

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Dampak Sosial Informatika (*Cyberbullying*) di SMPN 17 Malang

**Fariz Noor Azizi<sup>1</sup>, Hakkun Elmunsyah<sup>2</sup>, Mira Cempaka<sup>3</sup>, Aprilya Nofanti Arifin<sup>4</sup>, Arya Kumara Adji<sup>5</sup>,  
Dwi Cahya Puspita<sup>6</sup>, Eka Mahendra Bagaskara<sup>7</sup>, Galih Gumelar Sudi Kartomo Pamungkas<sup>8</sup>**

<sup>1</sup>Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang 65145, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang 65145, Indonesia

<sup>3</sup>SMP Negeri 17 Malang, Jl. Pelabuhan Tanjung Priok No. 170, Sukun, Malang, 65148, Indonesia

### Info Artikel

#### Riwayat Artikel:

Received month dd, yyyy

Revised month dd, yyyy

Accepted month dd, yyyy

#### Abstract – Abstract in English

*Education plays a crucial role in a country's development as it serves as a means to improve the quality of human resources. Technological advancements have driven significant changes in the field of education, including the use of digital devices as learning media. At SMPN 17 Malang, the teaching of the topic "Social Impact of Informatics (Cyberbullying)" is still dominated by conventional methods such as lectures and textbooks, which are less engaging and do not align with students' learning styles, which tend to be visual and kinesthetic. This has led to low student engagement and understanding of the material. This study aims to develop an interactive web-based learning media that is expected to enhance students' understanding of cyberbullying material and cater to their needs and characteristics. The study also evaluates the media's validity through expert review and assesses students' responses to its use. The results of this study are expected to make a meaningful contribution to improving the quality of learning and supporting the implementation of the Merdeka Curriculum through the integration of digital technology in schools.*

**Keywords:** Development, Learning Media, Website, Genially

#### Corresponding Author:

Suttichai Premrudeeprechacharn

Email: [fariznoora@gmail.com](mailto:fariznoora@gmail.com)



This is an open access article under the [CC BY 4.0](#) license.

#### Abstrak – Abstrak Bahasa Indonesia

*Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan suatu negara karena berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi telah mendorong perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pemanfaatan perangkat digital sebagai media pembelajaran. Di SMPN 17 Malang, pembelajaran pada materi Dampak Sosial Informatika (*Cyberbullying*) masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan buku teks, yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan gaya belajar peserta didik yang cenderung visual kinestetik. Hal ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis website yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Cyberbullying serta menyuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik mereka. Penelitian ini juga mengevaluasi uji ahli validitas media tersebut serta menilai tanggapan peserta didik terhadap penggunaannya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka melalui integrasi teknologi digital di sekolah*

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Website, Genially

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hal yang penting dalam sebuah pembangunan negara[1]. Hal ini disebabkan oleh peran pendidikan sebagai wadah dalam mengembangkan serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia[2]. Perkembangan teknologi telah mengubah dunia pendidikan secara signifikan. Sehingga peserta didik berada diposisi proses pembelajaran yang dikelilingi oleh berbagai sumber belajar dan layanan belajar yang bersifat elektronik [3]. Pembelajaran mulai mengadopsi perangkat digital dalam prakteknya, seiring dengan kebutuhan metode pembelajaran yang efektif juga menarik bagi peserta didik. Salah satu tantangan dalam pembelajaran pada materi Dampak Sosial Informatika (*Cyberbullying*) di SMPN 17 Malang adalah terbatasnya bahan ajar untuk materi tersebut sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep. Tanpa memberikan media pembelajaran yang interaktif, peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Di SMPN 17 Malang, pengajaran yang dilakukan oleh guru pada materi Dampak Sosial Informatika (*Cyberbullying*) kebanyakan masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan buku teks. Metode tersebut sering kali kurang menarik perhatian bagi peserta didik sehingga menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif dari peserta didik dalam pembelajaran. Apabila hal tersebut terus berlanjut maka diakhir masa pembelajaran peserta didik tidak akan mencapai dari tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Gaya belajar dari peserta didik yang cenderung visual dan kinestetik, sementara apabila metode pembelajaran *unplugged* yang digunakan bersifat teoritis dengan ceramah tanpa media yang menarik akan mudah membuat peserta didik merasa bosan dan juga kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Gaya pembelajaran merupakan satu teknik yang dipilih untuk pelajar mengikut kesesuaian

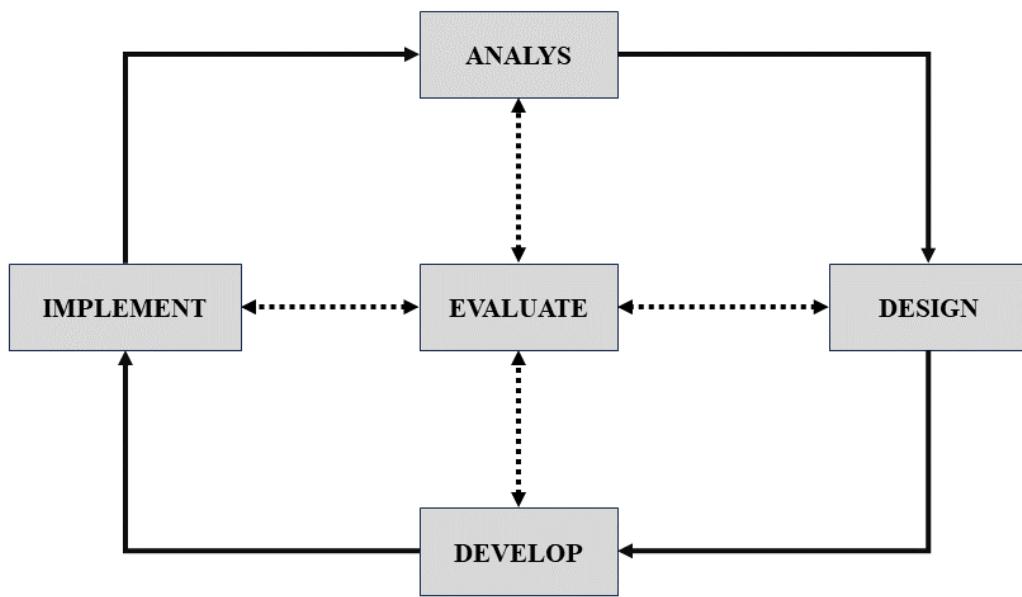
dan kecenderungan mereka [4]. Seseorang yang bergaya belajar visual, yang memegang peranan penting adalah mata/penglihatan (visual) [5]. Gaya belajar kinestetik adalah belajar dengan melakukan aktifitas fisik dan keterlibatan langsung, yang bisa berupa “menangani”, bergerak, menyentuh, dan merasakan/mengalami sendiri [6].

Cara efektif untuk menghindari pembelajaran yang monoton adalah dengan menambahkan variasi, sehingga dapat meningkatkan minat serta efisiensi dalam proses belajar [7]. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik guna mendukung pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran [8]. Dengan memanfaatkan fitur multimedia seperti animasi, dan kuis interaktif, peserta didik dapat mempelajari materi secara mandiri dengan lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis website yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi *Cyberbullying* di SMPN 17 Malang. Secara khusus, penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga mengevaluasi uji ahli validitas media tersebut serta menilai tanggapan peserta didik terhadap penggunaannya.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan maka dilakukanlah penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis website pada materi *Cyberbullying* di SMPN 17 Malang. *Cyberbullying* adalah bentuk intimidasi yang dilakukan melalui teknologi informasi dan komunikasi, terutama internet dan telepon seluler [9]. Media pembelajaran tersebut dibuat menggunakan website Genially. Genially adalah salah satu media pembelajaran online yang dapat membantu guru untuk membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif baik berupa materi prentasi, game, video pembelajaran dan lainnya [10]. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan kebijakan pendidikan yang mendorong integrasi teknologi ke dalam pembelajaran, khususnya dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bermacam-macam agar peserta didik lebih optimal dan memiliki konsep dan menguatkan kompetensi yang dimilikinya [11]. Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran jaringan komputer di SMPN 17 Malang dan dapat menjadi model bagi sekolah lain dalam mengadopsi teknologi digital dalam pendidikan

## II. METODE

Pada penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) media pembelajaran berbasis website ini penulis menggunakan model ADDIE atau *Analysis, Desain, Develop, Implement, Evaluate*. Model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an, merupakan model desain pembelajaran yang bersifat generik dan berfungsi sebagai panduan dalam merancang perangkat pelatihan yang efektif, dinamis, serta mampu mendukung kinerja pelatihan itu sendiri [12].



Gambar 1 Model ADDIE

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan penyebaran angket skala likert dengan 4 jawaban. Penskoran yang digunakan dalam penilaian validasi ahli dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Penskoran Penilaian Validasi Ahli dan Ahli Media

Skor	Kriteria
4	Sangat Sesuai (SS)
3	Sesuai (S)
2	Kurang Sesuai (KS)

1 Tidak Sesuai (TS)

Kemudian untuk presentase kriteria validitas dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2 Presentasi Kriteria Validitas

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Tabel 3 Kategori Skor SUS

Presentase	Kriteria
71 - 100	<i>acceptable</i>
51 – 70,9	<i>marginal</i>
0 – 50,9	<i>not acceptable</i>

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (Analys, Design, Develop, Implement, Evaluate) dengan langkah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analys*)

Pada tahap analisis ini, penulis melakukan analisa terhadap masalah dan solusi kemudian kebutuhan fungsional guna mendapat acuan untuk pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis Website di SMPN 17 Malang.

2. Perancangan (*Design*)

Perancangan media pembelajaran dilakukan dengan mengumpulkan berbagai referensi materi Dampak Sosial Informatika (*Cyberbullying*) kelas VIII. Pengumpulan referensi ini bertujuan sebagai acuan dalam menyusun materi, latihan soal, serta video yang akan disertakan dalam media pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan pembuatan *storyboard* yang berfungsi sebagai panduan dalam merancang tampilan media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis Website ini diberi nama DSI CB (Dampak Sosial Informatika *Cyberbullying*). Website merupakan kumpulan halaman web yang berhubungan antara satu dengan lainnya, halaman pertama sebuah website adalah home page, sedangkan halaman demi halamannya secara mandiri disebut web page, dengan kata lain website adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia [13].



Gambar 2 Wireframe Beranda



Gambar 3 Wireframe Menu Materi

3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan dilakukan ketika perancangan sudah selesai dilakukan. Pada tahap ini penulis mulai mengerjakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan *user* (dalam hal ini peserta didik). Website dikembangkan berdasarkan hasil dari data observasi yang telah dilakukan pada tahap analis.



Gambar 4 Tampilan Beranda



Gambar 5 Tampilan Menu Materi

4. Implementasi (Implement)

Setelah aplikasi selesai dikembangkan maka selanjutnya adalah tahapan implementasi dan pengenalan media pembelajaran kepada peserta didik pada materi Dampak Sosial Informatika (*Cyberbullying*). Penulis juga mengharap *feedback* dari peserta didik, ahli media dan ahli materi guna perbaikan dari media pembelajaran agar lebih efektif dan efisien kedepannya.

5. Evaluasi (Evaluate)

Tahapan evaluasi ini dilakukan guna meminimalisir kesalahan dan kelemahan dari aplikasi media pembelajaran. Pada tahap evaluasi akan dilakukan 3 jenis pengujian yaitu Uji Ahli Media, Uji Ahli Materi, dan Kuesioner yang ditujukan ke peserta didik kelas VIII SMPN 17 Malang dengan metode *System Usability Scale*.

a. Validasi Ahli Media

Validator ahli media adalah Bapak Prof. Dr. Hakkun Elmunsyah, M.T. berikut adalah hasil dari uji ahli media :

Table 4 Validasi Ahli Media

Aspek	Presentase Skor	Keterangan
Tampilan Visual (Desain)	90%	Sangat Valid
Navigasi dan Interaktivitas	85%	Sangat Valid
Kesesuaian Media	90%	Sangat Valid
Teknis	100%	Sangat Valid

Berdasarkan uji validitas dari Ahli Media maka dapat diperoleh rata-rata 91,25% dan termasuk dalam kriteria Sangat Valid. Sehingga dari segi media, media pembelajaran interaktif ini dapat diimplementasikan ke peserta didik tanpa revisi.

b. Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi yakni Ibu Mira Cempaka, S.Pd. dan hasil dari validasi dapat dilihat pada tabel

5.

Table 5 Validasi Ahli Materi

Aspek	Presentase Skor	Keterangan
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	90%	Sangat Valid
Kedalamann dan Keakuratan Materi	80%	Valid
Keterbacaan dan Kejelasan Penyampaian	80%	Valid
Relevansi Materi dengan Kehidupan Nyata	80%	Valid

Berdasarkan uji validitas dari Ahli Materi maka dapat diperoleh rata-rata 82,5% dan termasuk dalam kriteria Sangat Valid. Sehingga dari segi materi, media pembelajaran interaktif ini dapat diimplementasikan

- ke peserta didik, namun ahli materi memberikan saran revisi minor yakni untuk menampilkan sasaran/kelas dalam materi di media pembelajaran tersebut dan juga pencantuman sumber materi.
- c. Uji Responden Siswa

Selanjutnya media pembelajaran diujicobakan kepada responden yakni siswa kelas 8. Uji coba ini menggunakan metode SUS (*System Usability Testing*) yang dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Metode *System Usability Scale* (SUS) adalah cara untuk melakukan pengujian usabilitas sebuah aplikasi [14]. SUS memiliki karakteristik yang menarik dan membuatnya berbeda dari kuesioner lain [15]. Responden pada ujicoba lapangan ini dilakukan dalam uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yang terdiri dari 10 responden untuk kelompok kecil dan 32 responden untuk kelompok besar. Pertanyaan dan Hasil dari uji coba respon kemenarikan peserta didik dapat dilihat pada Tabel 5 dan Tabel 6.

**Tabel 6 Kuesioner**

<b>Q</b>	<b>Soal</b>
Q1	Saya merasa sering ingin menggunakan media pembelajaran ini.
Q2	Saya merasa media pembelajaran ini terlalu rumit untuk digunakan.
Q3	Saya merasa media pembelajaran ini mudah digunakan.
Q4	Saya merasa perlu bantuan orang lain untuk bisa menggunakan media pembelajaran ini.
Q5	Fitur-fitur yang disediakan dalam media pembelajaran ini terasa lengkap.
Q6	Saya merasa ada terlalu banyak hal yang membingungkan dalam media ini.
Q7	Saya merasa sebagian besar siswa bisa dengan cepat belajar menggunakan media ini.
Q8	Saya merasa media ini tidak konsisten dalam navigasinya.
Q9	Saya merasa percaya diri saat menggunakan media pembelajaran ini.
Q10	Saya harus belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan media ini dengan baik.

**Table 7 Hasil Uji Responden Kelompok Kecil**

<b>Responden</b>	<b>Q1</b>	<b>Q2</b>	<b>Q3</b>	<b>Q4</b>	<b>Q5</b>	<b>Q6</b>	<b>Q7</b>	<b>Q8</b>	<b>Q9</b>	<b>Q10</b>	<b>Nilai</b>
1	4	1	5	2	4	3	5	2	5	1	85
2	5	1	4	1	5	1	5	1	3	2	90
3	4	1	4	3	4	3	5	2	4	1	77,5
4	5	1	4	2	5	2	5	1	4	3	85
5	5	1	4	2	5	2	5	1	4	2	87,5
6	5	1	5	1	4	1	4	1	5	2	92,5
7	5	2	4	3	5	1	5	1	4	2	85
8	4	2	5	2	5	1	4	1	3	1	85
9	5	2	4	1	5	1	5	1	4	1	92,5
10	5	2	5	2	4	1	4	3	4	1	82,5
<b>Jumlah</b>											862,5
<b>Rata-rata</b>											86,25

**Table 8 Hasil Uji Responden Kelompok Besar**

<b>Responden</b>	<b>Q1</b>	<b>Q2</b>	<b>Q3</b>	<b>Q4</b>	<b>Q5</b>	<b>Q6</b>	<b>Q7</b>	<b>Q8</b>	<b>Q9</b>	<b>Q10</b>	<b>Nilai</b>
1	4	1	5	2	4	3	5	2	5	1	85
2	5	1	4	1	5	1	5	1	3	2	90

3	4	1	4	3	4	3	5	2	4	1	77,5
4	5	1	4	2	5	2	5	1	4	3	85
5	5	1	4	2	5	2	5	1	4	2	87,5
6	5	1	5	1	4	1	4	1	5	2	92,5
7	5	2	4	3	5	1	5	1	4	2	85
8	4	2	5	2	5	1	4	1	3	1	85
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
32	3	2	5	2	3	2	3	2	4	1	72,5
<b>Jumlah</b>											2585
<b>Rata-rata</b>											80,78

Dari hasil perhitungan tersebut media pembelajaran yang penulis buat mendapatkan skor rata-rata 86,25 pada kelompok kecil dan skor rata-rata 80,78 pada kelompok besar, jika penilaian akhir berdasarkan kategori skor 0-50,9 = *not acceptable*, skor 51-70,9 = *marginal*, skor 71-100 = *acceptable* maka dengan media pembelajaran yang mendapat skor 86,25 dan 80,78 dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis website mendapat respon yang cukup baik dikalangan siswa kelas 8 di SMPN 17 Malang.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan evaluasi, media pembelajaran berbasis website pada materi dampak sosial informatika (*cyberbullying*) dinilai sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran siswa kelas VIII SMPN 17 Malang. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor sebesar 91,25% yang tergolong dalam kategori “Sangat Valid” menunjukkan bahwa tampilan, navigasi, serta aspek teknis media ini sudah sangat memadai. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor 82,5 dengan kategori “Sangat Valid” yang mengindikasikan bahwa konten materi telah sesuai dengan kurikulum, relevan dengan kebutuhan siswa dan mudah dipahami. Sementara itu, hasil uji coba kepada siswa menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) memperoleh skor sebesar 86,25 dan 80,78 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” mencerminkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan memberikan pengalaman belajar yang positif bagi peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran ini layak diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai alternatif inovatif untuk menyampaikan materi *cyberbullying* secara interaktif dan kontekstual

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Program Studi Pendidikan Profesi Guru Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang atas segala bentuk pendanaan, arahan, dan fasilitas yang telah diberikan selama proses penelitian ini berlangsung. Selain itu, ucapan terima kasih yang tulus juga disampaikan kepada SMPN 17 Malang atas kesempatan, dukungan, serta kerja sama yang baik selama pelaksanaan penelitian di sekolah tersebut. Segala bantuan, motivasi, dan dukungan yang telah diterima sangat berarti bagi penulis dan memberikan kontribusi besar dalam penyelesaian artikel ini. Semoga kebaikan yang telah diberikan menjadi amal yang bermanfaat dan membawa keberkahan bagi semua pihak..

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Budayat, E. S. Rejeki, and Sukisno, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Mengenal Sejarah Agama Buddha SMP di Kecamatan Gladagsari,” *Journal on Education*, vol. 06, pp. 7987–7997, 2023.
- [2] annisa utama Berliana, Mailizar, Faiza, and Leonard, “Pengembangan media pembelajaran berbasis android melalui model pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan),” *Journal of Instructional Development Research*, vol. 2, pp. 57–68, 2021.
- [3] A. Sadriani, M. R. S. Ahmad, and A. Ibrahim, “Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital,” *PROSIDING SEMINAR NASIONAL*, pp. 32–37, Jul. 2023, [Online]. Available: <https://journal.unm.ac.id/index.php/Semnasdies62/index>
- [4] F. Mahadi, M. R. Husin, and N. M. Hassan, “Analisis Gaya Kognisi dan Afeksi Murid dalam Penulisan Karangan Bahasa Melayu di Sekolah Rendah,” *Journal of Humanities and Social Sciences*, vol. 4, no. 1, pp. 22–28, Apr. 2022, doi: 10.36079/lamintang.jhass-0401.340.
- [5] D. Supit, E. Meiske Maythy Lasut, and N. Jerry Tumbel, “Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Journal on Education*, vol. 05, no. 03, pp. 6994–7003, 2023.
- [6] S. Lestari and M. W. Djuhan, “ANALISIS GAYA BELAJAR VISUAL, AUDITORI DAN KINESTETIK DALAM PENGEMBANGAN PRESTASI BELAJAR SISWA,” 2021.
- [7] F. Marlianto *et al.*, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Negeri 2 Kota Pontianak,” 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimi/index>

- 
- [8] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education*, vol. 05, no. 02, pp. 3928–3936, 2023.
  - [9] H. Aguspita Dewi, Suryani, and A. Sriati, "Faktor-faktor yang memengaruhi cyberbullying pada remaja: A Systematic review," *JNC*, vol. 3, no. 2, pp. 128–141, Jun. 2020.
  - [10] J. Enstein, U. Citra, B. Vera, R. Bulu, B. Roswita, and L. Nahak, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially," *Jurnal Jendela Pendidikan*, vol. 02, no. 01, pp. 101–109, Feb. 2022.
  - [11] F. Jannah, T. Irtifa, and P. Fatimatus Az Zahra, "PROBLEMATIKA PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR 2022," vol. 4, no. 2, pp. 55–65, 2022.
  - [12] S. Komariah, H. Suhendri, D. Arif, and R. Hakim, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA SMP BERBASIS ANDROID," *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2018, [Online]. Available: <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/>
  - [13] W. Abbas, "ANALISA KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP WEBSITE UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA (UNY)," *Prosiding SNST ke-4 Tahun 2013*, pp. 1–6, 2013, [Online]. Available: [www.webqual.co.uk](http://www.webqual.co.uk)
  - [14] Z. Miftah and I. P. Sari, "ANALISIS SISTEM PEMBELAJARAN DARLING MENGGUNAKAN METODE SUS," *Research and Development Journal of Education*, vol. 1, no. 1, pp. 40–48, Oct. 2020, doi: 10.30998/rdje.v1i1.7076.
  - [15] M. Alvian Kosim, S. Restu Aji, and M. Darwis, "PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 4, no. 2, pp. 1–7, Aug. 2022.