

# Analisis Usability Aplikasi Kopi Kenangan Dengan Metode Use Questionnaire

<sup>1</sup>Ela esti susanti, <sup>2</sup>Sabina hajar alviyanti, <sup>3</sup>Aktasya purwandira

Diterima:

10 Juni 2024

Revisi:

10 Juli 2024

Terbit:

1 Agustus 2024

<sup>4</sup>Ersa dwi nur aini <sup>5</sup>Idha febiyanti  
<sup>1-5</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri

<sup>1</sup>[elaesti366@gmail.com](mailto:elaesti366@gmail.com), <sup>2</sup>[sabinasabinahajar@gmail.com](mailto:sabinasabinahajar@gmail.com),

<sup>3</sup>[aktasya011@gmail.com](mailto:aktasya011@gmail.com), <sup>4</sup>[ersadwinuraini@gmail.com](mailto:ersadwinuraini@gmail.com), <sup>5</sup>[febiyantiidha09@gmail.com](mailto:febiyantiidha09@gmail.com)

**Abstrak**—Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat usability dari aplikasi Kopi Kenangan. Analisis dilakukan dengan menggunakan metode USE Questionnaire. USE Questionnaire mempunyai 4 faktor yaitu Usefulness (kebergunaan), Ease of Use (kemudahan penggunaan), Ease of Learning (kemudahan mempelajari) dan Satisfaction (kepuasan). Empat faktor ini dijadikan sebagai variabel bebas (independen) untuk mengevaluasi tingkat Usability aplikasi Kopi Kenangan. Penelitian ini menggunakan kuisioner sebagai data utama (primer) serta jurnal ilmiah sebagai data pendukung (sekunder). Penelitian ini menggunakan uji Validitas dan Uji Reliabilitas sebagai metode analisis data. Pengambilan data melibatkan 30 responden dari pengguna aplikasi Kopi Kenangan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan Variabel Usefulness dengan persentase 80,00%, Variabel Ease of use dengan persentase sebesar 80,25%, Variabel Ease of learning dengan persentase 80,75%, dan Variabel Satisfaction dengan persentase 81,75%.

**Kata Kunci**—Usability;Kopi Kenangan;USE Questionnaire

**Abstract**— This research aims to analyze the usability level of the Kopi Kenangan application. The analysis is based on user experience using the USE Questionnaire method. The USE Questionnaire comprises four factors: Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning, and Satisfaction. These four factors serve as independent variables to evaluate the usability level of the Kopi Kenangan application. This study employs a questionnaire as the primary data source and scientific journals as supporting (secondary) data. The research uses Validity and Reliability tests as data analysis methods. Data collection involves 30 respondents who are users of the Kopi Kenangan application. The results of this study indicate that the Usefulness variable has a percentage of 80.00%, the Ease of Use variable has a percentage of 80.25%, the Ease of Learning variable has a percentage of 80.75%, and the Satisfaction variable has a percentage of 81.75%.

**Keywords**— Usability; Kopi Kenangan; USE Questionnaire

This is an open access article under the CC BY-SA License.



**Penulis Korespondensi:**

Aktasya Purwandira

Sistem Informasi

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: [aktasya011@gmail.com](mailto:aktasya011@gmail.com)

ID Orcid: [<https://orcid.org/0009-0005-5351-0623>]

Handphone: 081233750650

## I. PENDAHULUAN

Aplikasi mobile menjadi salah satu alat penting dalam mendukung berbagai aktivitas sehari-hari, termasuk dalam industri kuliner. Kopi Kenangan, sebagai salah satu merek kopi terkemuka di Indonesia, telah mengembangkan aplikasi mobile untuk mempermudah pelanggan dalam memesan minuman, mengakses promosi, dan menikmati berbagai layanan lainnya[1]. Namun, agar aplikasi ini dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal, perlu dilakukan analisis usability yang menyeluruh.

Dalam memberikan pengalaman pengguna yang optimal, penting juga untuk meningkatkan kualitas sistem. Kualitas sistem adalah ukuran proses sistem informasi yang berfokus pada hasil interaksi antara pengguna dan sistem. Dalam kualitas sistem, ada proses sistem informasi yang menunjukkan hasil interaksi antara sistem individu dan pengguna. Kualitas sistem adalah integrasi fungsi sistem dan keandalan operasi sistem berdasarkan persepsi pengguna[2].

Berdasarkan pengertian usability yang telah ditetapkan oleh Standart Nasional (ISO 9241-11), usability terdiri dari tiga dimensi: efisiensi, efektivitas, dan kepuasan. Ketiga aspek tersebut memiliki korelasi yang saling mempengaruhi antara parameter Kenyamanan (*Usefulness*), Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use*), Kemudahan Belajar (*Ease of Learning*), dan Kepuasan (*Satisfaction*) pada metode USE questionnaire[3]. Usability dapat diukur sejauh mana suatu sistem dapat digunakan oleh pengguna dalam konteks tertentu dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan [4]. Sedangkan menurut (Nielsen, 2012) Usability adalah atribut kualitas yang menilai seberapa mudah sebuah antarmuka pengguna dapat digunakan. Kata “Usability” juga merujuk pada metode yang digunakan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan selama proses desain. Usability merupakan kondisi yang sangat dibutuhkan untuk sebuah produk agar dapat terus bertahan. Jika sebuah produk sulit untuk digunakan maka kebanyakan pengguna akan meninggalkan produk tersebut. Jika sebuah aplikasi gagal menjawab pertanyaan pengguna, maka pengguna akan meninggalkan aplikasi tersebut. Jika ada beberapa informasi yang tidak terbaca sehingga pengguna tidak mendapatkan apa yang mereka inginkan maka mereka akan pergi. Hampir tidak ada pengguna yang akan membaca manual penggunaan sebuah aplikasi dan menghabiskan banyak waktu hanya untuk mempelajari antarmuka pengguna aplikasi yang akan mereka gunakan[5].

Kopi Kenangan merupakan peritel kedai kopi yang tidak menggunakan sistem franchise dengan tujuan mempertahankan quality control demi menjaga kualitas produk agar rasanya selalu konsisten. Kopi kenangan menargetkan market di Indonesia yang masih cukup luas. Segmen *lower-middle* untuk kopi RTD (*ready to drink*) belum tercakup oleh pemain kopi lama seperti peritel kopi internasional yang sudah lama. Meskipun 8 harga jual produk Kopi Kenangan dibawah harga dari peritel kopi internasional namun kualitas produk Kopi Kenangan tidak bisa dianggap sebelah mata. Kopi kenangan menggunakan mesin espresso terbaik asal Italia, yaitu *La Marzocco* atau *Victoria Arduino*. Sampai saat ini hanya Kopi Kenangan satu-satunya kedai kopi ritel lokal yang berani menggunakan mesin kopi tersebut [6].

Salah satu paket kuisioner yang dapat digunakan untuk mengukur usability adalah USE. USE dapat mencakup 3 aspek pengukuran usability menurut ISO yaitu efisiensi, efektivitas dan kepuasan. beberapa penelitian yang sudah dilakukan menunjukan bahwa kebanyakan evaluasi produk mrngacu pada tiga dimensi tersebut, yaitu *usefulness*, *satisfaction* dan *ease of use*. hasil beberapa pengamatan juga menunjukan adanya korelasi dan saling mempengaruhi antara parameter *ease of use* dan *usefulness*. Hasil beberapa pengamatan juga menunjukan adanya korelasi dan saling mempengaruhi antara parameter *ease of use* dan *usefulness*. Peningkatan pada parameter *Ease of Use* akan diikuti peningkatan pada *usefulness*, dan sebaliknya. Kedua parameter tersebut akan berkontribusi besar pada

*Satisfaction*. Faktor *usefulness* biasanya kurang penting jika sistem tersebut bersifat sistem internal dimana penggunaannya bersifat wajib. Untuk sistem internal, faktor yang berkontribusi terhadap parameter *Ease of use* dapat dibagi menjadi 2 yaitu *Ease of learning* dan *ease of use*[7].

## II. METODE

Metode yang digunakan yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang peneliti pilih untuk digunakan di penelitian kali ini, data kuantitatif yaitu berupa pengumpulan data berupa metode kuesioner dengan jotform, dengan menggunakan teknik yang ada maka angka tersebut akan diolah[8]. Kuesioner ini digunakan dalam upaya untuk mengidentifikasi dampak APK Kopi Kenangan, citra merek, serta kualitas pelayanan terhadap keputusan pembelian Kopi Kenangan. Penelitian ini menggunakan data primer yang berasal dari kuesioner jotform yang disebar melalui social media[9].

Penelitian ini dilakukan pada pelanggan di kopi kenangan yang ada di Kediri. Teknik pengambilan sampel ini merupakan simple random sampling, dengan jumlah sampel yaitu 30 responden yang dikategorikan berdasarkan jenis kelamin. Diperlukan Hasil penelitian yang akurat agar dapat mengajukan beberapa pertanyaan tertulis untuk responden mengenai sistem dan juga desain website APK Kopi Kenangan agar dapat membantu dalam proses pembuatan penelitian ini[10].

Pelaksanaan usability testing dilakukan untuk mengidentifikasi masalah kegunaan yang ada pada APK Kopi Kenangan menggunakan Jotform. Data yang diperoleh dari hasil pengujian kegunaan ini digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan aplikasi. Proses pengujian kegunaan dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu penentuan partisipan dan responden, memberikan pertanyaan wawancara dan pemberian kuesioner[11]. Skala pengukur untuk hasil survei kuisisioner menggunakan Likert yang terdapat dari empat pilihan yaitu : Sangat baik (1), Baik (2), Kurang Baik (3), Sangat Buruk (4), dengan skor masing-masing.

Tabel 1 Skala Likert

Pertanyaan	SB	B	KB	SBr
Nilai	1	2	3	4

Tabel 2 kuisisioner

Factor	No	Pernyataan	Sangat Baik	Baik	Kurang Baik	Sangat Buruk
	1	Seberapa baik aplikasi tersebut dalam memfasilitasi proses pemesanan kopi dengan tepat dan efisien.				
Usefulness	2	Seberapa baik aplikasi memberikan informasi yang relevan dan bermanfaat kepada pengguna tentang promosi atau diskon terbaru.				
Ease of Use	3	Seberapa mudah dan cepat aplikasi merespons permintaan pengguna.				
	4	Seberapa mudah dan intuitif tampilan serta desain aplikasi bagi pengguna.				
Ease of Learning	5	Seberapa mudah aplikasi memberikan rekomendasi kopi yang sesuai dengan preferensi pengguna.				

	6	Seberapa mudah aplikasi membantu pengguna menemukan lokasi gerai terdekat.
Satisfaction	7	Seberapa puas pengguna dengan berbagai pilihan metode pembayaran yang tersedia.
	8	Seberapa memuaskan pengguna dengan informasi yang disediakan tentang menu kopi.
	9	Seberapa puas pengguna dengan kecepatan dan ketepatan pengiriman pesanan melalui fitur delivery order
	10	Seberapa baik pengguna puas dengan kemampuan aplikasi untuk menambahkan catatan atau permintaan khusus pada pesanan.

Pada table kuisisioner, pada pertanyaan 1 sampai 2 memuat faktor usefulness. *Perceived usefulness* atau persepsi kemudahan penggunaan juga mempengaruhi persepsi manfaat yang merupakan suatu sistem yang berkaitan dengan produktifitas dan efektifitas sistem dari kegunaan dalam tugas secara menyeluruh untuk meningkatkan kinerja orang yang menggunakan sistem tersebut (Adamson dan Shine, 2003)[12]. Sedangkan pada pertanyaan 3 sampai 4 memuat faktor ease of use. ease of use merupakan kemudahan yang berkaitan dengan usaha dan kenyamanan pengguna teknologi tertentu[13]. Lalu pada tabel pertanyaan 5 sampai 6 membuat faktor ease of learning. Aspek Ease of Learning (Learnability) merupakan aspek kemudahan yang dipelajari dalam menggunakan produk pertama kali oleh pengguna pemula[14]. Dan pada tabel pertanyaan 7 sampai pertanyaan 10 memuat faktor satisfaction. kepuasan pelanggan (customer satisfaction) adalah suatu tingkatan dimana perkiraan kinerja produk sesuai dengan harapan pembeli. Angelova dan Zekiri (2011) mendefinisikan kepuasan pelanggan sebagai evaluasi keseluruhan pelanggan atas apa yang mereka harapkan dengan apa yang mereka terima mengenai pemenuhan kebutuhan, tujuan atau ideal pelanggan terhadap suatu produk atau jasa[15]

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Uji Validitas

Uji Validitas Kuisisioner dapat dinyatakan valid jika setiap butir pertanyaan yang terdapat pada kuisisioner dapat digunakan sebagai perantara untuk mengungkapkan dan mengetahui sesuatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut. Kemudian, kuisisioner dapat dinyatakan valid jika hasil nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Pengukuran uji validitas dalam penelitian ini adalah corellate bivariate pearson R tabel dengan  $n(30) = 0.361$ . Hal tersebut dijelaskan dengan jumlah respon sebanyak 30 orang, sehingga terlihat nilai r tabel sebesar 0.361 . Hasil uji validitas kuisisioner dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 : Hasil Uji Validitas Kuesioner

nomor	r hitung	>	r table (N=30,α=0.05)	Keterangan
r hitung 1	0.755	>		Valid
r hitung 2	0.513	>		Valid
r hitung 3	0.581	>		Valid
r hitung 4	0.819	>		Valid
r hitung 5	0.100	<	0.361	Tidak Valid
r hitung 6	0.764	>		Valid
r hitung 7	0.645	>		Valid
r hitung 8	0.469	>		Valid
r hitung 9	0.612	>		Valid
r hitung 10	0.709	>		Valid

### Uji Reabilitas

Uji Reliabilitas pada suatu instrument penelitian adalah sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah kusioner yang digunakan dalam pengambilan data penelitian sudah dapat dikatakan reliabel atau tidak (Dewi & Sudaryanto, 2020) pada uji reliabilitas penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Alpha Cronbach. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS, didapatkan hasil koefisien Cronbach's Alpha seperti terlihat pada Tabel 4 dan Tabel 5.

Tabel 4: Hasil Uji Reabilitas Kuesioner

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.845	10

### Item-Total Statistics



	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p1	29.20	9.959	.659	.818
p2	29.20	10.648	.533	.831
p3	29.13	10.740	.653	.823
p4	29.23	10.392	.762	.814
p5	29.17	12.351	.049	.873
p6	29.17	9.868	.663	.818
p7	29.07	10.754	.507	.833
p8	29.03	11.068	.479	.836
p9	29.23	9.909	.623	.822
p10	29.17	10.351	.600	.825

Tabel 5: total statistik

Kuesioner secara umum reliabel, dengan Cronbach's Alpha sebesar 0.845, yang berada di atas ambang batas umum sebesar 0.70 untuk reliabilitas yang baik. Namun, item p5 tidak reliabel, seperti yang ditunjukkan oleh Korelasi Item-Total Terkoreksi yang rendah dan peningkatan reliabilitas keseluruhan jika item ini dihapus.

### **Analisis Usability Testing**

Setelah mengolah data terlebih dahulu, langkah yang perlu dilakukan adalah menganalisis hasil kuesioner. Pengolahan data dilakukan setelah diperoleh hasil uji kelayakan, yaitu uji validitas dan reliabilitas sesuai ketentuan. Setelah dilakukan penyebaran 10 pernyataan dalam kuesioner kepada 30 responden, maka selanjutnya dilakukan perekapan terhadap hasil kuesioner. Penilaian dilakukan menggunakan Skala Likert dengan skala 1 sampai 4, yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), KB (Kurang Baik), dan SBR (Sangat Buruk). Hasil rekap tersebut dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 : Hasil Rekapitulasi Kuesioner

Factor	No	Pernyataan	Nilai
	1	Seberapa baik aplikasi tersebut dalam memfasilitasi proses pemesanan kopi dengan tepat dan efisien.	3.2
Usefulness	2	Seberapa baik aplikasi memberikan informasi yang relevan dan bermanfaat kepada pengguna tentang promosi atau diskon terbaru.	3.2
Total Usefulness			6.4
Ease of Use	3	Seberapa mudah dan cepat aplikasi merespons permintaan pengguna.	3.26
	4	Seberapa mudah dan intuitif tampilan serta desain aplikasi bagi pengguna.	3.16
Total ease of use			6.42
Ease of Learning	5	Seberapa mudah aplikasi memberikan rekomendasi kopi yang sesuai dengan preferensi pengguna.	3.23
	6	Seberapa mudah aplikasi membantu pengguna menemukan lokasi gerai terdekat.	3.23
Total Ease of Learning			6.46
Satisfaction	7	Seberapa puas pengguna dengan berbagai pilihan metode pembayaran yang tersedia.	3.33
	8	Seberapa memuaskan pengguna dengan informasi yang disediakan tentang menu kopi.	3.36
	9	Seberapa puas pengguna dengan kecepatan dan ketepatan pengiriman pesanan melalui fitur delivery order	3.16
	10	Seberapa baik pengguna puas dengan kemampuan aplikasi untuk menambahkan catatan atau permintaan khusus pada pesanan.	3.23
Total Satisfaction			13.08
Total Keseluruhan			32.70

#### **Pengukuran *USE Questionnaire* secara keseluruhan**

Untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini, maka pengukuran secara keseluruhan dapat diperhitungkan berikut ini.

$$(pk) = \frac{32.70 \times 30}{4 \times 10 \times 30} = \frac{981}{1.200} = 81.75 \%$$

Berdasarkan perhitungan diatas Tingkat usability aplikasi kopi kenangan yang didapatkan sebesar 81.75%.

#### **Pengukuran *USE Questionnaire* pada aspek kegunaan (*usefulness*)**

Pada aspek kegunaan, perlu diukur sejauh mana produk memungkinkan pengguna mencapai tujuannya. Pengukuran ini dapat dilakukan dengan cara berikut.

$$(pk) = \frac{6.4 \times 30}{4 \times 2 \times 30} = \frac{192}{240} = 80.00\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, tingkat usability dengan menggunakan metode USE Questionnaire untuk kebergunaan (usefulness) aplikasi Kopi Kenangan adalah sebesar 80.00%. Dengan nilai tersebut, tingkat usability dalam variabel usefulness untuk aplikasi Kopi Kenangan masuk ke dalam kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Kopi Kenangan sangat baik dalam memfasilitasi proses pemesanan kopi dengan tepat dan efisien. Selain itu, aplikasi ini juga efektif dalam memberikan informasi yang relevan dan bermanfaat kepada pengguna tentang promosi atau diskon terbaru.

#### **Pengukuran USE Questionnaire pada aspek kemudahan kegunaan (Ease of Use)**

Pada aspek kemudahan diperlukan untuk mengukur seberapa jauh kemudahan penggunaan bagi para pengguna dan dapat dihitung sebagai berikut :

$$(pk) = \frac{6.42 \times 30}{4 \times 2 \times 30} = \frac{192.6}{240} = 80.25\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, tingkat usability dengan menggunakan metode USE Questionnaire untuk kemudahan penggunaan (Ease of Use) aplikasi Kopi Kenangan adalah sebesar 80.25%. Dengan nilai tersebut, tingkat usability dalam variabel Ease of Use untuk aplikasi Kopi Kenangan masuk ke dalam kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Kopi Kenangan merespons permintaan pengguna dengan mudah dan cepat. Selain itu, tampilan dan desain aplikasi ini juga mudah dipahami dan intuitif bagi pengguna.

#### **Pengukuran USE Questionnaire pada aspek kemudahan mempelajari (Ease of learning)**

Pada aspek kemudahan mempelajari diperlukan untuk mengukur sejauh mana kemudahan mempelajari bagi para pengguna dan dapat dihitung sebagai berikut :

$$(pk) = \frac{6.46 \times 30}{4 \times 2 \times 30} = \frac{193.8}{240} = 80.75\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, tingkat usability menggunakan metode USE Questionnaire untuk kemudahan mempelajari aplikasi Kopi Kenangan adalah sebesar 80.75%. Dengan nilai tersebut, tingkat usability dalam variabel kemudahan mempelajari untuk aplikasi Kopi Kenangan masuk ke dalam kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Kopi Kenangan cukup mudah dalam memberikan rekomendasi kopi yang sesuai dengan preferensi pengguna. Selain itu, aplikasi ini juga cukup mudah dalam membantu pengguna menemukan lokasi gerai terdekat.

#### **Pengukuran USE Questionnaire pada aspek kepuasan (satisfaction)**

Pada aspek kepuasan diperlukan untuk mengukur persepsi pengguna, perasaan, pendapat pengguna, dan dapat dihitung sebagai berikut :

$$(pk) = \frac{13.08 \times 30}{4 \times 4 \times 30} = \frac{392.4}{480} = 81.75\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, tingkat usability menggunakan metode USE Questionnaire untuk aspek kepuasan pengguna aplikasi Kopi Kenangan adalah sebesar 81.75%. Dengan nilai tersebut, tingkat usability dalam variabel kepuasan untuk aplikasi Kopi Kenangan masuk ke dalam kategori

layak. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna cukup puas dengan berbagai pilihan metode pembayaran yang tersedia. Selain itu, pengguna merasa memuaskan dengan informasi yang disediakan tentang menu kopi. Pengguna juga puas dengan kecepatan dan ketepatan pengiriman pesanan melalui fitur delivery order. Terakhir, pengguna merasa baik puas dengan kemampuan aplikasi untuk menambahkan catatan atau permintaan khusus pada pesanan.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Keempat variabel ketersediaan memiliki nilai persentase sebagai berikut: (1) Variabel *Usefulness* dengan persentase 80,00%, (2) Variabel *Ease of use* dengan persentase sebesar 80,25%, (3) Variabel *Ease of learning* dengan persentase 80,75%, dan (4) Variabel *Satisfaction* dengan persentase 81,75%. Pengukuran aspek usability secara keseluruhan menghasilkan nilai persentase sebesar 81,75%, yang menunjukkan bahwa hasil pengukuran usability pada Aplikasi Kopi Kenangan memiliki nilai yang sangat layak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Sahabbudin et al., "Jurnal Mirai Management Analisis Preferensi Konsumen Terhadap Minat Beli Kopi Kenangan di Kota Makassar," *Jurnal Mirai Management*, vol. 8, pp. 349–363, 2023.
- [2] Z. Z. Alim, R. Firliana, and S s Sucipto, "Pengaruh Kualitas Layanan Sistem Informasi Terhadap Kepuasan Pengguna E-Commerce Menggunakan Metode Service Quality The Effect of Information System Service Quality on E-Commerce User Satisfaction Using the Service Quality Method," *Research : Journal of Computer*, vol. 5, no. 2, pp. 85–93, 2022.
- [3] C. Wuysan, Sistem Informasi, and S. Kharisma Makassar, "Analisis Usability pada Aplikasi AntiMacet Menggunakan USE Questionnaire Oleh", [Online]. Available: <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech/>
- [4] Wahono and Ayu Puji Hastutik, "Analisis Penggunaan Website Citihub Hotel dengan Menggunakan Usability Testing," 2017, Accessed: May 23, 2024. [Online]. Available: <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2627/>
- [5] I. Safi'i, K. Candra Brata, and H. Muslimah Az-Zahra, "Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Malang e-Policing dengan Pendekatan Human Centered Design," 2020. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [6] O. Muhammad, A. Setyawan, and J. Manajemen, "STRATEGI KOPI KENANGAN DALAM MEMBANGUN LOYALITAS PELANGGAN."
- [7] K. Aelani, "PENGUKURAN USABILITY SISTEM MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE (STUDI KASUS APLIKASI PERWALIAN ONLINE STMIK 'AMIKBANDUNG')," 2012. [Online]. Available: <http://hcibib.org/perlman/question.cgi?form=USE>

- [8] A. Agustinus and A. Junaidi, “Pengaruh Sosial Media (Instagram) dalam Meningkatkan Brand Awareness Kopi Kenangan.”
- [9] Q. Nurul Halimah, “PENGARUH SOCIAL MEDIA MARKETING, CITRA MEREK, DAN KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN KOPI KENANGAN,” vol. 17, no. 1, 2024, doi: 10.46306/jbbe.v17i1.
- [10] R. M. H. Ashari and O. F. Sitorus, “Pengaruh Content Marketing terhadap Customer Engagement Kopi Kenangan,” *Jurnal EMT KITA*, vol. 7, no. 1, pp. 38–46, Jan. 2023, doi: 10.35870/emt.v7i1.726.
- [11] D. Gilang Pandian, R. I. Rokhmawati, and H. Muslimah Az-Zahra, “Evaluasi Usability pada Website Mejakita menggunakan Metode Usability Testing,” 2021. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [12] N. Latifah *et al.*, “Bisma: Jurnal Bisnis dan Manajemen PENGARUH PERCEIVED USEFULNESS DAN TRUST TERHADAP KEPUASAN KONSUMEN PADA E-COMMERCE SHOPEE,” 2020. [Online]. Available: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/BISMA>
- [13] I. Naufaldi dan Miharni Tjokrosaputro Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi, “Ivan dan Miharni : Pengaruh Perceived Ease of Use, Percieved... Pengaruh Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, dan Trust terhadap Intention To Use.”
- [14] 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.
- [15] D. Arfifahani, “PENGARUH NILAI PELANGGAN TERHADAP LOYALITAS PELANGGAN MELALUI KEPUASAN PELANGGAN (Studi Kasus Concordia Executive Lounge Terminal A Bandara International Adisutjipto Yogyakarta),” 2018.