam berbagai penelitian pengembangan aplikasi berbasis *web* dan *mobile* untuk mengevaluasi kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna [13].

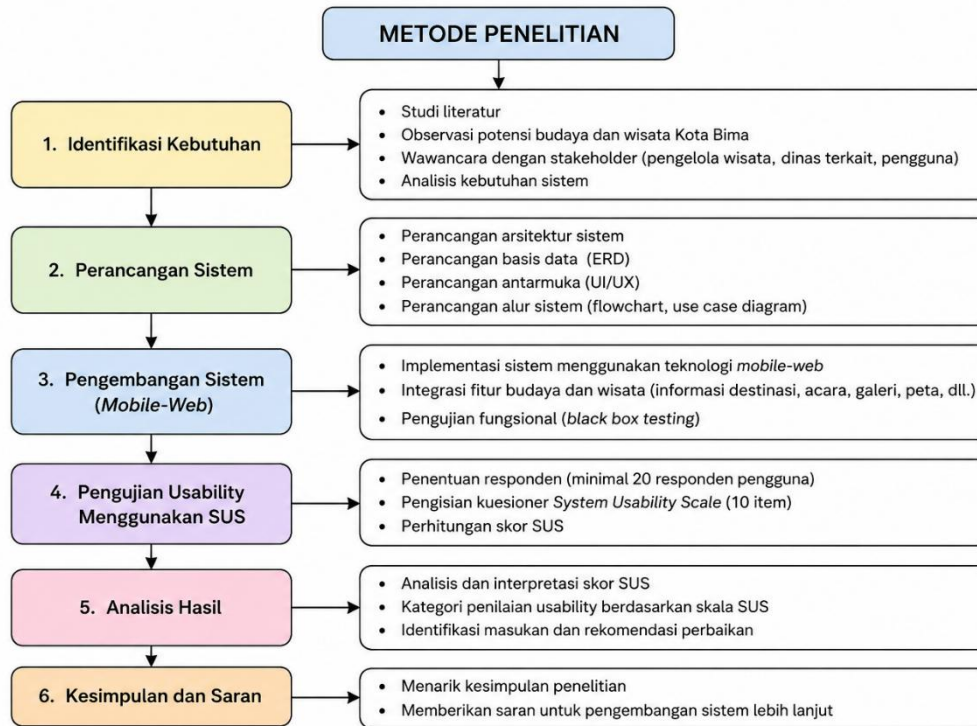
Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis digital mampu meningkatkan aksesibilitas informasi dan efektivitas promosi wisata daerah [14]. Penelitian mengenai evaluasi *usability* aplikasi wisata menggunakan metode SUS juga menunjukkan bahwa *usability* berpengaruh terhadap tingkat kepuasan dan penerimaan pengguna terhadap sistem [15]. Penelitian lain mengungkapkan bahwa pengujian *usability* pada sistem *e-tourism* penting dilakukan untuk mengetahui kualitas interaksi pengguna terhadap sistem informasi wisata berbasis digital [16]. Selain itu, evaluasi *usability* pada aplikasi destinasi wisata berbasis *mobile* menunjukkan bahwa pendekatan *user-centered* dan pengujian SUS mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara signifikan [17].

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada sistem informasi wisata secara umum dan belum mengintegrasikan aspek budaya lokal sebagai komponen utama dalam sistem yang dikembangkan. Selain itu, beberapa penelitian terdahulu hanya berfokus pada implementasi sistem tanpa melakukan evaluasi *usability* secara komprehensif sehingga kualitas penggunaan sistem belum dapat diukur secara optimal [18]. Penelitian lain juga lebih banyak mengembangkan sistem berbasis *website* atau aplikasi *mobile* secara terpisah tanpa memanfaatkan pendekatan *mobile-web* yang lebih fleksibel dan mudah diakses lintas perangkat [18], [19], [20].

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan sistem informasi budaya dan wisata Kota Bima berbasis *mobile-web* dengan evaluasi *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Penelitian ini penting dilakukan karena belum tersedia platform digital terintegrasi yang secara khusus menyajikan informasi budaya dan wisata Kota Bima secara komprehensif dan mudah diakses oleh masyarakat maupun wisatawan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis *mobile-web* yang berorientasi pada pengalaman pengguna serta menjadi referensi bagi pemerintah daerah dan pengembang sistem dalam meningkatkan kualitas layanan informasi budaya dan wisata berbasis digital.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada pengembangan Sistem Informasi Budaya dan Wisata Kota Bima berbasis mobile-web dilakukan secara sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi *usability* sistem menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Tahapan penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta memiliki tingkat *usability* yang baik.



Gambar 1. Alur penelitian

Tahapan pertama adalah identifikasi kebutuhan yang dilakukan melalui studi literatur, observasi langsung terhadap potensi budaya dan wisata Kota Bima, serta wawancara dengan pihak terkait seperti pengelola wisata, dinas pariwisata, dan calon pengguna sistem. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan fungsional dan nonfungsional sistem sehingga sistem yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan data terkait objek wisata, budaya lokal, lokasi wisata, dokumentasi, dan informasi pendukung lainnya yang akan digunakan dalam sistem.

Setelah proses identifikasi kebutuhan selesai dilakukan, tahap berikutnya adalah perancangan sistem. Pada tahap ini dilakukan perancangan arsitektur sistem, basis data, antarmuka pengguna (*user interface*), dan alur sistem menggunakan *flowchart* serta *use case diagram*. Perancangan dilakukan untuk memberikan gambaran struktur sistem sebelum tahap implementasi sehingga proses pengembangan dapat berjalan lebih terarah dan terstruktur. Perancangan basis data bertujuan untuk mengelola data budaya dan wisata secara terintegrasi, sedangkan perancangan antarmuka dilakukan agar sistem memiliki tampilan yang mudah digunakan dan responsif pada berbagai perangkat.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan sistem berbasis *mobile-web*. Sistem dikembangkan menggunakan teknologi web responsif sehingga dapat diakses melalui *smartphone* maupun desktop tanpa perlu melakukan instalasi aplikasi tambahan. Sistem yang dibangun menyediakan berbagai fitur seperti informasi destinasi wisata, informasi budaya daerah, galeri foto, peta lokasi wisata, informasi kegiatan budaya, serta fitur pencarian informasi. Pada tahap implementasi juga dilakukan pengujian fungsional menggunakan metode *black box testing* untuk memastikan setiap fitur berjalan sesuai dengan fungsi yang telah dirancang sebelumnya.

Setelah sistem selesai dikembangkan, dilakukan pengujian *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan sistem berdasarkan persepsi pengguna. Pengujian dilakukan dengan melibatkan sejumlah responden yang diminta mencoba sistem kemudian mengisi kuesioner SUS yang terdiri dari sepuluh pertanyaan dengan skala Likert 1 sampai 5. Dalam

metode SUS, perhitungan skor dilakukan dengan mengurangi nilai jawaban pertanyaan bernomor ganjil dengan angka 1 menggunakan rumus:

$$S_i = X_i - 1 \quad (1)$$

Sedangkan untuk pertanyaan bernomor genap, skor diperoleh menggunakan rumus:

$$S_i = 5 - X_i \quad (2)$$

Seluruh skor dari sepuluh pertanyaan kemudian dijumlahkan menggunakan persamaan:

$$\sum_{i=1}^{10} S_i \quad (3)$$

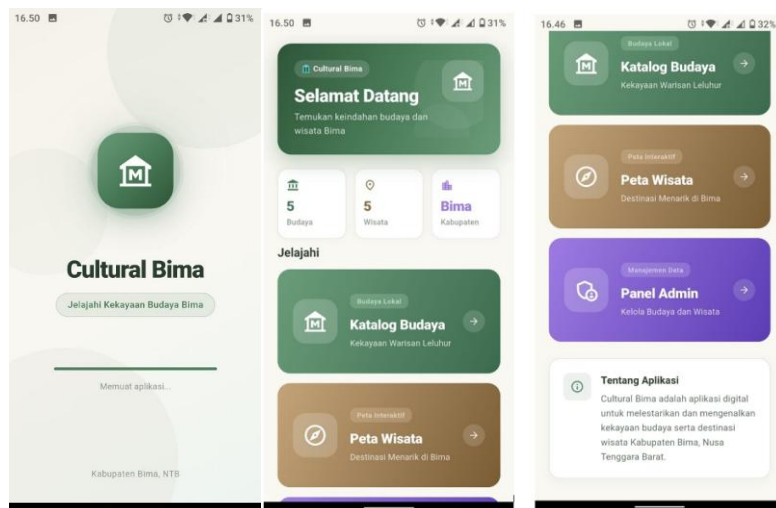
Nilai akhir SUS dihitung dengan mengalikan total skor dengan nilai 2,5 sehingga diperoleh skor usability dalam rentang 0 sampai 100 menggunakan rumus:

$$SUS = (\sum_{i=1}^{10} S_i) \times 2.5 \quad (4)$$

Hasil pengujian SUS kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat usability sistem berdasarkan kategori penilaian SUS. Semakin tinggi nilai SUS yang diperoleh, maka semakin baik tingkat *usability* sistem yang dikembangkan. Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil pengembangan sistem dan evaluasi *usability*. Selain itu, diberikan pula saran pengembangan sebagai rekomendasi untuk penelitian selanjutnya agar sistem dapat dikembangkan menjadi lebih optimal baik dari sisi fitur maupun kualitas pengalaman pengguna.

3. HASIL DAN ANALISIS

Hasil penelitian ini berupa pengembangan Sistem Informasi Budaya dan Wisata Kota Bima berbasis *mobile-web* yang dirancang untuk mempermudah masyarakat dan wisatawan dalam memperoleh informasi budaya dan destinasi wisata secara digital. Sistem yang dikembangkan berhasil diimplementasikan dalam bentuk aplikasi *mobile-web* responsif yang dapat diakses melalui perangkat smartphone maupun desktop. Berdasarkan hasil implementasi, aplikasi memiliki beberapa fitur utama yaitu halaman *splash screen*, halaman utama (*dashboard*), katalog budaya, peta wisata interaktif, panel administrasi, serta informasi mengenai aplikasi.



Gambar 2. Tampilan aplikasi

Berdasarkan tampilan implementasi sistem, halaman awal (*splash screen*) menampilkan identitas aplikasi “Cultural Bima” lengkap dengan logo aplikasi dan slogan “Jelajahi Kekayaan Budaya Bima”. Tampilan ini berfungsi sebagai media pengenalan sistem kepada pengguna sebelum masuk ke halaman utama aplikasi. Desain antarmuka menggunakan dominasi warna hijau yang memberikan kesan modern, sederhana, dan merepresentasikan identitas budaya serta wisata alam Kota Bima. Selain itu, tampilan antarmuka dirancang responsif sehingga tetap optimal ketika diakses melalui perangkat bergerak.

Dari sisi desain antarmuka, sistem telah menerapkan konsep user *interface* yang sederhana dan mudah dipahami pengguna. Penggunaan ikon visual, warna yang konsisten, serta tata letak menu yang terstruktur memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik. Pendekatan *mobile-web* yang digunakan juga

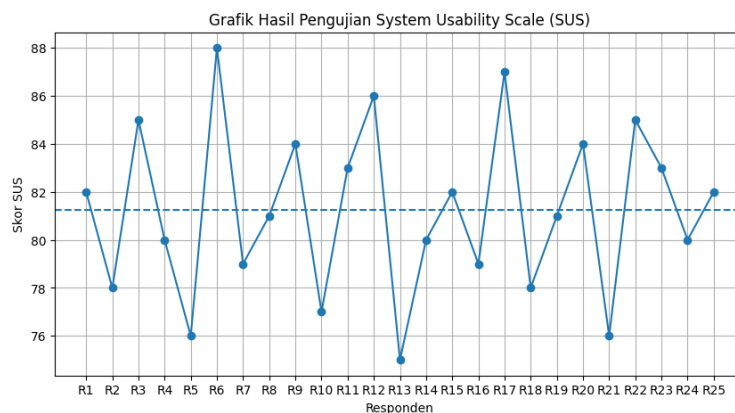
memberikan fleksibilitas akses pada berbagai ukuran layar sehingga mendukung aspek aksesibilitas dan kemudahan penggunaan sistem. Hal ini menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi prinsip *usability* yang menekankan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Pengujian *usability* dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan melibatkan 25 responden yang mengisi kuesioner melalui Google Form setelah mencoba sistem yang dikembangkan. Kuesioner SUS terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala Likert 1 sampai 5, seperti yang terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil *System Usability Scale* (SUS)

No	Responden	Skor SUS	Kategori
1	R1	82	<i>Excellent</i>
2	R2	78	<i>Good</i>
3	R3	85	<i>Excellent</i>
4	R4	80	<i>Good</i>
5	R5	76	<i>Good</i>
6	R6	88	<i>Excellent</i>
7	R7	79	<i>Good</i>
8	R8	81	<i>Excellent</i>
9	R9	84	<i>Excellent</i>
10	R10	77	<i>Good</i>
11	R11	83	<i>Excellent</i>
12	R12	86	<i>Excellent</i>
13	R13	75	<i>Good</i>
14	R14	80	<i>Good</i>
15	R15	82	<i>Excellent</i>
16	R16	79	<i>Good</i>
17	R17	87	<i>Excellent</i>
18	R18	78	<i>Good</i>
19	R19	81	<i>Excellent</i>
20	R20	84	<i>Excellent</i>
21	R21	76	<i>Good</i>
22	R22	85	<i>Excellent</i>
23	R23	83	<i>Excellent</i>
24	R24	80	<i>Good</i>
25	R25	82	<i>Excellent</i>
Rata-rata		81,24	<i>Excellent</i>

Berdasarkan hasil pengujian *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap 25 responden, diperoleh nilai rata-rata sebesar 81,24. Nilai tersebut berada pada kategori *Excellent* yang menunjukkan bahwa Sistem Informasi Budaya dan Wisata Kota Bima berbasis *mobile-web* memiliki tingkat *usability* yang sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa pengguna merasa sistem mudah dipelajari, mudah digunakan, memiliki tampilan antarmuka yang jelas, serta mampu memberikan pengalaman penggunaan yang baik. Selain itu, skor rata-rata di atas 80 menunjukkan bahwa sistem dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan layak digunakan sebagai media informasi budaya dan wisata berbasis digital.



Gambar 3. Garfik pengujian SUS

Berdasarkan grafik hasil pengujian SUS, sebagian besar responden memberikan skor di atas 80 yang menunjukkan tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem cukup tinggi. Beberapa responden memberikan skor tertinggi sebesar 88 dan 87, sedangkan skor terendah berada pada nilai 75. Meskipun terdapat variasi penilaian

antarresponden, seluruh nilai SUS masih berada pada kategori baik sehingga menunjukkan bahwa sistem mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.

Analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Sistem Informasi Budaya dan Wisata Kota Bima berbasis mobile-web mampu menjadi solusi digital dalam menyediakan informasi budaya dan wisata secara terintegrasi. Sistem tidak hanya berfungsi sebagai media promosi wisata daerah, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya lokal melalui digitalisasi informasi budaya. Selain itu, penerapan evaluasi usability menggunakan metode SUS memberikan gambaran bahwa kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi sistem informasi berbasis digital.

Secara akademik, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis mobile-web yang mengintegrasikan aspek budaya lokal dengan evaluasi usability. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa metode SUS efektif digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan aplikasi budaya dan wisata sehingga dapat dijadikan referensi dalam penelitian pengembangan sistem informasi sejenis di masa mendatang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan Sistem Informasi Budaya dan Wisata Kota Bima berbasis mobile-web berhasil dilakukan sesuai kebutuhan pengguna dengan menyediakan fitur informasi budaya, wisata, peta interaktif, dan pengelolaan data berbasis digital. Sistem yang dikembangkan mampu memberikan kemudahan akses informasi budaya dan wisata secara fleksibel melalui berbagai perangkat. Hasil pengujian usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS) terhadap 25 responden memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,24 yang berada pada kategori Excellent. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang sangat baik, mudah dipahami, dan dapat diterima oleh pengguna. Dengan demikian, sistem yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media informasi, promosi wisata, serta pelestarian budaya Kota Bima berbasis digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini, khususnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses penyusunan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada institusi tempat penulis menempuh pendidikan atas fasilitas dan kesempatan yang diberikan. Selain itu, apresiasi diberikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam pengumpulan data, pengujian sistem, serta pengembangan aplikasi Explore Bima hingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- [1] M. L. Jundillah, R. Ramadiani, and L. L. Respati, "Implementation Of System Usability Scale (SUS) in Measuring AIS Website Usability at Mulawarman University," *Atl. Press*, 2025, doi: 10.2991/978-94-6463-732-8_26.
- [2] R. Yani, I. Nazhifah, and M. I. Pradika, "System Usability Scale in Information System Application Development Using Systematic Mapping Study," *IJATIS Indones. J. Appl. Technol. Innov. Sci.*, vol. 2, no. 2, pp. 130–140, 2025, doi: 10.57152/ijatiss.v2i2.2275.
- [3] D. Chaffey and F. Ellis-Chadwick, *Digital Marketing: Strategy, Implementation and Practice*, 8th ed. London: Pearson, 2022.
- [4] G. B. Subiksa, I. P. A. Prayudha, N. G. A. P. H. Saptarini, and I. P. B. A. Pradnyana, "Software Quality Tourism Industry: Analisis Aplikasi Mobile Nusatrip dengan Metode System Usability Scale (SUS)," *J. Ris. dan Apl. Mhs. Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 240–249, 2026, doi: 10.30998/8rg2k952.
- [5] N. P. Y. Andini and N. T. A. Putra, "Pengukuran Usability Aplikasi Kalender Bali dengan System Usability Scale (SUS): Studi Empiris terhadap Pengguna," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 9, no. 3, 2025, doi: 10.36040/jati.v9i3.14128.
- [6] R. N. Ichsan, "Digitalisasi destinasi sebagai strategi pengembangan promosi pariwisata di Indonesia," *Eduonomika*, vol. 8, no. 2, 2024.
- [7] T. Tullis and W. Albert, *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*, 3rd ed. Cambridge: Morgan Kaufmann, 2021.
- [8] I. S. O. 9241-11, *Ergonomics of Human-System Interaction – Part 11: Usability: Definitions and Concepts*. Geneva: International Organization for Standardization, 2020.

- [9] Y. Rogers, H. Sharp, and J. Preece, *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*, 6th ed. Indianapolis: Wiley, 2023.
- [10] J. Brooke, "SUS: A Quick and Dirty Usability Scale," *Int. J. Appl. Technol. Inf. Syst.*, 2025.
- [11] A. M. Deshmukh and R. Chalmeta, "Validation of System Usability Scale as a usability metric to evaluate voice user interfaces," *PeerJ Comput. Sci.*, vol. 10, 2024, doi: 10.7717/peerj-cs.1918.
- [12] I. G. S. Aryandana, L. A. Susanti, P. E. Suardana, and P. V Nugraha, "Penguajian Kualitas Website Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (DUKCAPIL) Kota Denpasar Bali Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *J. Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 11, no. 1, pp. 14–25, 2025, doi: 10.36002/jutik.v11i1.3747.
- [13] B. J. M. Putra, A. Fu'adi, and D. A. F. Yuniarti, "SIPARI: Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Pacitan Berbasis Web Berdasarkan Analisis System Usability Scale," *Techno.Com*, vol. 23, no. 1, 2024, doi: 10.62411/tc.v23i1.9450.
- [14] A. W. Sandi and Irfansyah, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Banyuwangi Tourism Menggunakan Metode System Usability Scale," *Visualita*, vol. 11, no. 2, pp. 150–163, 2023, doi: 10.34010/visualita.v11i02.8342.
- [15] K. A. Saputra, I. K. P. Suniantara, I. N. D. A. Mahendra, and A. Chrisniyanti, "Analisis Usability pada Sistem Informasi E-Tourism Ekowisata Hutan Mangrove Ngurah Rai dengan Metode Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale (SUS)," *TEKNIMEDIA*, vol. 5, no. 2, 2024, doi: 10.46764/teknimedia.v5i2.211.
- [16] M. W. Yasykur and D. A. Efrilianda, "Evaluation of User Interface and User Experience on Solo Destination App using System Usability Scale and Human-Centered Design Methods," *J. Adv. Inf. Syst. Technol.*, vol. 6, no. 2, 2024, doi: 10.15294/jaist.v6i2.4185.
- [17] W. F. Hidayat, A. Setiadi, Y. Malau, and R. A. Purnama, "Usability Testing Aplikasi Informasi Desa Wisata Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale (SUS)," *J. Insa. J. Inf. Syst. Manag. Innov.*, vol. 5, no. 1, 2025, doi: 10.31294/j-insan.v5i1.8887.
- [18] R. B. Pangestu and P. A. P. Sari, "Evaluasi Usability Peta Wisata Interaktif Digital Berbasis Website di DTW Jatiluwih Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *J. Ilm. Tek. Univ. Mahasaraswati Denpasar*, vol. 6, no. 1, pp. 65–70, 2026, doi: 10.36733/jitumas.v6i1.14028.
- [19] B. P. S. K. Bima, *Kota Bima Dalam Angka 2025*. Bima: BPS Kota Bima, 2025.
- [20] J. Brooke, "SUS: Reflections and Future Directions," *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, 2022, doi: 10.1080/10447318.2022.2034378.