

## PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS *WEBSITE* DI GRIYA SABA INSANI 2 MENGGUNAKAN METODE *WATERFALL* DAN *USABILITY* *TESTING*

*Bekti Utamingtias, Kartinasari Ayuhikmatin Sekarjati, Muhammad Yusuf*  
*Jurusan Teknik Industri*  
*Fakultas Teknologi Industri, Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta*  
*Jl.Kalisahak 28 Yogyakarta*  
*E-mail: bektiutamingtias@gmail.com*

### **ABSTRACT**

*Griya Saba Insani 2 is an UMKM that provides badminton sports fields for rent located in Wonocatur, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta. Griya Saba Insani 2 provides three fields. Customers order a badminton court by contacting the manager through the WhatsApp application. This still results in schedule collisions, because the manager schedules manually. This study aims to provide solutions to visitors in ordering badminton courts. A website-based application designed to display schedules that are still available. Website visitors can choose their own schedule. Schedules that have already been booked cannot be booked by others. Griya Saba Insani 2 managers do not need to input customer data manually, because it has been automatically inputted by the system. This application is tested for usability using the System Usability Scale (SUS) which has an average value of SUS 73, based on the grade scale in category C, and adjective rating in the Good category.*

*Keywords: App Designing, Badminton Booking, Waterfall, Website, Usability Testing.*

### **INTISARI**

Griya Saba Insani 2 merupakan UMKM yang menyediakan lapangan olahraga bulu tangkis untuk disewakan yang berlokasi di Wonocatur, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta. Griya Saba Insani 2 menyediakan tiga lapangan. Pelanggan melakukan pemesanan lapangan bulu tangkis dengan menghubungi pengelola melalui aplikasi *WhatsApp*. Cara tersebut masih mengakibatkan jadwal bertubrukan, karena pengelola melakukan penjadwalan secara manual. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi kepada pengunjung dalam melakukan pemesanan lapangan bulu tangkis. Aplikasi berbasis *website* yang dirancang menampilkan jadwal yang masih tersedia. Pengunjung *website* dapat memilih sendiri jadwal yang diinginkan. Jadwal yang sudah dipesan tidak dapat dipesan oleh orang lain. Pengelola Griya Saba Insani 2 tidak perlu melakukan *input* data pelanggan secara manual, karena sudah ter-*input* secara otomatis oleh sistem. Aplikasi ini diuji usabilitas menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang memiliki nilai rata-rata SUS 73, berdasar *grade scale* masuk kategori C, serta *adjective rating* masuk kategori *Good*.

Kata kunci: Perancangan Aplikasi, Pemesanan Badminton, *Waterfall*, *Website*, *Usability Testing*.

### **PENDAHULUAN (INTRODUCTION)**

Griya Saba Insani 2 atau yang biasa disebut GSI-2 yang bertempat di Wonocatur, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta merupakan suatu tempat penyewaan lapangan bulu tangkis. Griya Saba Insani 2 memiliki tiga lapangan yang disewakan. Sistem penyewaan lapangan bulu tangkis yang dimiliki pengelola Griya Saba Insani 2 menggunakan *chat WhatsApp* (WA).

Pemesanan sudah dilakukan secara *online*, pelanggan dapat memesan lapangan bulu tangkis tanpa langsung pergi ke Griya Saba Insani 2 secara langsung. Tetapi sistem ini masih memiliki kelemahan, karena proses *input* jadwal masih dilakukan secara manual oleh pengelola Griya Saba Insani 2. Sehingga beberapa kali terjadi jadwal yang bertubrukan. Hal ini mengakibatkan kekecewaan dari pelanggan.

Jumlah jadwal pemesanan lapangan bulu tangkis yang bertubrukan pada tahun 2021 sebanyak 112 kali. Bulan Januari sebanyak 8 kali, bulan Februari sebanyak 9 kali, bulan Maret sebanyak 13 kali, bulan April sebanyak 8 kali, bulan Mei sebanyak 7 kali, bulan Juni sebanyak 10 kali, bulan Juli sebanyak 5 kali, bulan Agustus sebanyak 11 kali, bulan September sebanyak 9 kali, bulan Oktober sebanyak 11 kali, bulan November sebanyak 9 kali dan pada bulan Desember sebanyak 12 kali.

Jadwal yang bertubrukan disebabkan karena pengelola yang kurang teliti dalam melihat jadwal yang sudah ada, sehingga jadwal yang sudah terisi dianggap masih kosong. Penjadwalan yang dilakukan oleh pengelola masih menggunakan sistem manual yaitu pengunjung melakukan pemesanan jadwal melalui *WhatsApp* kemudian ditulis manual ke jadwal induk. Pembuatan aplikasi pemesanan berbasis *website* menjadi usulan untuk memberikan kemudahan kepada pengunjung dalam sistem pemesanan lapangan bulu tangkis di Griya Saba Insani-2. Cara ini akan memudahkan pengelola & pelanggan, karena pelanggan dapat langsung melihat jadwal yang sudah ada atau yang sudah *update*.

Pembuatan aplikasi pemesanan lapangan bulu tangkis berbasis *website* dibuat menggunakan metode *Waterfall / Linier Sequential Model* (Siklus Hidup Klasik) dan *Usability Testing*. Metode *Waterfall* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang dilakukan untuk membuat pembaruan sistem yang berjalan (Pasaribu & Rahayu, 2017). Pendekatan yang dilakukan pada Metode *Waterfall* sangat sistematis dan tersusun dengan rapi selayaknya air terjun, dimulai dari tingkat kebutuhan sistem, analisis, desain, *coding*, verifikasi dan pemeliharaan. *Usability Testing* adalah salah satu metode untuk melakukan evaluasi suatu produk dengan pengujian langsung pada pengguna (Putri et al., 2019). *Usability Testing* umumnya menggunakan teknik pertanyaan bagi pengguna dengan bentuk kuesioner.

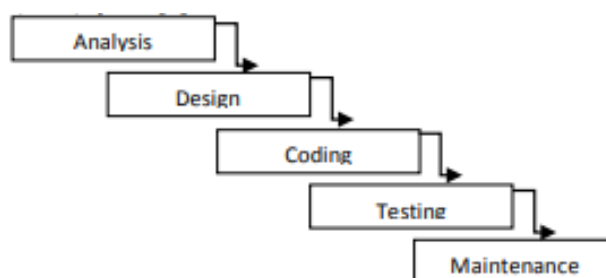
## BAHAN DAN METODE (*MATERIALS AND METHOD*)

Penelitian ini dilakukan di Griya Saba Insani 2 dan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara pada pengelola Griya Saba Insani 2, observasi, dan kuesioner pada pelanggan Griya Saba Insani 2.

Pembuatan aplikasi berbasis *website* menggunakan metode *Waterfall* kemudian aplikasi yang sudah dirancang dianalisis nilai usabilitasnya menggunakan *Usability Testing*. Tahapan pengolahan data dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

### 1. Metode *Waterfall*

Metode *Waterfall* disebut dengan *Waterfall* karena setiap tahapnya harus menunggu tahap sebelumnya selesai dan berjalan dengan urutan. Metode *Waterfall* memiliki tahapan seperti Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall* (sumber: Bariah et al., 2020)

## 2. Usability Testing

*Usability* adalah tingkat dimana produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuannya dengan lebih efektif, efisien, dan memuaskan dalam ruang lingkup penggunaannya (Putra & Tanamal, 2020). *Usability* menjadi ukuran kualitas pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk seperti *website* atau aplikasi. *Usability Testing* adalah salah satu metode untuk melakukan evaluasi suatu produk dengan pengujian langsung pada pengguna (Putri et al., 2019). Metode *Usability* menggunakan kuesioner yang diberikan kepada responden untuk melakukan perhitungan. Kuesioner yang dirancang khusus untuk menilai aspek *usability* adalah sebagai berikut (Saputra, 2019).

**Tabel 1.** Kuesioner *Usability*

Singkatan	Kuesioner	Referensi	Institusi	Jumlah Pertanyaan
QUIS	<i>Questinnaire for Use Interface Satisfaction</i>	(Chain et.al,1988)	Meryland	27
PUEU	<i>Perceived Usefulness and Ease of Use</i>	(Davis,1989)	IBM	12
NAU	<i>Nielsen's Attributes of Usability</i>	(Nielsen,1993)	Bellcore	5
NHE	<i>Nielsen's Heuristic Evaluation</i>	(Nielsen,1993)	Bellcore	10
CSUQ	<i>Computer System Usability Questionnaire</i>	(Lewis,1995)	IBM	19
ASQ	<i>After Scenario Questionnaire</i>	(Lewis,1995)	IBM	3
PHUE	<i>Practical Heuristics for Usability Evaluation</i>	(Perlman,1997)	OSU	13
PUTQ	<i>Purdue Usability Testing Questionnaire</i>	(Lina et al.,1997)	Purdue	100
USE	<i>USE Questionnaire</i>	(Lund,2001)	Sapient	30
SUS	<i>System Usability Scale</i>	(Brooke,1983 diperbarui 2013)	Digital Equipment	10

Sumber: (Saputra, 2019)

Penelitian ini menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) karena kuesioner *System Usability Scale* adalah cara paling efisien untuk mengumpulkan data yang valid menurut statistika dan memberikan skor yang jelas dan cukup tepat. Kuesioner *System Usability Scale* memiliki keunggulan yaitu pengelolaan yang cepat dan murah dalam pengukuran kepuasan pengguna (Rodhiyah, 2022).

### a. *System Usability Scale* (SUS)

Kuesioner *System Usability Scale* merupakan salah satu alat pengujian *usability* paling populer. *System Usability Scale* dikembangkan oleh Brooke pada tahun 1983. Keuseioner *System Usability Scale* merupakan skala *usability* yang handal, populer, efektif dan murah. *System Usability Scale* berisi 10 instrumen pertanyaan seperti tabel berikut ini (Saputra, 2019):

**Tabel 2.** Instrumen Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan	Skor
1	Saya pikir saya ingin menggunakan aplikasi ini	1-5
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini tidak dibuat serumit ini	1-5
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan	1-5
4	Saya pikir saya perlu bantuan orang teknis dalam menggunakan sistem ini	1-5

5	Saya menemukan berbagai fungsi diaplikasi ini terintegrasi dengan baik	1-5
6	Saya pikir terlalu banyak ketidak konsistenan dalam sistem ini	1-5
7	Saya akan membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar dengan mudah dalam mempelajari aplikasi ini	1-5
8	Saya menemukan aplikasi ini sangat tidak praktis	1-5
9	Saya merasa sangat percaya diri dalam menggunakan aplikasi ini	1-5
10	Saya perlu banyak belajar sebelum menggunakan aplikasi ini	1-5

Sumber: (Saputra, 2019)

Pada instrument pertanyaan Tabel 2. responden diberikan skala 1-5 untuk dijawab berdasarkan seberapa banyak responden setuju dengan setiap pertanyaan tersebut terhadap aplikasi yang diuji. Nilai 1 berarti sangat tidak setuju dan nilai 5 berarti sangat setuju dengan pertanyaan tersebut. Skor pada pilihan jawaban kuesioner dapat dilihat pada tabel di bawah ini (Saputra, 2019):

**Tabel 3.** Skala Penilaian skor

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-Ragu (RR)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Sumber: (Saputra, 2019)

Setelah jawaban dari responden terkumpul, selanjutnya melakukan konversi tanggapan responden dengan cara sebagai berikut

- 1). Pernyataan ganjil: 1, 3, 5, 7, dan 9 skor yang diberikan oleh responden dikurangi dengan 1.

$$\text{Skor SUS ganjil} = \sum Px - 1 \dots\dots\dots(1)$$

Ket:

Px=Jumlah pertanyaan ganjil

- 2). Pernyataan genap: 2, 4, 6, 8, dan 10 skor yang diberikan oleh responden digunakan untuk mengurangi 5.

$$\text{Skor SUS genap} = \sum 5 - Pn \dots\dots\dots(2)$$

Ket:

Pn= jumlah pertanyaan genap

- 3). Hasil dari konversi tersebut dijumlahkan untuk setiap responden kemudian dikalikan dengan 2,5 agar mendapatkan rentang nilai antara 0-100.

$$(\sum \text{skor ganjil} + \sum \text{skor genap}) \times 2,5 \dots\dots\dots(3)$$

- 4). Mencari skor rata-rata dengan cara menjumlahkan semua hasil skor dan dibagi dengan jumlah responden yang ada. Perhitungan ini memiliki rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} \dots\dots\dots(4)$$

Ket:

$\bar{X}$  = skor rata-rata

$\sum x$  = jumlah skor *System Usability Scale*

n = jumlah responden

Hasil dari perhitungan di atas akan diperoleh nilai rata-rata dari seluruh penilaian responden. Untuk menentukan *grade* hasil penilaian ada 2 (dua) cara yang dapat

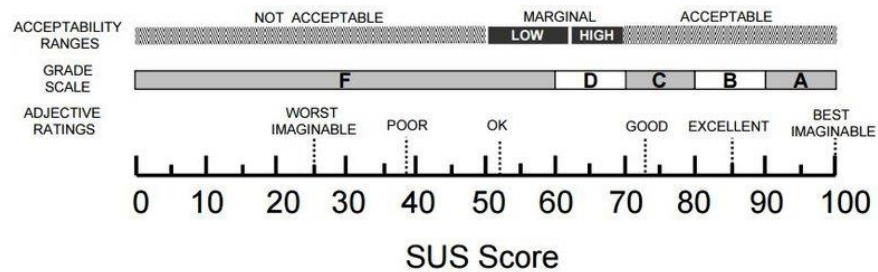
digunakan (Saputra, 2019). Cara pertama dilihat dari sisi tingkat penerimaan pengguna, *grade* skala dan adjektif rating yang terdiri dari tingkat penerimaan pengguna terdapat tiga kategori yaitu *not acceptable*, *marginal* dan *acceptable*. Sedangkan dari sisi tingkat *grade* skala terdapat enam skala yaitu A,B,C,D,E, dan F.dari adjektif rating terdiri dari *worst imaginable*, *poor*, *ok*, *good*, *excellent* dan *best imaginable*. Penentuan yang kedua dilihat dari sisi *percentile range* (SUS skor) yang memiliki *grade* penilaian yang terdiri dari A,B,C,D dan E. Penentuan hasil penilaian berdasarkan SUS *score percentile rank* dilakukan secara umum berdasarkan hasil perhitungan penilaian pengguna. Kedua penentuan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.** *Score Percentile Rank*

<b>Grade</b>	<b>Adjective Rating</b>	<b>Keterangan</b>
A	<i>Best Imaginable</i>	Skor >=80,3
B	<i>Excellent</i>	Skor >=74 dan <80,3
C	<i>Good</i>	Skor >=68 dan <74
D	<i>Okay</i>	Skor >=51 dan <68
E	<i>Poor/Worst Imaginable</i>	Skor lebih <51

Sumber: (Saputra, 2019)

Standar skor SUS rata-rata adalah 68, jika nilai SUS di bawah 68 akan dianggap di bawah rata-rata menurut Wahyuningrum dalam Rodhiyah (2022). Apabila skor yang diperoleh di bawah 68 berarti terdapat masalah pada *usability* dan butuh perbaikan. Namun kesimpulan akhir bisa juga ditentukan melalui penilaian seperti gambar 2.



**Gambar 2.** Hasil Penilaian (Sumber: Saputra, 2019)

b. **Populasi dan Sampel**

Populasi adalah kelompok atau kumpulan individu-individu atau obyek penelitian yang memiliki standar-standar tertentu dari ciri-ciri yang telah ditetapkan sebelumnya (Mz, 2016). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah masyarakat yang menggunakan Griya Saba Insani 2 setidaknya satu kali. Kemudian dari populasi tersebut diambil beberapa sampel untuk mewakili populasi. Jumlah pengguna yang berpartisipasi ditentukan menggunakan rumus Slovin. Rumus Slovin merupakan formula yang digunakan untuk menentukan sampel minimal yang diperlukan apabila ukuran populasi telah diketahui jumlahnya (Fauzy, 2019). Rumus Slovin dapat dilihat pada persamaan 5.

$$n = \frac{N}{1 + N e^2} \dots\dots\dots(5)$$

Keterangan:

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = presentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel masih bisa ditolerir

Dalam rumus Slovin ada ketentuan sebagai berikut:

Nilai e = 0,1 (10%) untuk populasi dalam jumlah besar

Nilai e = 0,2 (20%) untuk populasi dalam jumlah kecil

Jadi rentang sampel yang dapat diambil dari teknik Slovin adalah antara 10-20% dari populasi penelitian.

**HASIL DAN PEMBAHASAN (RESULT AND DISCUSSIONS)**

**1. Metode Waterfall**

a. Analisis Kebutuhan Data

1) Admin

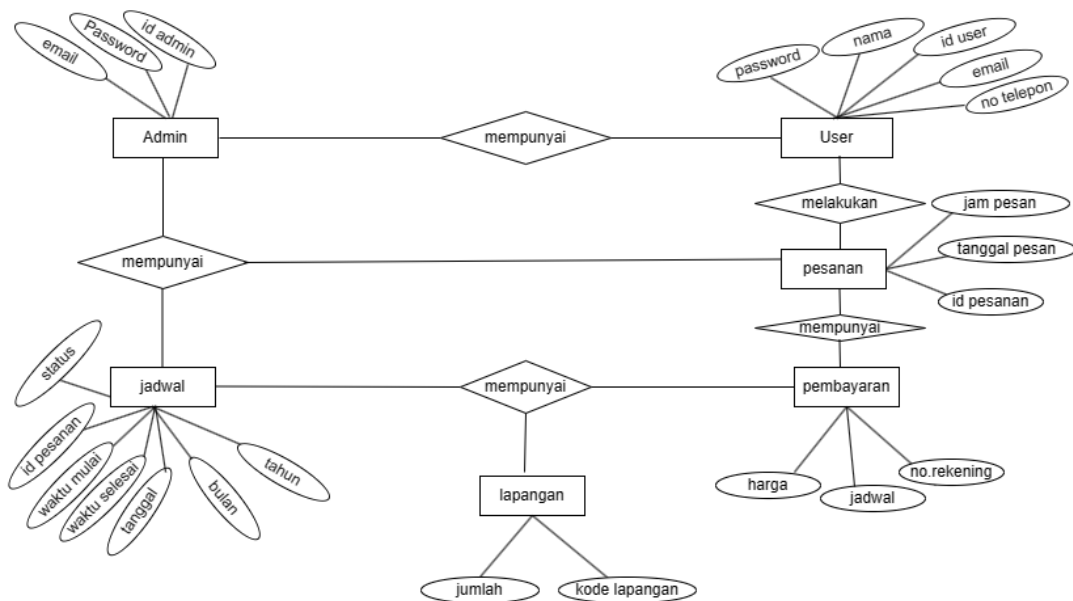
- a) Admin dapat menambah jadwal pengunjung.
- b) Admin dapat melihat jadwal yang sudah terisi.

2) User

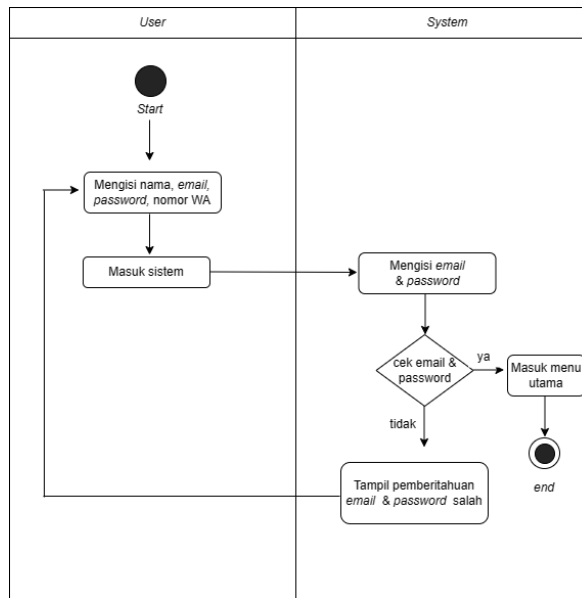
- a) User dapat melihat jadwal yang sudah terisi.
- b) User dapat melihat jadwal bermain badminton yang tersedia.
- c) User dapat menghapus dan menambah jadwal yang telah dipilih sebelum diselesaikan pesanan.

b. Design

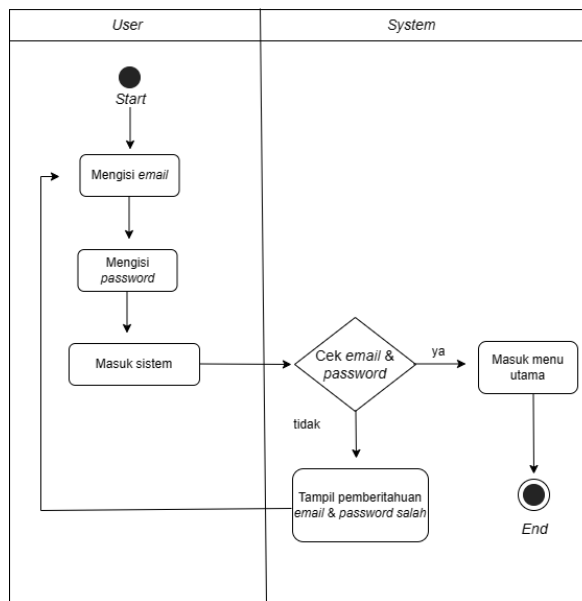
Terdapat dua desain yang dilakukan, yaitu *database* menggunakan ERD dan desain *interface*.



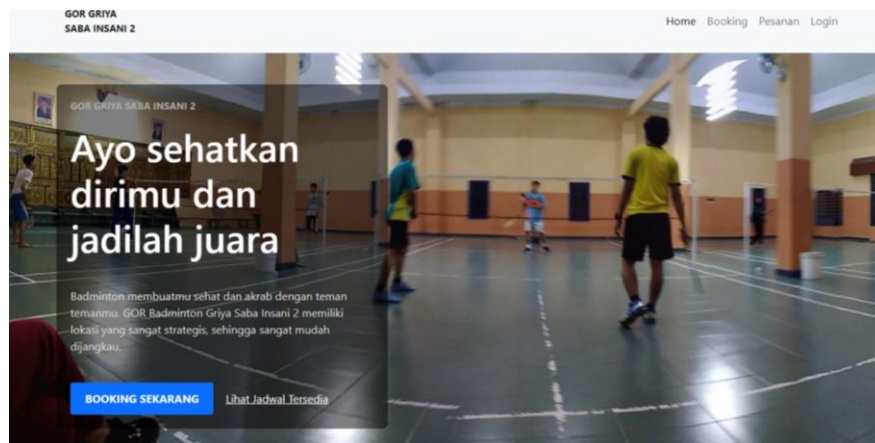
**Gambar 3. Entity Relationship Diagram**



Gambar 4. Activity Diagram Registrasi Pengunjung



Gambar 5. Activity Diagram Login Pengunjung



Gambar 6. Tampilan Home Aplikasi

c. Testing / Pengujian

**Register Form**  
Daftar untuk booking lapangan

Nama Lengkap

Email address

Password

Nomor WA

[Daftar](#)

Sudah punya akun? [Login sekarang](#)

**Gambar 7.** Pengisian Formulir Pendaftaran

**GOR GRIYA**  
**SABA INSANI 2** Home

**Pilih jam**  
Pilih jam pada tanggal 2022-08-05

Line 1	Line 2	Line 3
<input type="checkbox"/> 07:00 s/d 08:00	<input type="checkbox"/> 07:00 s/d 08:00	<input type="checkbox"/> 07:00 s/d 08:00
<input type="checkbox"/> 08:00 s/d 09:00	<input type="checkbox"/> 08:00 s/d 09:00	<input type="checkbox"/> 08:00 s/d 09:00
<input type="checkbox"/> 09:00 s/d 10:00	<input type="checkbox"/> 09:00 s/d 10:00	<input type="checkbox"/> 09:00 s/d 10:00
<input type="checkbox"/> 10:00 s/d 11:00	<input type="checkbox"/> 10:00 s/d 11:00	<input type="checkbox"/> 10:00 s/d 11:00
<input type="checkbox"/> 11:00 s/d 12:00	<input type="checkbox"/> 11:00 s/d 12:00	<input type="checkbox"/> 11:00 s/d 12:00
<input type="checkbox"/> 12:00 s/d 13:00	<input type="checkbox"/> 12:00 s/d 13:00	<input type="checkbox"/> 12:00 s/d 13:00
<input type="checkbox"/> 13:00 s/d 14:00	<input type="checkbox"/> 13:00 s/d 14:00	<input type="checkbox"/> 13:00 s/d 14:00
<input type="checkbox"/> 14:00 s/d 15:00	<input type="checkbox"/> 14:00 s/d 15:00	<input type="checkbox"/> 14:00 s/d 15:00
<input type="checkbox"/> 15:00 s/d 16:00	<input type="checkbox"/> 15:00 s/d 16:00	<input type="checkbox"/> 15:00 s/d 16:00
<input type="checkbox"/> 16:00 s/d 17:00	<input type="checkbox"/> 16:00 s/d 17:00	<input type="checkbox"/> 16:00 s/d 17:00
<input type="checkbox"/> 17:00 s/d 18:00	<input type="checkbox"/> 17:00 s/d 18:00	<input type="checkbox"/> 17:00 s/d 18:00
<input type="checkbox"/> 18:00 s/d 19:00	<input type="checkbox"/> 18:00 s/d 19:00	<input type="checkbox"/> 18:00 s/d 19:00
<input type="checkbox"/> 19:00 s/d 20:00	<input type="checkbox"/> 19:00 s/d 20:00	<input type="checkbox"/> 19:00 s/d 20:00

**Gambar 8.** Pemilihan Jam dan *Line*

**GOR GRIYA**  
**SABA INSANI 2** Home Booking Pesanan 1 Riwayat Pesanan Bakti Utamingtias

**Selesaikan pemesanan**  
Berikut adalah jadwal yang dipilih

**2022-08-05**

Line 1

- 07:00 s/d 08:00 Hapus

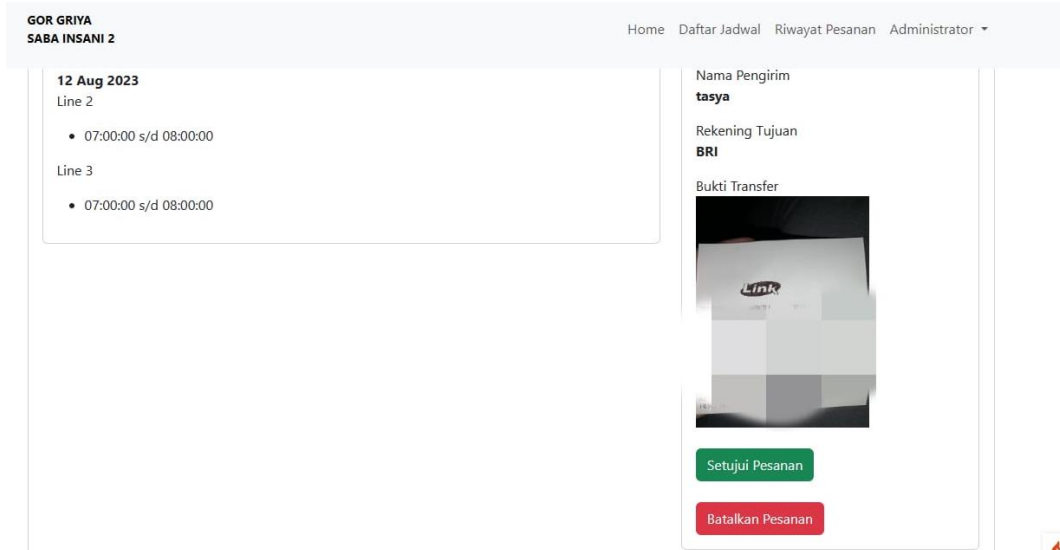
Line 2

- 07:00 s/d 08:00

Tambah jadwal
Selesaikan pemesanan

**Gambar 9.** Penyelesaian Pemesanan Jadwal





Gambar 10. Setujui Pesanan pada Halaman Admin

d. Maintenance

Perawatan pada aplikasi ini yaitu backup data harian, melakukan perpanjangan domain dan web hosting. Jika terjadi error harus dilakukan perbaikan program.

2. *Ussability Testing*

Penentuan jumlah sampel pada penelitian ini menggunakan rumus Persamaan 5.

$$n = \frac{242}{1 + 242 (0,2)^2} = \frac{242}{1 + 242 (0,04)} = \frac{242}{1 + 9,68} = \frac{242}{10,68} = 22,659 = 23$$

Tabel 5. Hasil Kuesioner *System Usability Scale*

No	R	Skor Pertanyaan										Jumlah
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
1	R1	5	2	5	1	4	1	4	1	5	2	90
2	R2	5	5	5	1	5	1	5	1	5	1	90
3	R3	4	4	5	2	5	2	5	1	4	1	82,5
4	R4	4	5	4	4	4	3	4	2	4	4	55
5	R5	4	4	4	2	2	2	4	2	4	2	65
6	R6	4	4	4	2	4	2	4	2	4	3	67,5
7	R7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
8	R8	4	4	4	2	4	2	4	2	4	2	70
9	R9	5	3	5	2	4	2	4	1	5	1	85
10	R10	4	4	4	2	3	2	4	2	3	2	65
11	R11	5	5	5	2	5	1	5	1	5	3	82,5
12	R12	5	5	5	3	4	2	5	5	5	5	60
13	R13	5	4	4	2	5	2	4	2	5	2	77,5
14	R14	4	4	5	2	4	2	5	2	4	3	72,5
15	R15	5	5	5	2	5	3	5	2	4	2	75
16	R16	5	5	4	2	4	2	5	2	5	3	72,5
17	R17	5	4	4	3	5	1	5	1	5	4	77,5
18	R18	5	5	4	2	5	1	4	1	5	2	82,5
19	R19	5	3	5	2	5	2	5	3	5	3	80
20	R20	4	5	5	3	5	2	5	2	4	2	72,5
21	R21	4	4	5	3	4	2	4	2	4	3	62,5
22	R22	5	5	4	2	4	3	4	3	4	1	67,5
23	R23	4	5	5	2	4	2	4	2	4	2	70
Jumlah												1672,5

Rata-rata	73
Keterangan	C

**Tabel 6.** Data Responden

No	Kriteria	Sub Kriteria	Nomor Responden	Presentase (%)
1	Alamat responden	Bantul	8	34,7%
		Jogja	7	30,4%
		Sleman	8	34,7%
2	Usia (tahun)	16-20	2	8,7%
		21-25	16	69,6%
		26-30	3	13%
		31-35	1	4,3%
3	Jenis kelamin	Perempuan	8	34,7%
		Laki-laki	15	65,2%
4	Pekerjaan	Mahasiswa	12	52,2%
		Freelance	1	4,3%
		Guru	2	8,7%
		Barista	2	8,7%
		Ibu rumah tangga	1	4,3%
		Wiraswasta	3	13%
		Wirausaha	2	8,7%
5	Intensitas bermain di GSI-2	1-3 kali	16	69,6%
		4-6 kali	7	30,4%

## KESIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini yaitu pembuatan aplikasi yang berbasis *website* menampilkan jadwal yang masih tersedia, mulai dari hari, nomor lapangan, jam yang masih tersedia. Pengunjung *website* dapat memilih sendiri jadwal yang diinginkan dan yang masih tersedia. Jadwal yang sudah dipesan tidak bisa dipesan lagi oleh orang lain. Pengelola Griya Saba Insani 2 tidak perlu melakukan *input* secara manual jika ada yang memesan lapangan bulu tangkis. Hasil pengukuran *usability testing* sebesar 73 nilai tersebut memenuhi standar yang telah ditetapkan yaitu 68. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi berbasis *website* untuk pemesanan jadwal lapangan bulu tangkis di Griya Saba Insani 2 berdasarkan *Acceptability Range* masuk dalam kategori *acceptable* yang mengindikasikan bahwa aplikasi tersebut sudah mudah digunakan oleh pengguna. Berdasarkan *grade* aplikasi masuk *grade C* karena nilai *usability* berada pada rentang nilai 68-74. Berdasarkan *Adjective Rating* aplikasi termasuk kategori *Good* hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi sudah dapat di terima pengguna. Berdasarkan hasil pengujian tersebut dengan menganalisa *rating grade scale*, aplikasi berbasis *website* pemesanan jadwal lapangan bulu tangkis di Griya Saba Insani 2 dapat digunakan dengan mudah

## DAFTAR PUSTAKA

- Fauzy, A. (2019). *Metode Sampling*. Universitas Terbuka.
- Mz, Yumarlin. (2016). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Informasi Interaktif*, 1(1).
- Pasaribu, R., & Rahayu, D., (2017). Perancangan Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Waterfall. 75-80.

- Putra, Y. S. M., & Tanamal, R. (2020). Analisis Usability Menggunakan Metode USE Questionnaire Pada Website Ciputra Enterprise System. *Teknika*, 9(1), 58–65.
- Putri, N. L., Wedayanti, A., Kadek, N., Wirdiani, A., Ketut, I., & Purnawan, A. (2019). *Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing*. 7(2).
- Rodhiyah, Sufi., 2022. *Pengukuran Usabilitas Pada Aplikasi Sistem Informasi Akademik (SIA) Mobile IST Akprind*. Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta.
- Saputra, A. (2019). *Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Usability Implementation in PENTAS Application Using the System Usability Scale (SUS) Method)* (Vol. 1, Issue 3).