

***ANALISIS USABILITY APLIKASI ENTERPRISE RESOURCE  
PLANNING ARUNA HEROES MENGGUNAKAN METODE  
HEURISTIC EVALUTION BERBASIS SYSTEM USABILITY  
SCALE (STUDI PADA PT ARUNA JAYA NUSWANTARA)***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Persyaratan Penelitian dan Penulisan Skripsi sebagai Bagian dari  
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Bisnis Program Studi Bisnis Digital



Oleh

Kris Adam Gunanta Sitepu

NIM 1903585

**PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL  
KAMPUS TASIKMALAYA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2023**

**ANALISIS *USABILITY* APLIKASI *ENTERPRISE RESOURCE PLANNING*  
ARUNA HEROES MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*  
BERBASIS *SYSTEM USABILITY SCALE* (STUDI KASUS PADA PT ARUNA  
JAYA NUSWANTARA)**

Oleh:

Kris Adam Gunanta Sitepu

NIM 1903585

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Bisnis Program Studi Bisnis Digital

© Kris Adam Gunanta Sitepu

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Tugas Akhir ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto *copy*, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

KRIS ADAM GUNANTA SITEPU

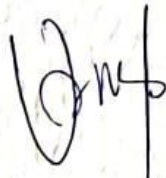
**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**KRIS ADAM GUNANTA SITEPU**

**ANALISIS *USABILITY* APLIKASI *ENTERPRISE RESOURCE PLANNING* ARUNA  
HEROES MENGGUNAKAN *HEURISTIC EVALUATION* BERBASIS *SYSTEM  
USABILITY SCALE* (STUDI PADA PT ARUNA JAYA NUSWANTARA)**

disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:

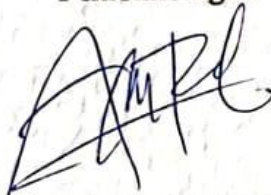
**Pembimbing I**



**Oding Herdiana, S.Kom., M.Kom.**

**NIP. 920200419860711101**

**Pembimbing II**



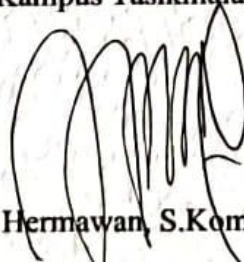
**Adi Prehanto, S.S., M.Pd.**

**NIP. 920200419880223101**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi S1 Bisnis Digital UPI**

**Kampus Tasikmalaya**



**Adam Hermawan, S.Kom., MBA.**

**NIP. 920190219930105101**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Analisis *Usability* Aplikasi *Enterprise Resource Planning* Aruna Heroes Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* Berbasis *System Usability Scale* (Studi Pada PT Aruna Jaya Nuswantara)” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tasikmalaya, 21 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



**Kris Adam Gunanta Sitepu**

**NIM 1903585**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, karena atas berkat dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul dari skripsi yang saya ajukan adalah "***Analisis Usability Aplikasi Enterprise Resource Planning Aruna Heroes Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Berbasis System Usability Scale (Studi Pada PT Aruna Jaya Nuswantara)***". Pada tugas akhir ini membahas tentang implementasi dari evaluasi tingkat kegunaan aplikasi yang diterapkan pada aplikasi Aruna Heroes yang dimiliki oleh PT Aruna Jaya Nuswantara. Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan sidang tugas akhir Program Studi Bisnis Digital, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Tidak dapat dipungkiri bahwa selama proses penyusunan tugas akhir ini dibutuhkan daya juang dan semangat yang besar dalam proses penyelesaiannya. Namun, puji Tuhan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik sebagai bentuk pertanggungjawaban intelektual penulis selama menjadi mahasiswa. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna membangun skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Tasikmalaya 18 Juli 2023



Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan rasa syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini. Penyelesaian skripsi ini tidak akan mungkin dapat terjadi jika bukan dengan dukungan orang-orang yang telah memberikan motivasi, doa, bimbingan, dan dukungan yang bersifat material dan moral. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segenap hati dan penuh syukur, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, karena berkat karunia dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin hingga selesai.
2. Kedua orang tua penulis, Bapak Samudra Sitepu dan Ibu Beru Teggur Br Tarigan Silangit yang telah bekerja keras dan mengerahkan seluruh tenaga untuk mendukung saya menyelesaikan proses perkuliahan dari awal hingga saat ini.
3. Bapak Oding Herdiana S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang telah selalu memberikan dorongan kepada penulis untuk segera menyelesaikan proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Adi Prehanto S.S., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah selalu memberikan dorongan dan masukan kepada penulis selama proses penyusunan penelitian ini berlangsung.
5. Seluruh dosen Program Studi Bisnis Digital UPI Kampus Tasikmalaya yang telah berperan penting dalam memberikan banyak pengetahuan selama masa perkuliahan.
6. Seluruh keluarga terdekat penulis (Kak Monic, Bang Nanda, Amay Sukat, Kak Prida, Pak Uda, Bik Uda, Pak Tua, Bik Tua dan Nathanael Ebra Timanta Sitepu) yang telah menjadi sumber semangat dan motivasi penulis.
7. Kepada Dona Monicha Margarettha yang sudah menemani penulis dari awal semester hingga akhirnya masa perkuliahan selesai saya jalani.
8. Teman-teman terdekat penulis (Howard, Novian, Bagus, dan Varin) yang sudah mendukung penulis selama proses pengerjaan skripsi.

9. Para anggota Running Man (Yoo Jae Suk, Haha, Jee Seok Jin, Kim Jong Kook, Song Ji Hyo, Jeon So Min, Yang Se Chan, dan member favorit saya, Lee Kwang Soo) yang sudah menjadi sumber hiburan penulis selama proses pengerjaan skripsi ini.

**ANALISIS *USABILITY* APLIKASI *ENTERPRISE RESOURCE PLANNING*  
ARUNA HEROES MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*  
BERBASIS *SYSTEM USABILITY SCALE* (STUDI PADA PT ARUNA JAYA  
NUSWANTARA)**

**ABSTRAK**

Oleh

Kris Adam Gunanta Sitepu

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat *usability* dari aplikasi Aruna Heroes yang dikembangkan oleh PT Aruna Jaya Nuswantara. *Usability* merupakan sebuah faktor penting untuk mengukur keberhasilan sebuah produk dalam memenuhi kebutuhan penggunaannya. Melalui penggunaan metode Evaluasi Heuristik berbasis *System Usability Scale*, penelitian ini mengidentifikasi masalah dan hambatan *usability* dalam aplikasi Aruna Heroes serta memberikan rekomendasi perbaikan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran dengan pendekatan eksplanatoris sekuensial. Penelitian ini menggabungkan data kuantitatif melalui penggunaan SUS dan data kualitatif melalui analisis variabel deskriptif penelitian, dan melalui wawancara dengan pengguna Aruna Heroes. Analisis dilakukan dengan mengaplikasikan prinsip-prinsip evaluasi heuristik pada aplikasi Aruna Heroes dan mengukur tingkat *usability* menggunakan SUS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Aruna Heroes telah memiliki tingkat *usability* yang baik dan berhasil memenuhi 9 dari 10 indikator dari variabel *Heuristic Evaluation*. Namun, dalam konteks *usability* dan evaluasi heuristik, aplikasi Aruna Heroes masih memiliki ruang untuk meningkatkan *usability* mereka melalui prinsip *Error Prevention*, *Help Users Recognize*, *Diagnose*, *Recovers from Errors*, dan *Help and Documentation* perlu diperbaiki ataupun dilakukan pembaruan secara berkelanjutan dalam rangka meningkatkan *usability* aplikasi dan memuaskan pengguna.

**Kata Kunci:** *Usability*, Evaluasi Heuristik, Aruna Heroes, *System Usability Scale*.



**ANALISIS *USABILITY* APLIKASI *ENTERPRISE RESOURCE PLANNING*  
ARUNA HEROES MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*  
BERBASIS *SYSTEM USABILITY SCALE* (STUDI PADA PT ARUNA JAYA  
NUSWANTARA)**

**ABSTRACT**

by

Kris Adam Gunanta Sitepu

This study aims to evaluate the usability level of Aruna Heroes developed by PT Aruna Jaya Nuswantara. Usability is a crucial factor in assessing the success of a product in meeting user needs. Using the Heuristic Evaluation method based on the System Usability Scale, this research identifies usability issues and barriers in Aruna Heroes and provides recommendations for improvement. The research methodology used is a mixed-methods approach with a sequential explanatory design. The study combines quantitative data through the use of the SUS and qualitative data through descriptive variable analysis and interviews with Aruna Heroes users. The analysis is conducted by applying heuristic evaluation principles to the Aruna Heroes and measuring the usability level using the SUS. The research findings indicate that Aruna Heroes has achieved a good level of usability and successfully meets 9 out of 10 indicators from the Heuristic Evaluation variables. However, in the context of usability and heuristic evaluation, Aruna Heroes still has room for improvement, particularly in the areas of Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Errors, Error Prevention, and Help and Documentation.

***Keywords:*** *Usability, Heuristic Evaluation, Aruna Heroes, System Usability Scale.*

## DAFTAR ISI

|  |            |
|--|------------|
| <b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>           | <b>i</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                               | <b>ii</b>  |
| <b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>                         | <b>iii</b> |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                     | <b>v</b>   |
| <b>ABSTRACT.....</b>                                     | <b>vi</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                   | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                | <b>x</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                | <b>xi</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>                              | <b>xii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                            | <b>1</b>   |
| 1.1    Latarbelakang Penelitian .....                    | 1          |
| 1.2    Rumusan Masalah .....                             | 4          |
| 1.3    Tujuan Penelitian.....                            | 4          |
| 1.4    Batasan Masalah.....                              | 5          |
| 1.5    Manfaat Penelitian.....                           | 5          |
| 1.5.1    Manfaat Praktis .....                           | 5          |
| 1.5.2    Manfaat Teoritis .....                          | 5          |
| 1.6    Sistematika Penulisan.....                        | 6          |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....</b> | <b>7</b>   |
| 2.1    Kajian Pustaka.....                               | 7          |
| 2.1.1 <i>Usability</i> .....                             | 7          |
| 2.1.2 <i>Heuristic Evaluation</i> .....                  | 8          |
| 2.1.3 <i>User Interface</i> .....                        | 10         |

|  |   |           |
|--|---|-----------|
| 2.1.4                                      | <i>User Experience</i> .....              | 12        |
| 2.1.5                                      | <i>System Usability Scale</i> .....       | 13        |
| 2.1.6                                      | <i>Enterprise Resource Planning</i> ..... | 16        |
| 2.1.7                                      | <i>User Acceptance Testing</i> .....      | 17        |
| 2.1.8                                      | Proses Bisnis .....                       | 18        |
| 2.1.9                                      | Penelitian Terdahulu .....                | 18        |
| 2.2  | Kerangka Pemikiran .....                  | 21        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b> |   | <b>22</b> |
| 3.1  | Objek Penelitian .....                    | 22        |
| 3.2  | Metode Penelitian.....                    | 22        |
| 3.2.1                                      | Pendekatan Penelitian .....               | 22        |
| 3.2.2                                      | Jenis Penelitian.....                     | 22        |
| 3.2.3                                      | Sumber Data.....                          | 23        |
| 3.2.4                                      | Teknik Pengumpulan Data.....              | 23        |
| 3.2.5                                      | Populasi dan Sampel Penelitian .....      | 24        |
| 3.2.5.1                                    | Populasi .....                            | 24        |
| 3.2.5.2                                    | Sampel.....                               | 24        |
| 3.2.6                                      | Lokasi dan Waktu Penelitian .....         | 25        |
| 3.2.7                                      | Perancangan Instrumen Kuesioner.....      | 25        |
| 3.2.8                                      | Perancangan Uji Instrumen.....            | 27        |
| 3.2.8.1                                    | Uji Validitas .....                       | 27        |
| 3.2.8.2                                    | Uji Reliabilitas.....                     | 28        |
| 3.2.5                                      | Prosedur Penelitian.....                  | 30        |
| 3.2.6                                      | Perancangan Variabel Penelitian.....      | 31        |

|   |  |           |
|---|--|-----------|
| 3.2.6.1   | Variabel Model Konseptual.....                                     | 31        |
| 3.2.7   | Analisis Data .....  | 32        |
| 3.2.7.1   | Analisis Deskriptif Variabel Penelitian .....                      | 32        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                  |  | <b>34</b> |
| 4.1   | Hasil Uji Instrumen Penelitian .....                               | 34        |
| 4.1.1   | Uji Validitas .....  | 34        |
| 4.1.2   | Uji Reliabilitas .....   | 35        |
| 4.2   | Pembahasan .....   | 35        |
| 4.3   | Gambaran Umum .....  | 37        |
| 4.3.1   | Profil PT Aruna Jaya Nuswantara.....                               | 37        |
| 4.3.2   | Aplikasi Aruna Heroes .....  | 38        |
| 4.4   | Hasil Analisis .....   | 47        |
| 4.4.1   | Perhitungan <i>System Usability Scale</i> .....                    | 47        |
| 4.4.2   | Analisis Deskriptif Variabel Penelitian.....                       | 51        |
| 4.4.3   | Ringkasan dan Rekomendasi Hasil Analisis Deskriptif Variabel.....  | 60        |
| 4.4.4   | Analisis Tambahan Menggunakan <i>User Acceptance Testing</i> ..... | 64        |
| <b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b> |  | <b>66</b> |
| 5.1   | Kesimpulan.....  | 66        |
| 5.2   | Implikasi .....  | 67        |
| 5.3   | Saran .....  | 67        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                               |  | <b>69</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                      |  | <b>72</b> |
| <b>RIWAYAT HIDUP PENULIS.....</b>                         |  | <b>84</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 SUS Score .....   | 16 |
| Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran.....                                   | 21 |
| Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....                                  | 30 |
| Gambar 3.2 Variabel Nielsen Usability .....                          | 31 |
| Gambar 4.1 Menu Beranda Aruna Heroes .....                           | 38 |
| Gambar 4.2 Fitur Pembelian Aruna Heroes .....                        | 39 |
| Gambar 4.3 Fitur Nelayan Aruna Heroes .....                          | 40 |
| Gambar 4.4 Fitur Expense Aruna Heroes .....                          | 41 |
| Gambar 4.5 Fitur Intercompany Sales Aruna Heroes .....               | 42 |
| Gambar 4.6 Fitur Sales Order Aruna Heroes .....                      | 42 |
| Gambar 4.7 Fitur Delivery Order Aruna Heroes .....                   | 43 |
| Gambar 4.8 Menu Wallet Aruna Heroes.....                             | 44 |
| Gambar 4.9 Tampilan Fitur Isi Petty Cash .....                       | 45 |
| Gambar 4.10 Fitur Riwayat Transaksi Aruna Heroes.....                | 45 |
| Gambar 4.11 Tampilan Menu Akun Aruna Heroes .....                    | 46 |
| Gambar 4.12 Fitur Status Sinkronisasi Aruna Heroes .....             | 47 |
| Gambar 4.13 Fitur Help and Documentation Aruna Heroes.....           | 62 |
| Gambar 4.14 Rekomendasi Mock-up Fitur Help Center Aruna Heroes ..... | 63 |
| Gambar 4.15 Sebelum dan Sesudah Penambahan Fitur Help Center .....   | 64 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2.1 Indikator Heuristic Evaluation                                 | 9  |
| Tabel 2.2 Skala Likert SUS   | 14 |
| Tabel 2.3 Daftar Penelitian Terdahulu                                    | 18 |
| Tabel 3.1 Instrumen Kuesioner  | 25 |
| Tabel 3.2 Nilai Koefisien Reliabilitas                                   | 29 |
| Tabel 3.3 Skala Interval Analisis Deskriptif                             | 33 |
| Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas  | 34 |
| Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas   | 35 |
| Tabel 4.1 Skor Asli Kuesioner  | 47 |
| Tabel 4.2 Skor Hasil Hitung Kuesioner                                    | 49 |
| Tabel 4.3 Distribusi Skor SUS  | 51 |
| Tabel 4.4 Skor Variabel Visibility of System Status                      | 52 |
| Tabel 4.5 Skor Variabel Match Between System and the Real World          | 53 |
| Tabel 4.6 Skor Variabel User Control and Freedom                         | 54 |
| Tabel 4.7 Skor Variabel Consistency and Freedom                          | 55 |
| Tabel 4.8 Skor Variabel Error Prevention                                 | 55 |
| Tabel 4.9 Skor Variabel Recognition Rather Than Recall                   | 56 |
| Tabel 4.10 Skor Variabel Flexibility and Efficient of Use                | 57 |
| Tabel 4.11 Skor Variabel Aesthetic and Minimalist Design                 | 58 |
| Tabel 4.12 Skor Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers From Errors | 59 |
| Tabel 4.13 Skor Variabel Help and Documentation                          | 60 |
| Tabel 4.14 Ringkasan Hasil Analisis Deskriptif Variabel                  | 61 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |    |
|---|----|
| Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....                                     | 72 |
| Lampiran 2. Dokumentasi Penyebaran Kuesioner via Google Chat.....         | 76 |
| Lampiran 3. Data Kuantitatif dari 32 Local Heroes.....                    | 76 |
| Lampiran 4. Sertifikat Keterangan Magang di PT Aruna Jaya Nuswantara..... | 81 |
| Lampiran 5. Bukti Publish Jurnal.....                                     | 82 |
| Lampiran 6. Hasil Uji Instrumen Menggunakan SPSS .....                    | 83 |

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, I. H. N., Santosa, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale. *Jurnal IPTEK-KOM*, 17(1), 31–38. <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/iptekkom/article/view/428>
- Ariani, M., Suryana, A., Suhartini, H., & Saliem, H. P. (2018). Performance of Animal Food Consumption based on Region and Income at Household Level. *Analisis Kebijakan Pertanian*, 16(2), 147–163. <http://dx.doi.org/10.21082/akp.v16n2.2018.147-163>
- Brooke, J. (1986). *SUS: A Quick and Dirty Usability Scale* (Springer L).
- Cresswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Los Angeles: SAGE Publications. SAGE Publications.
- Cristina, O., Sianipar, B., Ukar, K., & Permana, B. (2021). *Evaluasi Antarmuka Pengguna Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna Dengan Metode Heuristic Evaluation dan Think Aloud*. 20(3), 171–178.
- Holtzblatt, K., Beyer, H., Henderson, A., & Jones, W. (1997). *Contextual Design: Defining Customer-Centered Systems*. Morgan Kaufmann Publishers.
- Imam, G. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Jordan, B., Triayudi, A., & Rahman, B. (2022). Analisa Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan End User Computing Satisfaction pada Website Infobengkel. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 608. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3534>
- Kusumawardhana, I. M. H., Wardani, N. H., Reza, A., & Perdanakusuma. (2019). Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal*

Kris Adam Gunanta Sitepu, 2023

*Analisis Usability Aplikasi Enterprise Resource Planning Aruna Heroes Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Berbasis System Usability Scale (Studi Kasus Pada PT Aruna Jaya Nuswantara)*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



*Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7708–7716.

Maria, F. (2022). *Analisis Usability Aplikasi Edumu Di Smk Muhammadiyah 1 Palembang Dengan Metode Heuristic Evaluation Analisis Usability Aplikasi Edumu Di Smk Muhammadiyah 1 Palembang*.

Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian* (pp. 1–517). Ghalia Indonesia.

Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Morgan Kaufmann Publishers.

Nielsen, J. (1994). *Usability Inspection Methods* (J. N. & R. L. Mack (ed.)). John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1016/b978-0-08-052029-2.50008-5>

Nirmala. (2017). *Kondisi Infrastruktur dan Transportasi Laut di Indonesia*. Binus University Faculty of Humanities. <https://business-law.binus.ac.id/2017/02/28/kondisi-infrastruktur-dan-transportasi-laut-di-indonesia/>

Norman, D. A. (2018). *The Design of Everyday Things* (B. Books (ed.)).

Noviani, D. R. (2022). *Evaluasi Heuristik Dalam Meningkatkan Usability Pada Sistem Pembelajaran Online Terpadu (SPOT) Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta*. <http://repository.upi.edu/79089/>

Organization, I. S. (2010). Ergonomics of human-system interaction. *The Japanese Journal of Ergonomics*, 30(1), 1–1. <https://doi.org/10.5100/jje.30.1>

Perry E, W. (2006). *Effective Methods for Software Testing 3rd*. Wiley Publishing, Inc. <https://dahlan.unimal.ac.id/files/ebooks/2006>

Septiani, Irene., D. (2013). Analisa Pengaruh Business Process Reengineering Terhadap Keunggulan Bersaing dan Kinerja Organisasi. *Akuntansi Bisnis Universitas Kristen Petra*, 1.

Shtub, A. (2022). *Entreprise Resource Planning (ERP): The Dynamics of Operations Management*. Kluwer Academic Publishers.

**Kris Adam Gunanta Sitepu, 2023**

**Analisis Usability Aplikasi Enterprise Resource Planning Aruna Heroes Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Berbasis System Usability Scale (Studi Kasus Pada PT Aruna Jaya Nuswantara) Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu**

- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Pendekatan Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukarsa, I. M., Buana, I. P. W., Arya Utama, I. P. J., & Wisswani, N. W. (2022). Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Usability Testing (Studi Kasus: Aplikasi Warga Bali). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(5), 1003. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022955408>
- Sulistiya, M., Mu, Z., Natasia, S. R., & Yusuf, M. (2021). Penerapan Metode Think Aloud untuk Evaluasi Usability pada Website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota MNO. *Telematika*, 16(1), 25–32.
- Syarifuddin, S. (2019). Analisis Implementasi Erp (Enterprise Resources Planning) Oracle Cloud Finance Pada Pt. Hadji Kalla Makassar. *AkMen Jurnal Ilmiah*, 16(No 3), 315–324. <https://e-jurnal.nobel.ac.id/index.php/akmen/article/view/689>
- Tjandra, S. (2012). Evaluasi Usability Dalam Desain Interface. *Dinatek.Stts.Edu*, 4, 88–93. [http://dinatek.stts.edu/pdf/04\\_2011\\_4\\_2/8.Suhatati\\_Tjandra.pdf](http://dinatek.stts.edu/pdf/04_2011_4_2/8.Suhatati_Tjandra.pdf)
- Ulfa, R. (2021). *Mengukur Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Bimbingan Konseling (E-BK) Menggunakan System Usability Scale (SUS) Di SMK Negeri 1 Banda Aceh*. 77.
- Umam, F. K., Ramdani, F., & Wijoyo, S. H. (2021). Analisis Perbandingan Tiga Metode Evaluasi Usability Dalam Mencari Permasalahan Usability (Studi Kasus: Aplikasi Situbondo Tera'). *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(2), 514–522. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

**Kris Adam Gunanta Sitepu, 2023**

**Analisis Usability Aplikasi Enterprise Resource Planning Aruna Heroes Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Berbasis System Usability Scale (Studi Kasus Pada PT Aruna Jaya Nuswantara)**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu