

Evaluasi *Usability* dan Rekomendasi Aplikasi Notion untuk meningkatkan Produktivitas Mahasiswa

Usability Evaluation and Recommendations for the Notion Application to Enhance Student Productivity

¹Karenina Cornelia Martines Matte*, ²Rudy Latuperissa

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana
^{1,2}Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga, 50711, Indonesia

*e-mail: kareninamatte@gmail.com

(received: 21 November 2024, revised: 20 March 2025, accepted: 21 March 2025)

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat *usability* Aplikasi Notion menggunakan metode *USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use) Questionnaire* dan *Cognitive Walkthrough*. Metode *USE Questionnaire* dan *Cognitive Walkthrough* dipilih karena telah terbukti efektif menghasilkan data yang akurat dan relevan dalam proses evaluasi *usability*. Dengan menggunakan metode *USE Questionnaire* dan *Cognitive Walkthrough*, penelitian ini mampu menghasilkan rekomendasi pengembangan untuk mengoptimalkan tujuan aplikasi Notion dalam meningkatkan produktivitas mahasiswa. Sampel ditentukan menggunakan formula Slovin dan formula Nielsen, melibatkan 100 responden yang merupakan mahasiswa pengguna aplikasi Notion di Indonesia dan 3 mahasiswa aktif di bidang IT sebagai evaluator terhadap Aplikasi Notion. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner berdasarkan pada skala Likert 4 poin. Hasil pengujian menyatakan tingkat *usability* aplikasi Notion dalam meningkatkan produktivitas mahasiswa cukup tinggi. Meskipun demikian, penelitian ini mengidentifikasi adanya kelemahan yang terletak pada variabel *Ease of Use*, *Ease of Learning*, Skenario Tugas 1, Skenario Tugas 3, dan Skenario Tugas 6.

Kata kunci: *cognitive walkthrough*, mahasiswa, notion, *usability*, *use questionnaire*

Abstract

This study was conducted to assess the *usability* level of the Notion application using the *USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use) Questionnaire* and the *Cognitive Walkthrough* method. These methods were selected due to their proven effectiveness in generating accurate and relevant data for *usability* evaluation. By employing both the *USE Questionnaire* and the *Cognitive Walkthrough*, this research provides development recommendations aimed at optimizing Notion's ability to enhance student productivity. The sample was determined using Slovin's and Nielsen's formulas, involving 100 student users of the Notion application in Indonesia and 3 active IT students as evaluators. The research instrument utilized a questionnaire based on a 4-point Likert scale. The results indicate that Notion has a relatively high level of *usability* in supporting student productivity. However, the study identified several *usability* weaknesses, particularly in the variables of *Ease of Use*, *Ease of Learning*, as well as in Task Scenario 1, Task Scenario 3, and Task Scenario 6.

Keywords: *cognitive walkthrough*, student, notion, *usability*, *use questionnaire*

1 Pendahuluan

Karakteristik perguruan tinggi yang berfokus pada pembelajaran dan evaluasi setiap semesternya menghadapkan mahasiswa dengan tantangan dan tekanan yang sangat besar [1]. Mahasiswa membutuhkan alat yang efisien untuk membantu mengelola aktivitas mereka sehingga meningkatkan produktivitas kerja [2]. Aplikasi produktivitas seperti Notion menjadi kunci untuk membantu mahasiswa mengatur kegiatan akademik dan non akademik dengan lebih terstruktur dan efektif [3]. Sebanyak 10 juta orang mengunduh aplikasi Notion di *Playstore* dengan total *rating* sebesar 4.8 yang didapatkan dari 119 ribu orang yang memberi ulasan. Pengembangan aplikasi Notion selaras dengan pendapat Nieto [4] yang dalam penelitiannya menjelaskan bahwa merangkai jurnal merupakan salah

satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan produktivitas mahasiswa tanpa memberikan tekanan yang berlebihan. Aplikasi yang diciptakan pada tahun 2016 ini menyediakan *fitur* yang memudahkan mahasiswa dalam melakukan *journaling* secara *online*, mengorganisir jadwal dan catatan kuliah secara terintegrasi, dan memudahkan kolaborasi dengan tim dalam pengerjaan tugas [5].

Terdapat pula aplikasi *journaling* berbasis Kanban yang sudah ada terlebih dahulu seperti Trello. Namun berbeda dengan aplikasi Notion, aplikasi ini masih kurang fleksibel dikarenakan adanya keterbatasan bagi pengguna dalam mendesain tampilan catatan sesuai kebutuhan. Misalnya, pengguna tidak dapat membuat tabel, list, dan kalender [6], [7]. Adapun aplikasi *journaling* lainnya, yaitu Clickup. Dibandingkan dengan aplikasi Notion yang memiliki *fitur* database kompleks dan tampilan lebih fleksibel, Clickup hanya menyediakan database sederhana seperti tabel, board, list, dan Gantt chart yang digunakan dalam pengaturan tugas dan dokumen [7], [8].

Menurut Rizal Padhilah *et al.* [9] aplikasi yang baik adalah aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan penggunanya. Pendekatan terhadap *user experience* dapat dilakukan untuk mengetahui karakteristik aplikasi yang baik [10]. Hal tersebut dikarenakan kepuasan dan motivasi pengguna dalam mengaplikasikan produk dipengaruhi oleh kualitas pengalaman pengguna [11][12]. *Fitur* atau layanan pada aplikasi yang sulit diakses merupakan salah satu contoh pengalaman buruk yang dialami oleh pengguna [13]. Apabila dampak buruk tersebut diteruskan secara berkelanjutan, maka dalam jangka panjang akan memberikan dampak buruk terhadap bisnis yang dibangun [14]. Weichbroth [15] dalam penelitiannya menjelaskan bahwa *usability* dapat dijadikan penilaian kemudahan penggunaan aplikasi terhadap pengguna. ISO 9241 - 11 menjadikan *usability* sebagai salah satu penentu kualitas *software* yang dikembangkan [16].

Berdasarkan penelitian Da Silva dan Oliveira pada tahun 2020 [17] menyatakan bahwa *usability* terdiri dari 3 aspek diantaranya efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem informasi. Efisiensi berkaitan dengan keberhasilan pengguna dalam memanfaatkan aplikasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan mudah [18]. Usaha dan waktu pencapaian tujuan penggunaan sistem dijadikan pengukuran efisiensi terhadap aplikasi [19]. Efektivitas berkaitan dengan kemampuan aplikasi dalam membantu pengguna menyelesaikan tugasnya [15]. Efektivitas diukur berdasarkan waktu penyelesaian tugas dan jumlah kesalahan yang dilakukan pengguna [20]. Kepuasan pengguna berkaitan dengan perilaku positif yang diberikan aplikasi terhadap pengguna [21]. Tingkat kenyamanan pengguna dalam mengakses aplikasi dijadikan pengukuran kepuasan pengguna terhadap aplikasi [22].

Penelitian mengenai peran aplikasi Notion dalam meningkatkan produktivitas mahasiswa sudah pernah dilakukan. Namun, belum terdapat penelitian yang menguji *usability* aplikasi Notion dan memberikan rekomendasi terhadap aplikasi Notion. Dengan demikian, perlu dilakukan evaluasi *usability* pada aplikasi Notion untuk memahami sejauh mana Notion berkontribusi dalam meningkatkan produktivitas mahasiswa sesuai dengan persepsi *usability*.

Penelitian ini akan menguji *usability* aplikasi Notion dan memberikan rekomendasi terhadap aplikasi Notion menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* dan *USE Questionnaire*. Pengukuran evaluasi *usability* meliputi durasi waktu, penyelesaian *usability task* dan skor penilaian pengguna terhadap aplikasi Notion. Terdapat 2 rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah aplikasi Notion sangat mudah digunakan oleh mahasiswa?” sebagai Q1 dan “Apakah aplikasi Notion dapat meningkatkan produktivitas mahasiswa?” sebagai Q2. Hasil penelitian ini bermanfaat secara teoritis berkontribusi dengan menambah literatur mengenai tingkat kebergunaan aplikasi notion dalam meningkatkan produktivitas mahasiswa dan memberikan rekomendasi terhadap aplikasi. Hasil penelitian juga memiliki manfaat bagi Perusahaan terkhususnya di bidang IT untuk dapat mengembangkan aplikasi *journaling* sesuai dengan kebutuhan *customer*.

2 Tinjauan Literatur

Dwyer & Davidson [23] dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penjournalan secara elektronik merupakan strategi yang sangat baik untuk mengoptimalkan pembelajaran mahasiswa. Penelitiannya memperoleh hasil bahwa *e-journal* mengurangi stres dan meningkatkan produktivitas mahasiswa. Mereka menjadi lebih sadar akan kinerja dan peningkatan diri melalui refleksi dari aktivitas *e-journal*.

Penelitian mengenai kebergunaan *e-journal* bagi mahasiswa sudah pernah diteliti sebelumnya. Yulianingsih *et al.* [24] dalam penelitiannya mengenai pemanfaatan aplikasi Evernote sebagai media

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

peningkatan produktivitas membuktikan bahwa *e-journal* mampu menciptakan kenyamanan, efisiensi pengguna, dan mendukung ketercapaian tujuan. Aplikasi produktivitas lain yang pernah diteliti adalah *Google Workspace* oleh Khuntari pada tahun 2022 [25]. Hasil penelitian menyatakan tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi tersebut berada pada kategori baik yang berarti mampu untuk meningkatkan produktivitas mahasiswa.

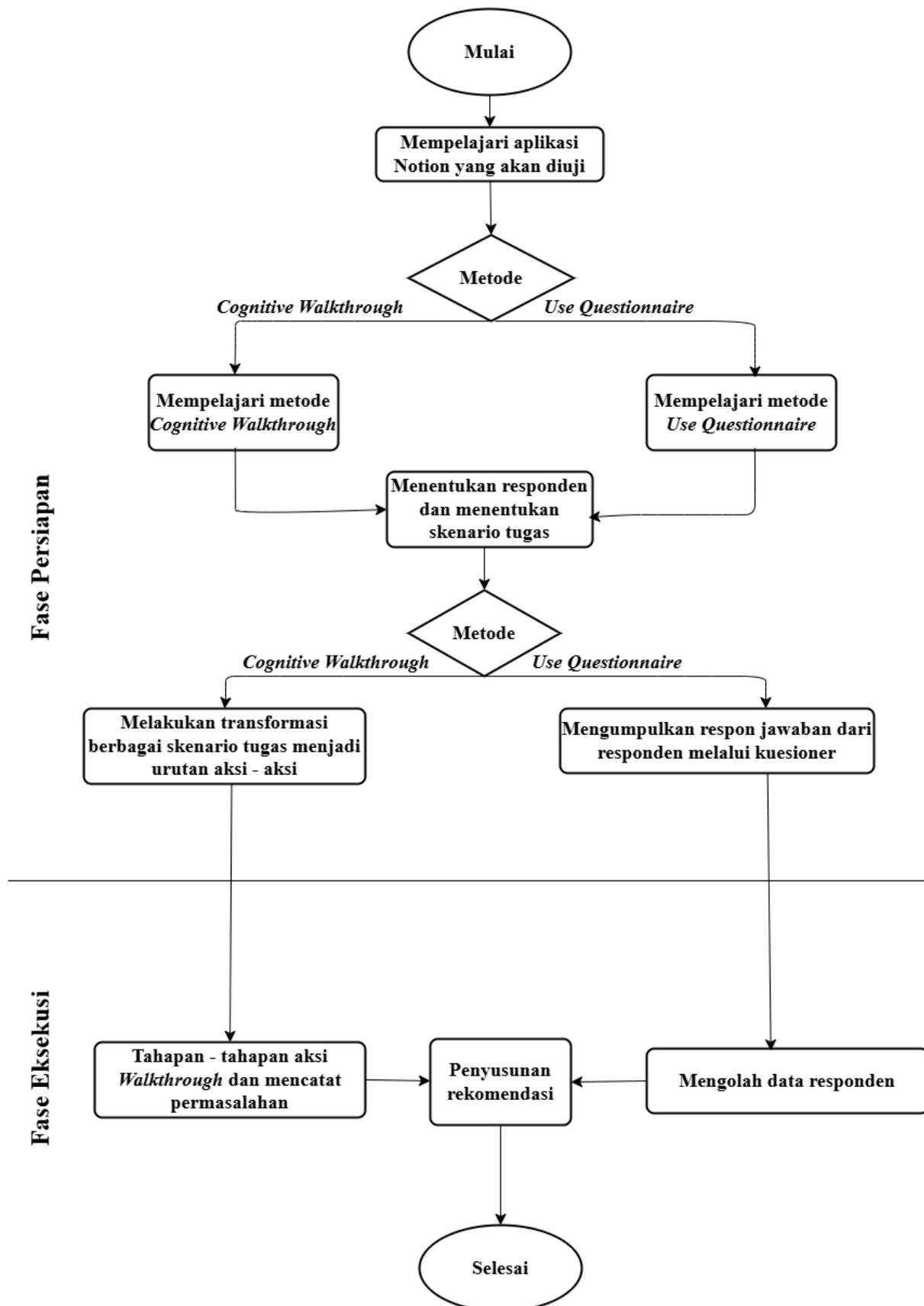
Usability aplikasi Notion pernah diteliti oleh Ghassani *et al.* [26] dalam penelitiannya mengenai pemanfaatan aplikasi Evernote sebagai media peningkatan produktivitas membuktikan bahwa *e-journal* mampu menciptakan kenyamanan, efisiensi pengguna, dan mendukung ketercapaian tujuan. Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa manfaat yang diberikan oleh aplikasi Notion mempengaruhi minat mereka untuk tetap menggunakannya di masa mendatang. Namun, dalam penelitian tersebut juga ditemukan kekurangan seperti kesulitan menavigasi aplikasi sehingga pengguna merasa *overwhelming* dalam mengoperasikan sistem.

Aplikasi Notion juga pernah diteliti kebermanfaatannya dalam meningkatkan produktivitas manajemen proyek oleh Buntoro *et al.* [27] Penelitian yang menggunakan metode TAM ini menyatakan bahwa para pengguna menganggap Notion sebagai sistem yang mudah digunakan sehingga menimbulkan kenyamanan saat menggunakannya. Meskipun demikian, Buntoro *et al.*[27] menjelaskan bahwa bagi pengguna yang belum cukup familiar dengan sistem ini akan merasa terhambat dalam menjalankan tugasnya karena adanya keterpaksaan untuk menggunakan sistem sebagai tuntutan pekerjaan.

Beberapa penelitian mengenai *usability* aplikasi Notion sudah pernah dilakukan sebelumnya. Namun, penelitian tersebut berfokus pada kebermanfaatan aplikasi untuk meningkatkan produktivitas pekerja dengan menggunakan metode TAM. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan berfokus pada kebermanfaatan aplikasi Notion untuk meningkatkan produktivitas mahasiswa menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* dan *USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use) Questionnaire*.

3 Metode Penelitian

Penelitian dilakukan melalui serangkaian tahapan yang teratur. Dimulai dari pengujian *Cognitive Walkthrough* dan *USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use) Questionnaire*, dilanjutkan dengan menganalisis hasil pengujian, dan yang terakhir merekomendasikan perbaikan dalam peningkatan produktivitas mahasiswa menggunakan aplikasi Notion. Tahapan – tahapan tersebut digambarkan dalam bentuk diagram yang berfungsi sebagai panduan sistematis yang dapat ditemukan pada Gambar 1 yang terdiri dari dua fase yaitu fase persiapan dan fase eksekusi.



Gambar 1. Metodologi penelitian

Tahapan penelitian dimulai dengan mempelajari penggunaan aplikasi Notion sebagai bentuk identifikasi awal. Kemudian, mempelajari kedua metode yang akan digunakan untuk menentukan responden dan skenario tugas yang akan dioperasikan. Setelah itu, dilakukan penyebaran kuesioner

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

untuk pengambilan data responden serta menspesifikkan langkah – langkah pelaksanaan skenario tugas. Data yang telah diperoleh akan diolah untuk keperluan penyusunan rekomendasi terkait *usability* aplikasi Notion sebagai hasil akhir penelitian.

Sampling jenuh atau sensus digunakan dalam pengambilan sampel untuk penelitian ini. Sampling jenuh merupakan *non random sampling* yang dimana setiap responden sebagai populasi keseluruhan berkesempatan untuk dipilih menjadi sampel [28]. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner berdasarkan pada skala likert 4 poin yaitu Sangat Setuju (skor 4), Setuju (skor 3), Tidak Setuju (skor 2), Sangat Tidak Setuju (skor 1). Pengujian menggunakan skala likert 4 poin bertujuan menghindari adanya jawaban netral atau ragu - ragu sehingga memudahkan dalam memahami kecenderungan jawaban responden ke arah setuju atau tidak setuju [29]. Berdasarkan data PDDikti jumlah mahasiswa di Indonesia adalah 6.349.941. Dengan menerapkan rumus Slovin [30] pada persamaan 1 dan 2, maka responden yang dibutuhkan dalam penelitian ini sebanyak 100 mahasiswa aktif di Indonesia yang menggunakan aplikasi Notion.

$$n = \frac{N}{1+(Ne^2)} \quad (1)$$

Dimana:

n: Jumlah sampel

N: Total populasi

e: Batas toleransi kesalahan (10%)

$$n = \frac{6.349.941}{1+(6.349.941* 0.1^2)} = 99.99 = 100 \quad (2)$$

Menurut Lyon et al [31] *Cognitive Walkthrough* merupakan metode yang digunakan untuk mengevaluasi *usability* suatu sistem oleh satu atau lebih evaluator. Metode ini bertujuan mengidentifikasi faktor strategi implementasi kompleks yang mungkin menghambat efektivitas penggunaan sistem oleh *user*. *Cognitive Walkthrough* dirancang untuk mensimulasikan perilaku kognitif *user* terhadap sistem yang digunakan sesuai dengan rangkaian skenario tugas. Hal tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi masalah *usability* dalam suatu sistem dan mengidentifikasi masalah yang ada dalam kemampuan pembelajaran sistem bagi pengguna pemula [32]. Metode *Cognitive Walkthrough* menggunakan teknik *purposive sampling* dalam pengambilan sampel. Peneliti akan menentukan ciri khusus yang berkaitan dengan permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian [33]. Berdasarkan pada rumus Nielsen [34] dibutuhkan 3 sampai 5 orang yang terlibat sebagai evaluator dalam pelaksanaan evaluasi untuk mencapai hasil optimal. Dengan demikian, Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 3 mahasiswa aktif di bidang IT sebagai evaluator terhadap aplikasi Notion.

3.1 Pengukuran Usability menggunakan USE Questionnaire

Pertanyaan dalam kuesioner penelitian dibagi menjadi 2 bagian, yaitu pertanyaan demografi dan pertanyaan untuk mengevaluasi *usability* aplikasi Notion. Penelitian ini memiliki 2 pertanyaan demografi, yaitu jenjang pendidikan dan domisili yang disesuaikan dengan tempat berkuliah. Berkaitan dengan pertanyaan untuk mengevaluasi *usability* aplikasi Notion, maka terdapat 18 pertanyaan penelitian yang terbagi dalam 4 variabel *USE Questionnaire*. Persepsi Arnold M. Lund [35] terkait parameter USE atau *Ease of Use* menjadi dasar penentuan pertanyaan pada penelitian ini.

Variabel *Usefulness* merupakan penilaian terkait sejauh mana sistem memberikan manfaat atau nilai tambah yang signifikan bagi penggunaanya dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan yang diinginkan. Pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan parameter *Usefulness* dapat dilihat dalam Tabel 1:

Tabel 1 Usefulness questions

Kode	Pertanyaan
UF1	Apakah dengan menggunakan Notion dapat meningkatkan produktivitas atau efisiensi perkuliahan?
UF2	Apakah penggunaan Notion membantu Anda dalam mengorganisir kegiatan akademis Anda?
UF3	Apakah <i>fitur</i> yang ada pada notion sudah sesuai dengan yang Anda butuhkan?

UF4	Apakah Notion sangat membantu dalam pembuatan alur kerja yang sesuai dengan kebutuhan Anda?
UF5	Apakah dengan menggunakan Notion dapat menghemat waktu Anda dalam merangkai kegiatan sehari - hari?

Variabel pengujian *Ease of Use* dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan dalam penggunaan sistem untuk meningkatkan produktivitas pengguna. Pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan parameter *Ease of Use* dapat dilihat dalam Tabel 2:

Tabel 2. *Ease of use questions*

Kode	Pertanyaan
EU1	Apakah aplikasi Notion mudah untuk digunakan?
EU2	Apakah aplikasi Notion mudah diakses tanpa kendala apapun (<i>user friendly</i>)?
EU3	Apakah Anda dengan mudah memahami panduan atau tutorial yang membantu Anda mempelajari cara kerja Notion?
EU4	Apakah penggunaan aplikasi Notion mudah dipahami tanpa memerlukan instruksi tertentu?
EU5	Apakah Anda dapat melakukan perbaikan dengan cepat dan mudah ketika membuat kesalahan dalam aplikasi Notion?

Ease of Learning adalah variabel pengujian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa mudah pengguna dapat mempelajari cara menggunakan suatu sistem. Berfokus pada pengalaman awal pengguna dalam memahami dan menguasai fungsi sistem tersebut. Pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan parameter *Ease of Learning* dapat dilihat dalam Tabel 3:

Tabel 3. *Ease of learning questions*

Kode	Pertanyaan
EL1	Apakah Anda dapat dengan cepat memahami konsep dasar penggunaan Notion saat pertama kali menggunakannya?
EL2	Apakah alur kerja dalam Notion mudah dipelajari dan diingat?
EL3	Apakah setelah mempelajari dasar aplikasi, Anda dapat dengan cepat menggunakan aplikasi Notion secara mandiri tanpa bantuan tambahan (seperti tutorial di <i>platform</i> lain)?

Pengujian variabel *satisfaction* dilakukan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi Notion. Pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan parameter *Satisfaction* dapat dilihat dalam Tabel 4:

Tabel 4. *Satisfaction questions*

Kode	Pertanyaan
SF1	Apakah aplikasi Notion nyaman dan menyenangkan untuk digunakan sebagai alat bantu dalam meningkatkan produktivitas?
SF2	Apakah Anda puas dengan seluruh <i>fitur</i> yang tersedia pada aplikasi Notion?
SF3	Apakah <i>fitur - fitur</i> pada aplikasi Notion bekerja dan berjalan sesuai dengan yang Anda harapkan?
SF4	Apakah Anda merasa puas dengan tampilan pada aplikasi Notion?
SF5	Apakah Anda merekomendasikan penggunaan Notion sebagai alat bantu dalam meningkatkan produktivitas kepada teman mahasiswa?

Perhitungan tingkat *usability* aplikasi Notion didasari pada hasil dan skor penilaian kepuasan responden yang didapatkan dari penyebaran kuesioner menggunakan skala likert kepada 100 responden. Dengan menggunakan teori Kaplan dan Norton pada persamaan 3, maka akan dihitung rata - rata tingkat kelayakan aplikasi Notion menggunakan formula yang dinyatakan dalam penelitian Agus Ariwanta et al [36].

$$RK = \frac{JSK}{JK} \quad (3)$$

Dimana:

RK: Rata - Rata Kepuasan

JSK: Jumlah Skor Kuesioner

JK: Jumlah Kuesioner

Data yang didapatkan akan dikonversi berdasarkan klasifikasi kategori kepuasan dengan rumus interval pada Tabel 5 yang dikemukakan oleh Sugiyono [37].

Tabel 5. Klasifikasi kategori kepuasan

Rentang Kelas	Kategori
1.00 - 1.75	Sangat Tidak Puas
1.76 - 2.51	Tidak Puas
2.52 - 3.27	Puas
3.28 - 4.00	Sangat Puas

3.2 Evaluasi Usability menggunakan Metode Cognitive Walkthrough

Terdapat 7 skenario tugas yang akan dilaksanakan dalam proses evaluasi *usability* aplikasi Notion menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*. Skenario tugas yang dibuat berdasarkan pada hal - hal dasar yang harus dipahami pemula dalam menggunakan Notion. Tingkat keberhasilan penggunaan aplikasi dianalisis dari hasil persentase pengerjaan skenario tugas yang benar oleh responden, waktu pengerjaan tugas, dan perhitungan jumlah kesalahan yang dilakukan tiap responden. Dalam hal ini efektivitas dan fase penanganan responden pada skenario tugas saling berkaitan dalam pencapaian tujuan penggunaan Notion. Jumlah kesalahan responden yang terjadi dalam pelaksanaan skenario tugas berkaitan dengan efisiensi penggunaan Notion. Tingkat kesalahan dipakai untuk memprioritaskan hambatan dan mengkaji tingkat kerumitan antara skenario tugas. Dengan demikian, permasalahan interaksi antara Notion dengan pengguna akan ditemukan. Analisis *usability* yang ditemukan pada setiap permasalahan skenario tugas akan dijadikan pokok rekomendasi kebijakan penggunaan Notion dalam meningkatkan produktivitas mahasiswa. Skenario tugas yang relevan dengan *fitur* yang tersedia pada Notion dapat dilihat dalam Tabel 6:

Tabel 6. Skenario tugas uji usability

STG	Tujuan
STG1	Membuat tabel jadwal kegiatan menggunakan menu Tabel.
STG2	Membuat tabel jadwal kegiatan menggunakan AI
STG3	Membuat tabel jadwal kegiatan menggunakan “/”
STG4	Mengimport dokumen
STG5	Menambahkan atau menduplikat <i>template user</i> lain
STG6	Menghapus <i>template</i> dan mengembalikan <i>template</i>
STG7	Membagikan <i>file</i> dan memberi akses
STG8	Membuka <i>file</i> yang dibagikan

Keterangan: STG = Skenario Tugas

Langkah terakhir dalam penelitian ini adalah menyusun rekomendasi terkait *usability* aplikasi Notion. Penyusunan rekomendasi berdasarkan pada pengolahan data yang telah diberikan responden melalui kuesioner yang disebar. Permasalahan yang didapatkan dalam tahapan - tahapan aksi *walkthrough* juga dijadikan dasar penyusunan rekomendasi.

4 Hasil dan Pembahasan

Hasil yang telah dicapai melalui tahapan – tahapan penelitian sebelumnya akan dijelaskan pada bagian ini. Berdasarkan identifikasi pada metode penelitian, maka pembahasan secara rinci mengenai evaluasi *usability* pada aplikasi Notion akan dilakukan.

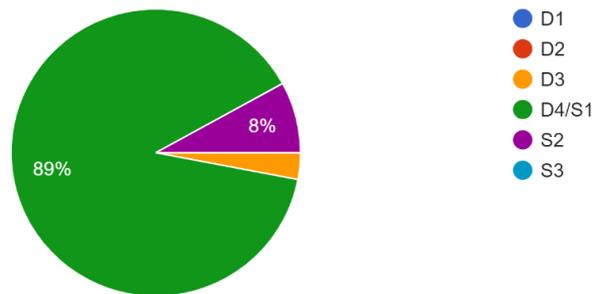
4.1 Hasil Analisa Usability menggunakan Metode USE Questionnaire

Data keseluruhan responden yang didapatkan dari penyebaran kuesioner akan dihitung untuk mendapatkan rata - rata pengukuran *usability*. Jumlah skor total semua responden pada setiap variabel merupakan hasil skor kuesioner, kemudian jumlah kuesioner didapatkan dari perkalian antara total pertanyaan setiap variabel dan total responden. Merujuk pada tingkat kepuasan pada Tabel 5, maka berikut ini diketahui tingkat kelayakan aplikasi Notion dalam meningkatkan produktivitas mahasiswa dilihat dari 4 variabel *USE Questionnaire*.

4.1.1 Hasil Analisa Demografi

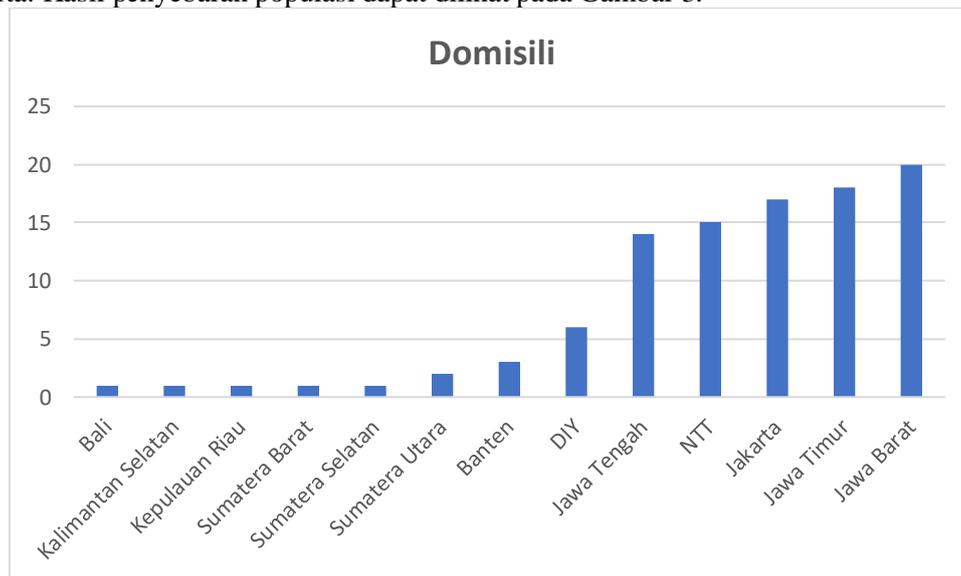
Penyebaran kuesioner penelitian kepada 100 responden, didapatkan 89% pengguna Notion merupakan mahasiswa D4/S1, 8% S2, dan 3% merupakan mahasiswa dengan jenjang Pendidikan D3 yang dapat dilihat pada Gambar 2.

Jenjang pendidikan
100 jawaban



Gambar 2. Persentase jenjang pendidikan

Responden pada penelitian ini berasal dari berbagai kampus dengan beragam provinsi. Terdapat 13 provinsi sebagai domisili tempat berkuliah mahasiswa dengan populasi terbanyak adalah Jawa Barat, Jawa Timur, Jakarta, Nusa Tenggara Timur, Jawa Tengah, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Hasil penyebaran populasi dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Domisili tempat kuliah (provinsi)

4.1.2 Hasil Analisa Faktor *Usefulness*

Variabel *Usefulness* berperan penting dalam penilaian efektivitas sistem. Penelitian pada variabel ini akan memberikan gambaran nyata mengenai manfaat penggunaan aplikasi Notion. Berikut merupakan hasil analisa faktor *Usefulness* aplikasi Notion.

Tabel 7. Kalkulasi data kuesioner variabel *usefulness*

<i>Usefulness</i>				
Pilihan	STS	TS	S	SS
Skor	1	2	3	4
Total Pilihan	6	39	238	217

$$RK = \frac{(1*6)+(2*39)+(3*238)+(4*217)}{(5*100)}$$

$$RK = \frac{6+78+714+868}{500}$$

$$RK = \frac{1666}{500} = 3.33$$

Hasil kalkulasi variabel *Usefulness* pada Tabel 7 memiliki persentase 3.33. Dengan demikian, penilaian *usability* aplikasi Notion pada tingkatan *Usefulness* berada dalam kategori Sangat Puas. Ini

berarti aplikasi Notion berhasil memberikan manfaat atau nilai tambah yang signifikan bagi penggunaannya dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan yang diinginkan.

4.1.3 Hasil Analisa Faktor *Ease of Use*

Penelitian terhadap variabel *Ease of Use* berperan penting dalam penilaian aksesibilitas aplikasi Notion. Berikut ini dijabarkan hasil analisa faktor *Ease of Use* aplikasi Notion.

Tabel 8. Kalkulasi data kuesioner variabel *ease of use*

<i>Ease of Use</i>				
Pilihan	STS	TS	S	SS
Skor	1	2	3	4
Total Pilihan	12	72	252	164

$$RK = \frac{(1*12)+(2*72)+(3*252)+(4*164)}{(5*100)}$$

$$RK = \frac{12+144+756+656}{500}$$

$$RK = \frac{1568}{500} = 3.13$$

Hasil kalkulasi variabel *Ease of Use* pada Tabel 8 memiliki persentase 3.13. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Notion dalam tingkatan *Ease of Use* berada dalam kategori Puas. Ini berarti aplikasi Notion mampu memberikan kemudahan penggunaan sistem untuk pengguna dalam meningkatkan produktivitas pengguna.

4.1.4 Hasil Analisa Faktor *Ease of Learning*

Variabel *Ease of Learning* berperan penting dalam penilaian efisiensi sistem. Penelitian pada variabel ini akan merepresentasikan kecepatan pengguna dalam memahami *fitur* yang ada pada aplikasi Notion. Oleh karena itu, hasil analisa faktor *Ease of Learning* aplikasi Notion akan dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 9. Kalkulasi data kuesioner variabel *ease of learning*

<i>Ease of Learning</i>				
Pilihan	STS	TS	S	SS
Skor	1	2	3	4
Total Pilihan	21	44	125	110

$$RK = \frac{(1*21)+(2*44)+(3*125)+(4*110)}{(3*100)}$$

$$RK = \frac{21+88+375+440}{300}$$

$$RK = \frac{924}{300} = 3.08$$

Hasil kalkulasi variabel *Ease of Learning* pada Tabel 9 memiliki persentase 3.08. Menunjukkan bahwa aplikasi Notion dalam tingkatan *Ease of Learning* berada dalam kategori Puas. Hasil tersebut memiliki arti bahwa aplikasi Notion mampu memberikan pengalaman pertama pengguna yang baik dalam memudahkan pengguna memahami penggunaan sistem.

4.1.5 Hasil Analisa Faktor *Satisfaction*

Penelitian terhadap variabel *Satisfaction* dilakukan untuk mengetahui persentase kepuasan pengguna dalam mengakses aplikasi Notion. Hasil analisa faktor *Satisfaction* aplikasi Notion diuraikan sebagai berikut.

Tabel 10. Kalkulasi data kuesioner variabel *satisfaction*

<i>Satisfaction</i>				
Pilihan	STS	TS	S	SS
Skor	1	2	3	4
Total Pilihan	3	32	235	230

$$RK = \frac{(1*3)+(2*32)+(3*235)+(4*230)}{(5*100)}$$

$$RK = \frac{3+64+705+920}{500}$$

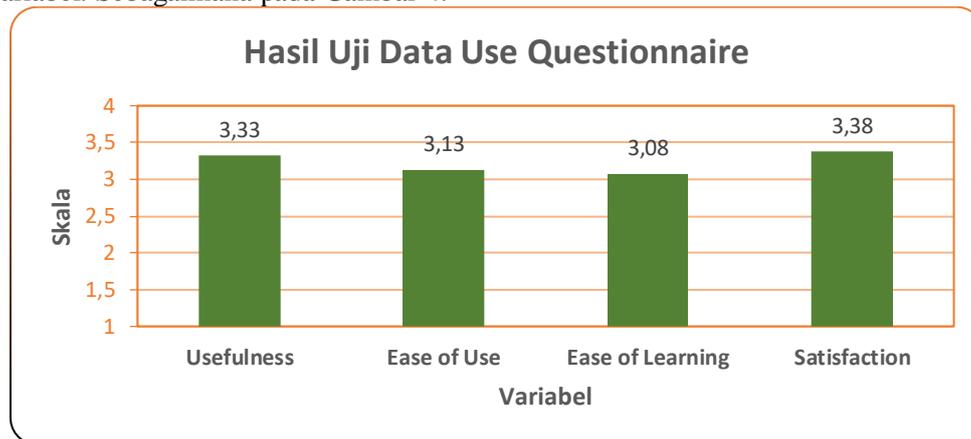
$$RK = \frac{1692}{500} = 3.38$$

Hasil kalkulasi variabel *Satisfaction* pada Tabel 10 memiliki persentase 3.38. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Notion dalam tingkatan *Satisfaction* berada dalam kategori Sangat Puas.

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

Dengan demikian, aplikasi Notion berhasil memenuhi kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem.

Rata-rata tingkat kepuasan pengguna terkait *usability* Aplikasi Notion berdasarkan *USE Questionnaire* dapat dikategorikan sebagai puas. Penilaian ini dilihat dari hasil perhitungan masing-masing variabel. Sebagaimana pada Gambar 4.



Gambar 4. Diagram hasil uji variabel

Diagram hasil uji variabel pada Gambar 4 menunjukkan bahwa aspek *Ease of Learning* menghasilkan nilai rata – rata paling rendah diikuti oleh aspek *Ease of Use*. Hal tersebut terletak pada pertanyaan pertama aspek *Ease of Learning* (EL1), banyak responden merasa aplikasi Notion sulit dipahami saat pertama kali menggunakannya. Berdasarkan pertanyaan keempat aspek *Ease of Use* (EU4), kesulitan ini terjadi karena tidak adanya instruksi penggunaan aplikasi. Masalah ini mengakibatkan rendahnya minat pengguna dan tidak berkembangnya produktivitas secara signifikan. Oleh karena itu, masalah - masalah yang ditemukan harus segera diatasi agar dapat meningkatkan pengalaman pengguna yang baik.

4.2 Hasil Analisa Usability menggunakan Metode Cognitive Walkthrough

Teknik *purposive sampling* digunakan dalam pengambilan sampel menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*. Sampel pada penelitian ini dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Kriteria responden dalam penelitian ini merupakan pengguna yang terampil dalam mengaplikasikan komputer. Perangkat lunak OBS Studio digunakan dalam penelitian ini untuk merekam tahapan penyelesaian skenario tugas terhadap pengujian aplikasi Notion oleh responden *Skenario Tugas*. Sekumpulan tugas dalam pengujian aplikasi Notion akan diberikan kepada responden untuk dikerjakan. Terdapat Sembilan skenario tugas berdasarkan pada menu yang terdapat dalam Notion.

Skenario tugas 1 (STG1) membuat tabel jadwal kegiatan kuliah menggunakan menu Tabel memiliki 5 tahapan, yaitu: (1) Klik ikon + pada menu bar *private* untuk menambahkan halaman baru. (2) Memberi judul halaman (jadwal kegiatan kuliah). (3) Menambahkan tabel dengan klik menu Tabel. (4) Klik ikon + pada kolom yang kosong untuk membuat kolom (Hari, kegiatan, *deadline*, dan status) dan + pada baris sesuai kebutuhan. (5) Menamai setiap kolom dan mengisi jadwal kegiatan dalam setiap kolom yang dibuat.

Skenario tugas 2 (STG2) membuat tabel jadwal kegiatan menggunakan AI memiliki 5 tahapan, yaitu: (1) Klik ikon + pada menu bar *private* untuk menambahkan halaman baru. (2) Memberi judul halaman. (3) Klik menu ask AI atau klik spasi pada keyboard. (4) Mengisi perintah untuk membuat tabel jadwal kegiatan berisi hari, kegiatan, *deadline*, dan status. (5) Menyesuaikan dan mengisi jadwal kegiatan dalam setiap kolom yang dibuat.

Skenario tugas 3 (STG3) membuat tabel jadwal kegiatan menggunakan “/” memiliki 5 tahapan, yaitu: (1) Klik ikon + pada menu bar *private* untuk menambahkan halaman baru. (2) Memberi judul halaman. (3) Klik tombol “/” pada keyboard dan pilih menu Tabel. (4) Klik ikon + untuk menambah kolom dan baris sesuai kebutuhan (hari, kegiatan, *deadline*, dan status). (5) Menamai setiap kolom dan mengisi jadwal kegiatan dalam setiap kolom yang dibuat.

Skenario tugas 4 (STG4) mengimport dokumen memiliki 5 tahapan, yaitu: (1) Klik ikon + pada menu bar *private* untuk menambahkan halaman baru. (2) Memberi judul halaman. (3) Klik titik tiga pada bar kanan atas maupun titik tiga dalam dokumen dan pilih *import*. (4) Pilih jenis dokumen *import*. (5) Klik dua kali pada file yang ingin diimport.

Skenario tugas 5 (STG5) menambahkan atau menduplikat *template* memiliki 6 tahapan, yaitu: (1) Klik menu *templates* pada bar kiri aplikasi. (2) Klik *more templates* pada bar kiri aplikasi. (3) Memilih salah satu menu *templates* yang tersedia dan mencari *templates* yang sesuai dengan kebutuhan. (4) Klik *view template* untuk melihat keseluruhan tampilan *template*. (5) Klik *duplicate* atau *start with this templates* pada bar kanan atas *template*. (6) *Add to private* untuk menambahkan *templates* ke Notion pribadi.

Skenario tugas 6 (STG6) menghapus *template* dan mengembalikan *template* memiliki 5 tahapan, yaitu: (1) Mengarahkan kursor ke bar kiri di bagian nama dokumen yang ingin di hapus. (2) Klik kanan pada nama dokumen. (3) Pilih menu *delete*. (4) Pilih menu *trash* di bagian kiri bar. (5) Klik ikon anak panah yang terletak di bagian kanan nama dokumen yang ingin dikembalikan.

Skenario tugas 7 (STG7) membagikan file dan memberi akses memiliki 8 tahapan, yaitu: (1) Membuka file yang ingin dibagikan. (2) Klik menu share di bagian bar atas dokumen. (3) Memilih akses yang diberikan kepada link yang ingin digunakan. (4) Memasukkan email penerima pada button *invite*. (5) Memilih jenis akses yang akan diberikan. (6) klik button *invite*. (7) Klik *Add to workspace* untuk menambahkan penerima ke Notion pemilik. (8) Klik menu *copy link* dan membagikan link via email.

Skenario tugas 8 (STG8) membuka file yang dibagikan memiliki 2 tahapan, yaitu: (1) Membuka link yang dibagikan. (2) Mengakses link sesuai dengan hak akses yang diberikan *owner*.

4.2.1 Tingkat Penyelesaian Pengguna terhadap Skenario Tugas:

Kemampuan pengguna dalam menyelesaikan skenario tugas akan digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan skenario tugas. Berdasarkan hal tersebut akan dilakukan perhitungan persentase keberhasilan skenario tugas yang diselesaikan setiap pengguna yang dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11. Rekapitan penyelesaian skenario tugas

STG	RSP1	RSP2	RSP3	Total	Rata - Rata
STG1	1	2	1	4	1.3
STG2	0	0	0	0	0
STG3	0	1	0	1	0.3
STG4	0	0	0	0	0
STG5	0	0	0	0	0
STG6	1	1	1	3	1
STG7	0	0	0	0	0
STG8	0	0	0	0	0
Total	2	4	2	8	
Rata - Rata	0.3	0.5	0.3		

Keterangan:

STG = Skenario Tugas

R = Responden

Terdapat lima skenario tugas yang dapat diselesaikan dengan benar oleh semua pengguna. Skenario tugas tersebut diantaranya membuat tabel jadwal kegiatan menggunakan AI (STG 2), mengimport dokumen (STG 4), menambahkan atau menduplikat *template user* lain (STG 5), membagikan *file* dan memberikan akses (STG 7), dan membuka *file* yang dibagikan (STG 8). Dengan demikian, tingkat rata - rata pengguna dalam menyelesaikan skenario tugas sebesar 62.5%.

4.2.2 Jumlah Kesalahan yang Dilakukan Pengguna dalam Penyelesaian Skenario Tugas

Jumlah kesalahan berkaitan dengan banyaknya kesalahan yang dilakukan pengguna pada setiap tahapan skenario tugas. Ketidaksiuaian pengguna dalam pengujian *usability* diartikan sebagai kesalahan pengguna dalam menyelesaikan skenario tugas. Tingkat kesalahan yang dilakukan dalam pengujian *usability* akan dijadikan tolak ukur kesulitan dan penentuan prioritas masalah yang dialami oleh pengguna. Berdasarkan hasil rekapitulasi pada Tabel 11, maka diketahui sebanyak delapan kesalahan dilakukan pengguna dalam pengujian *usability* dengan tiga skenario tugas yang diberikan. Besarnya kesalahan yang dilakukan oleh pengguna adalah 37.5%.

Skenario tugas 1 membuat tabel jadwal kegiatan menggunakan menu Tabel, pengguna melakukan kesalahan dalam penambahan halaman baru karena salah memilih ikon “+”. Kesalahan lain yang dialami adalah penambahan *type* kolom yang tidak sesuai. Terdapat juga kesalahan dalam memilih ikon “+” untuk penambahan kolom. Hal tersebut mengakibatkan pengguna mengalami

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

kendala dalam pembuatan jadwal kuliah. Kesalahan serupa terjadi pada skenario tugas 3 membuat tabel jadwal kegiatan menggunakan “/”. Pengguna melakukan kesalahan dalam memilih ikon “+” untuk penambahan kolom yang mengakibatkan sempit terjadinya ketidaksesuaian tabel yang dibutuhkan dalam pengujian skenario tugas. Kesalahan lainnya yang terjadi pada skenario tugas 6 menghapus *template* dan mengembalikan *template*, dokumen yang telah dihapus mengalami proses yang cukup lama untuk masuk kedalam menu *trash*. Hal tersebut mengakibatkan pengguna mengalami kesusahan dalam mencari dan mengembalikan dokumen yang telah dihapus.

4.3 Rekomendasi Perbaikan Mekanisme Penggunaan Notion

Berdasarkan hasil penelitian kuesioner terhadap 100 pengguna aplikasi Notion dan Analisa *usability testing* menggunakan skenario tugas, maka ditemukan masalah - masalah yang dialami mahasiswa dalam penggunaan aplikasi Notion. Diperlukan perbaikan terhadap permasalahan yang dialami untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna yang lebih baik. Dengan mengoptimalkan *fitur* - *fitur* pada aplikasi Notion juga dapat membantu tercapainya tujuan aplikasi yaitu berperan dalam meningkatkan produktivitas mahasiswa.

Dalam meningkatkan performa aplikasi Notion, maka terdapat beberapa rekomendasi perbaikan mekanisme penggunaan yang dapat diterapkan. Pertama, memaksimalkan panduan penggunaan aplikasi yang lebih interaktif dengan memanfaatkan *fitur walkthrough*, sehingga memudahkan pengguna dalam memahami alur kerja aplikasi. Kemudian, pada *fitur-fitur* utama aplikasi Notion dapat memaksimalkan penggunaan *tooltip* guna membantu meningkatkan pengalaman pengguna melalui uraian singkat mengenai kegunaan *fitur* yang tersedia. Selain itu, proses duplikasi *template* sebaiknya didesain agar dapat berjalan di latar belakang tanpa menghambat aktivitas lain dalam aplikasi, dengan demikian pengguna tetap dapat menjelajahi *fitur* lainnya. Sebagai bentuk peningkatan transparansi maka direkomendasikan untuk menambahkan ikon persentase proses duplikasi *template*, sehingga pengguna mengetahui penyebab lamanya proses tersebut (misalnya, kendala pada jaringan internet). Terakhir, diperlukan optimasi pada proses yang membutuhkan waktu lama, seperti pengolahan data pada menu *trash*, sehingga *user* secara cepat menelusuri dan memulihkan dokumen yang terhapus. Dengan demikian, rekomendasi ini diharapkan membantu Notion dalam mengoptimalkan pengalaman pengguna yang efisien, nyaman, dan intuitif.

5 Kesimpulan

Evaluasi *usability* Aplikasi Notion menggunakan *USE Questionnaire* dan *Cognitive Walkthrough* dilakukan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dan memberikan rekomendasi perbaikan. Pengembangan penelitian menggunakan kedua metode ini dapat memaksimalkan akurasi dan kualitas evaluasi *usability* aplikasi Notion. Dengan mengintegrasikan data observasi dan evaluasi mendalam, penelitian ini mampu memberikan rekomendasi untuk mengoptimalkan *usability* aplikasi Notion dalam meningkatkan produktivitas mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian, maka diketahui penggunaan aplikasi Notion memberikan kemudahan dalam meningkatkan produktivitas mahasiswa sehingga menunjukkan bahwa faktor *usability* Notion berada dalam kategori cukup tinggi. Banyaknya *fitur* yang disediakan oleh aplikasi Notion memudahkan mahasiswa dalam mengatur kegiatan perkuliahan. Penggunaan aplikasi Notion didominasi oleh mahasiswa D4/ S1 dengan domisili terbanyak di provinsi Jawa Barat, Jawa Timur, dan Jakarta yang merupakan provinsi dengan penyebaran Universitas dan mahasiswa terbanyak. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Notion sangat dibutuhkan dalam membantu meningkatkan produktivitas mahasiswa. Dilihat dari segi *usability*, maka aplikasi Notion berhasil memberikan peran dalam meningkatkan produktivitas mahasiswa. Akan tetapi, masih terdapat beberapa faktor kelemahan yang ditemukan dalam penggunaan aplikasi Notion. Faktor - faktor kelemahan tersebut diantaranya terletak pada variabel *Ease of Use* dan *Ease of Learning* yang berada pada kategori puas. Faktor lainnya yang ditemukan yaitu pada skenario tugas 1 membuat tabel jadwal kegiatan menggunakan menu Tabel, skenario tugas 3 membuat tabel jadwal kegiatan menggunakan “/”, dan skenario tugas 6 menghapus *template* dan mengembalikan *template*. Faktor - faktor tersebut perlu diperbaiki dan dikembangkan untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi sehingga memenuhi harapan pengguna. Terdapat saran yang dapat dipertimbangkan bagi pihak yang akan melakukan penelitian di waktu mendatang. Pengujian *usability* aplikasi dapat dilakukan menggunakan metode lainnya seperti *Think-Aloud* untuk memahami pola pikir pengguna saat menggunakan aplikasi, Heuristik untuk menganalisis masalah yang berkaitan dengan prinsip desain *usability*, dan *Eye-Tracking* untuk memahami area yang

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

memikat pengguna dan bagaimana mereka menjalankan aplikasi. Dengan demikian, dapat diketahui lebih lanjut tingkat kelayakan sistem dalam memproses data sehingga memberikan solusi berkelanjutan untuk pengembangan sistem yang dikaji.

Referensi

- [1] M. Nugraheni, M. Rahayu, and R. Arianti, "Penyesuaian Mahasiswa Tahun Pertama di Perguruan Tinggi: Studi pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UKSW," *Jurnal Psikologi Sains dan Profesi*, vol. 4, no. 2, pp. 73–84, 2020, doi: <https://doi.org/10.24198/jpsp.v4i2.26681>.
- [2] Nurlaela, *Strategi Pengelolaan Pembelajaran Daring Kajian Empirik pada Latar Mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin di Perguruan Tinggi*, 1st ed. Indonesia Emas Group, 2024.
- [3] M. Rosyida, "Notion adalah: Pengertian, Fitur, Sejarah, dan Kelebihannya," DomaiNesia.
- [4] J. M. Nieto, "Managing the Self: A Critical Analysis of Bullet Journaling Content on Youtube," 2021. Accessed: Jun. 18, 2024. [Online]. Available: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-202106033399>
- [5] A. Cahyani, D. Agustin, I. Muslimah, and N. Khulliyatunnisa, "Peran Aplikasi Notion dalam Perkuliahan untuk Mewujudkan Produktivitas Mahasiswa," *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, vol. 02, no. 2, pp. 262–273, 2023, doi: <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.754>.
- [6] A. A. F. Amarta and I. G. Anugrah, "Implementasi Agile Scrum dengan menggunakan Trello sebagai Manajemen Proyek di PT Andromedia," *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 6, 2021, doi: <https://doi.org/10.32672/jnkti.v4i6.3702>.
- [7] M. S. Safarudin, *Implementasi Project HRIS di Perusahaan*, vol. 1. PT Dewangga Energi Internasional, 2024.
- [8] S. S. S. Putri, Zulkifli, W. Tumanggor, Felix, and A. Halim, "Analisis dan Perancangan Aplikasi Manajemen Proyek berbasis Mobile dan Web," *Jurnal SIFO Mikroskil*, vol. 25, no. 2, pp. 39–54, Oct. 2024, doi: 10.55601/jsm.v25i2.1111.
- [9] R. Padhilah, M. R. S. P. Pamungkas, S. Husniyah, N. R. Listarto, A. N. Aeni, and R. Marwati, "Evaluasi User Experience dalam Aspek Usability pada Aplikasi Android Edukasi Literasi Matematika," *Jurnal KomtekInfo*, pp. 119–124, Dec. 2022, doi: 10.35134/komtekinfo.v9i4.316.
- [10] E. L. C. Law, P. Van Schaik, and V. Roto, "Attitudes Towards User Experience (UX) Measurement," *International Journal of Human Computer Studies*, vol. 72, no. 6, pp. 526–541, 2014, doi: 10.1016/j.ijhcs.2013.09.006.
- [11] D. T. Nugroho, D. R. Indah, H. Novianti, M. R. Sanjaya, and M. H. Syahbani, "Pengaruh Penerapan Prinsip-Prinsip Usability dalam UI/UX terhadap Minat Beli Konsumen di Platform Shopee," *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 14, no. 2, pp. 687–701, 2025, doi: <https://doi.org/10.32520/stmsi.v14i2.5030>.
- [12] M. A. J. Martins and S. Riyanto, "The Effect of User Experience on Customer Satisfaction on Netflix Streaming Services in Indonesia," *Int J Innov Sci Res Technol*, vol. 5, no. 7, 2020, [Online]. Available: www.ijisrt.com/573
- [13] D. Biduski, E. A. Bellei, J. P. M. Rodriguez, L. A. M. Zaina, and A. C. B. De Marchi, "Assessing Long-Term User Experience on a Mobile Health Application Through an In-App Embedded Conversation-Based Questionnaire," *Comput Human Behav*, vol. 104, Mar. 2020, doi: 10.1016/j.chb.2019.106169.
- [14] L. Luther, V. Tiberius, and A. Brem, "User Experience (UX) in Business, Management, and Psychology: A Bibliometric Mapping of the Current State of Research," *Multimodal Technologies and Interaction*, vol. 4, no. 2, Jun. 2020, doi: 10.3390/mti4020018.
- [15] P. Weichbroth, "Usability of Mobile Applications: A Systematic Literature Study," *IEEE Access*, vol. 8, pp. 55563–55577, 2020, doi: 10.1109/ACCESS.2020.2981892.
- [16] A. A. Suhendra, G. A. A. Putri, and G. M. A. Sasmita, "Evaluasi Usability User Interface Website menggunakan Metode Usability Testing berbasis Iso 9241-11 (Studi Kasus Pt.X)," *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, vol. 2, no. 3, 2021, doi: <https://doi.org/10.24843/JTRTI.2021.v02.i03.p03>.
- [17] L. F. Da Silva and E. Oliveira, "Evaluating Usefulness, Ease of use and Usability of an UML-based Software Product Line Tool," in *ACM International Conference Proceeding Series*,

- Association for Computing Machinery, Oct. 2020, pp. 798–807. doi: 10.1145/3422392.3422402.
- [18] N. R. Riyadi, “Pengujian Usability untuk meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile myUMM Students,” *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 8, no. 1, pp. 226–232, Jan. 2019, doi: <https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i1.346>.
- [19] F. Kesuma Bhakti, I. Ahmad, and Q. J. Adrian, “Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar dalam Kota menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 3, no. 2, pp. 45–54, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [20] A. Munawar, U. Hayati, and R. D. Dana, “Analisis Penggunaan Aplikasi Kehadiran Pegawai berbasis Android menggunakan Metode System Usability Scale,” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 7, no. 1, pp. 255–261, 2023, doi: <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6213>.
- [21] E. Retnoningsih and N. F. Fauziah, “Usability Testing Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata di Provinsi Jawa Barat berbasis Android menggunakan Use Questionnaire,” *BINA INSANI ICT JOURNAL*, vol. 6, no. 2, pp. 205–216, 2019, doi: <https://doi.org/10.51211/biict.v6i2>.
- [22] M. A. Yazid, S. Hadi Wijoyo, and R. I. Rokhmawati, “Evaluasi Kualitas Aplikasi Ruangguru terhadap Kepuasan Pengguna menggunakan Metode EUCS (End-User Computing Satisfaction) dan IPA (Importance Performance Analysis),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 9, pp. 8496–8505, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [23] K. K. Dwyer and M. Davidson, “E-Journaling for all Communication Classes,” *Communication Teacher*, vol. 34, no. 3, pp. 191–197, Jul. 2020, doi: 10.1080/17404622.2019.1656341.
- [24] L. Yulianingsih, Y. M. Passandaran, S. N. Sudrimo, I. K. G. Purusutoma, and R. Akib, “Pemanfaatan Evernote sebagai Media Note-Taking dalam Pembelajaran Reading pada Taruna Program Studi Nautika di Politeknik Pelayaran Sorong,” *Jurnal PATRIA BAHARI*, vol. 4, no. 2, pp. 8–17, 2024, [Online]. Available: www.ejournal.polteknik-pel-sorong.ac.id
- [25] D. Khuntari, “Analisis Usability Google Workspace for Education di Universitas dengan System Usability Scale Usability,” *Techno.COM*, vol. 21, no. 1, pp. 76–88, 2022, doi: <https://doi.org/10.33633/tc.v21i1.5537>.
- [26] N. Ghassaani, I. E. M. Sartika, and M. C. Saputra, “Analisis Faktor yang mempengaruhi Tingkat Penerimaan Teknologi pada Pengguna Aplikasi Notion menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) Termodifikasi,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2017, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [27] Y. M. Buntoro, P. Nastiti, C. H. Primasari, Y. P. Wibisono, and J. G. P. Negara, “Analisis Tingkat Penerimaan Penggunaan Notion dalam Menerapkan Agile Scrum pada Proyek Gamelan Metaverse,” *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (Simika)*, vol. 6, no. 1, pp. 99–111, 2023, doi: <https://doi.org/10.47080/simika.v6i1.2351>.
- [28] Findriyani and Parmin, “Pengaruh Self Efficacy dan Fleksibilitas Kerja terhadap Kinerja Karyawan dengan Kepuasan Kerja sebagai Variabel Mediasi (Studi pada Karyawan PT Sung Shim Internasional Cabang Sempor),” 2021. [Online]. Available: <http://journal.stieputrabangsa.ac.id/index.php/jimmba/index>
- [29] R. Liska, A. Machpudin, M. A. M. H. Khaza, R. Ratnawati, and B. Wediawati, “Pengaruh Literasi Keuangan dan Financial Technology terhadap Inklusi Keuangan (Studi Empiris pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi),” *Jurnal Manajemen Terapan dan Keuangan (Mankeu)*, vol. 11, no. 04, 2022, doi: <https://doi.org/10.22437/jmk.v11i04.21796>.
- [30] T. Ismail and R. Yusuf, “Pengaruh Kualitas Pelayanan terhadap Kepuasan Pelanggan Kantor Indihome Gegerkalong di Kota Bandung,” *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, dan Akuntansi*, vol. 5, no. 3, pp. 413–423, 2021, doi: <https://doi.org/10.31955/mea.v5i3.1479>.
- [31] A. R. Lyon *et al.*, “The Cognitive Walkthrough for Implementation Strategies (CWIS): A Pragmatic Method for Assessing Implementation Strategy Usability,” *Implement Sci Commun*, vol. 2, no. 1, Dec. 2021, doi: 10.1186/s43058-021-00183-0.

- [32] M. Farzandipour, E. Nabovati, H. Tadayon, and M. Sadeqi Jabali, “Usability Evaluation of a Nursing Information System by Applying Cognitive Walkthrough Method,” *Int J Med Inform*, vol. 152, Aug. 2021, doi: 10.1016/j.ijmedinf.2021.104459.
- [33] I. Lenaini and R. Artikel, “Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling Info Artikel Abstrak,” *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, vol. 6, no. 1, pp. 33–39, 2021, doi: 10.31764/historis.vXiY.4075.
- [34] E. F. N. Nofianto and W. A. Kusuma, “Teknik Iterasi User Persona dalam Penggalan Kebutuhan Perangkat Lunak Sistem Pembelajaran Jarak Jauh,” *Jurnal Sosial dan Teknologi*, vol. 1, no. 7, pp. 633–643, 2021, [Online]. Available: <http://sostech.greenvest.co.id>
- [35] A. Priyadi, E. Sedyono, and H. D. Purnomo, “Evaluasi Kebergunaan (Usability) dan Rekomendasi Penggunaan Google Classroom untuk Blended Learning di Perguruan Tinggi,” *J. Sistem Info. Bisnis*, vol. 11, no. 2, pp. 105–116, Dec. 2021, doi: 10.21456/vol11iss2pp105-116.
- [36] I. P. Y. Agus Ariwanta, I. G. T. Eka Saputra, N. P. E. Apriyanthi, I. M. A. O. Gunawan, and G. Indrawan, “Analisis Kepuasan Pengguna menggunakan Metode EUCS pada Sistem Computer Based Test di Institusi Pendidikan,” *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, vol. 4, no. 4, pp. 942–951, Aug. 2023, doi: 10.47065/josyc.v4i4.3752.
- [37] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2011.