



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 15409-15417

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Analisis Usability Sistem SINTESA Menggunakan Metode SUS untuk Program TRIAS UKS di SMK ADA

Basri Umar, Saprina Mamase, Irwan Karim, Saiful Bahri Musa, Zainudin Husain

Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Gorontalo

basriumar12@gmail.com, saprina@uinigo.ac.id, irwankarim@uinigo.ac.id, saiful.bm@uinigo.ac.id, zainudin@uinigo.ac.id

Abstrak

Transformasi digital dalam pengelolaan Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) menjadi salah satu upaya meningkatkan efektivitas pelayanan kesehatan di lingkungan pendidikan. SMK Al-Quran dan Dakwah Alam mengimplementasikan Sistem Informasi Terpadu Kesehatan Sekolah (SINTESA) untuk mendukung pelaksanaan program TRIAS UKS melalui digitalisasi pencatatan dan pengelolaan data kesehatan siswa. Keberhasilan implementasi sistem informasi tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fungsi, tetapi juga oleh tingkat kebolegunaan (usability) yang memengaruhi penerimaan pengguna. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi tingkat usability aplikasi SINTESA menggunakan metode System Usability Scale (SUS) serta merumuskan rekomendasi perbaikan antarmuka pengguna. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik purposive sampling yang melibatkan 15 responden terdiri atas pembina UKS, petugas kesehatan sekolah, dan guru yang berinteraksi langsung dengan sistem. Pengumpulan data dilakukan melalui skenario tugas, pengisian kuesioner SUS yang terdiri atas 10 pernyataan, serta wawancara konfirmasi. Data dianalisis menggunakan prosedur standar SUS dan diinterpretasikan berdasarkan Acceptability Ranges, Grade Scale, dan Adjective Ratings. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor SUS sebesar 52,00, yang termasuk kategori Marginal, memperoleh Grade D, dan berada pada tingkat Poor. Temuan menunjukkan bahwa meskipun pengguna menilai fitur SINTESA telah mendukung kebutuhan administrasi TRIAS UKS, kompleksitas navigasi, rendahnya konsistensi antarmuka, serta minimnya mekanisme pencegahan kesalahan menyebabkan tingginya ketergantungan terhadap bantuan teknis dan menurunkan kepercayaan diri pengguna. Oleh karena itu, diperlukan perancangan ulang antarmuka berbasis User-Centered Design (UCD) melalui penyederhanaan alur kerja, penerapan role-based dashboard, single-page input, serta penyediaan umpan balik dan panduan interaktif guna meningkatkan kualitas usability dan mendukung keberlanjutan digitalisasi layanan kesehatan sekolah.

Kata kunci: System Usability Scale; Usability; Aplikasi SINTESA; TRIAS UKS; Evaluasi UI/UX.

1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi utama pembangunan sumber daya manusia dan kemajuan suatu bangsa (Mamase *et al.*, 2026). Perkembangan teknologi informasi mendorong transformasi digital yang masif di berbagai sektor esensial, tidak terkecuali pada tata kelola kesehatan di institusi Pendidikan. Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) merupakan salah satu unit yang memberikan layanan kesehatan kepada peserta didik (La Ode Nuh Salam *et al.*, 2023), salah satu program utamanya adalah TRIAS UKS, yang memegang fungsi manajerial yang sangat sentral dalam pelayanan kuratif, preventif, dan pembinaan lingkungan sehat bagi peserta didik, selain itu Usaha Kesehatan Sekolah sebagai upaya melaksanakan pendidikan kesehatan, pelayanan kesehatan, dan pembinaan lingkungan sekolah sehat yang terpadu (Cahyono, *et al.*, 2021). Selama ini, banyak institusi pendidikan masih mengandalkan sistem pencatatan rekam medis dan pendataan secara manual berbasis kertas, yang secara empiris terbukti lambat, memicu redundansi data, dan memiliki risiko kehilangan berkas yang tinggi. Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, Sistem Informasi Terpadu Kesehatan Sekolah (SINTESA) diperkenalkan di SMK Al-Quran dan Dakwah Alam untuk mengintegrasikan seluruh basis data layanan kesehatan siswa secara *real-time* ke dalam satu platform digital. Tinjauan literatur dari beberapa penelitian terkait menunjukkan bahwa upaya digitalisasi UKS telah banyak dilakukan, seperti pengembangan model prototipe sistem informasi UKS maupun perancangan sistem pelaporan untuk sekolah madrasah. Namun, keberhasilan adopsi sebuah perangkat lunak sering kali terhambat oleh minimnya perhatian pada aspek kebolegunaan (*usability*). Berbagai studi evaluasi antarmuka membuktikan bahwa metode *System Usability Scale* (SUS) sangat efektif, tangguh (Feishal Azriel Arya Putra *et al.*, 2025), dan andal untuk mengukur tingkat kepuasan serta efisiensi navigasi dari sudut pandang

pengguna akhir (*end-user*), yang mana telah sukses diaplikasikan untuk menilai *e-commerce*, aplikasi medis, hingga portal sistem informasi kemahasiswaan. Metode SUS telah terbukti efektif

dalam mengukur *usability* (Huda *et al.*, 2023). Berdasarkan hasil pencarian dan analisis literatur mengenai usability aplikasi mobile menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) (Kembaren *et al.*, 2025). Usability Testing adalah salah satu kategori metode dalam evaluasi usability yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah produk dengan mengujinya langsung pada pengguna (Desmuyani., 2022). Meskipun kajian mengenai sistem informasi sekolah cukup banyak, masih terdapat kesenjangan penelitian (*gap analysis*) yang signifikan. Riset sebelumnya umumnya berfokus murni pada perancangan rekayasa perangkat lunaknya saja, tanpa melakukan uji kelayakan pasca-implementasi terkait respons adaptasi penggunaannya. Aplikasi SINTESA digunakan oleh pembina UKS dan petugas asrama yang memiliki tingkat literasi teknologi yang sangat beragam. Jika antarmuka dirancang terlalu rumit, hal ini memicu beban kognitif tinggi yang berisiko menciptakan *technostress* dan penolakan (*resistensi*) sistem, sehingga memicu kembalinya alur kerja ke cara manual (*Shadow IT*). Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pemetaan empiris secara spesifik mengenai kualitas interaksi UI/UX pada sistem SINTESA di lingkungan pendidikan kejuruan berbasis asrama. Oleh karena alasan tersebut, penelitian ini mutlak dilakukan untuk mencegah kegagalan integrasi operasional program kesehatan sekolah akibat desain yang tidak berpusat pada manusia. Adapun tujuan dari penelitian yaitu bagaimana tingkat kelayakan dan *usability* aplikasi SINTESA berdasarkan evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS), serta apa saja rekomendasi perbaikan antarmuka pengguna (UI/UX) yang dibutuhkan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengevaluasi persepsi pengguna terhadap kebolegunaan (*usability*) Sistem Informasi SINTESA. Evaluasi dilakukan dengan melibatkan pengguna akhir secara langsung untuk mendapatkan data yang objektif dan terukur.

- a. Prosedur Penelitian: Tahapan penelitian dirancang secara terstruktur menjadi lima tahap utama:
 - 1) Tahap 1: Pra-Penelitian (Telah Dilaksanakan) Meliputi studi pendahuluan mengenai kendala pencatatan manual TRIAS UKS di SMK Al-Quran dan Dakwah Alam serta pengembangan purwarupa Sistem SINTESA v1.0 berbasis web.
 - 2) Tahap 2: Persiapan Evaluasi
 - a. Penyusunan Instrumen: Menyiapkan kuesioner baku *System Usability Scale* (SUS) yang terdiri dari 10 pernyataan (5 positif, 5 negatif) dengan skala Likert 1–5.
 - b. Penyusunan Skenario Tugas (*Task Scenario*): Merancang instruksi tugas representatif seperti proses *login*, penginputan data skrining kesehatan, dan pencetakan laporan gizi.
 - 3) Tahap 3: Pelaksanaan Pengujian
 - a. Pelaksanaan Skenario: Responden diminta mengoperasikan aplikasi SINTESA secara natural sesuai skenario tanpa intervensi peneliti.
 - b. Pengisian Kuesioner SUS: Responden memberikan respons spontan pada kuesioner segera setelah menyelesaikan tugas.
 - c. Wawancara Konfirmasi: Melakukan sesi tanya jawab singkat untuk menggali kendala spesifik kualitatif seperti navigasi atau tata letak.
 - 4) Tahap 4: Pengolahan dan Analisis Data Melakukan kalkulasi skor berdasarkan aturan baku SUS dan memetakannya ke dalam matriks pengukuran.
 - 5) Tahap 5: Perumusan Rekomendasi dan Pelaporan Mensintesis temuan untuk menyusun panduan perbaikan (*redesign guideline*) dan *mockup* antarmuka SINTESA v2.0.

- b. Populasi dan Teknik Sampling Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria keterlibatan langsung dengan sistem. Target responden meliputi:
- 1) Staf UKS dan Pembina UKS.
 - 2) Petugas medis sekolah.
 - 3) Guru yang terlibat dalam program kesehatan sekolah.
- c. Teknik Analisis Data: Data kuantitatif dari kuesioner SUS dianalisis menggunakan algoritma perhitungan standar:
- 1) **Pertanyaan Ganjil (1, 3, 5, 7, 9):** Skor yang diberikan responden dikurangi 1 (Skor - 1).
 - 2) **Pertanyaan Genap (2, 4, 6, 8, 10):** Angka 5 dikurangi skor yang diberikan responden (5 - Skor).
 - 3) **Skor Akhir:** Total nilai konversi dari 10 pertanyaan dikalikan dengan **bobot 2,5** untuk menghasilkan skor pada skala 0–100.

Daftar pertanyaan yang di ajukan sebagai berikut:

Table 1.1 Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Saya merasa bahwa saya akan menggunakan sistem ini
2	Sistem ini terasa terlalu rumit/tidak sederhana untuk digunakan
3	Saya merasa bahwa sistem ini mudah digunakan
4	Saya merasa membutuhkan bantuan/dukungan dari seseorang (teknis) untuk dapat menggunakan sistem ini
5	Fitur-fitur yang ada dalam sistem ini terintegrasi dengan baik
6	Sistem ini terasa tidak konsisten
7	Kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini sangat merepotkan untuk digunakan
9	Saya merasa percaya diri ketika menggunakan sistem ini
10	Saya merasa harus banyak mempelajari hal-hal baru sebelum dapat memulai menggunakan sistem ini

- d. Parameter Evaluasi: Skor rata-rata SUS yang diperoleh akan diinterpretasikan melalui tiga parameter:
- 1) **Acceptability Ranges:** Menentukan apakah sistem masuk kategori *Not Acceptable*, *Marginal*, atau *Acceptable*.
 - 2) **Grade Scale:** Peringkat huruf dari skala F hingga A.
 - 3) **Adjective Ratings:** Deskripsi kualitas dari *Worst Imaginable* hingga *Best Imaginable*.

- e. **Indikator Capaian:** Penelitian dinyatakan berhasil apabila mampu menghasilkan skor komposit akhir SUS yang valid dari minimal 15 responden aktual dan tersusunnya dokumen rekomendasi *redesign UI/UX* yang memecahkan kendala interaksi pengguna

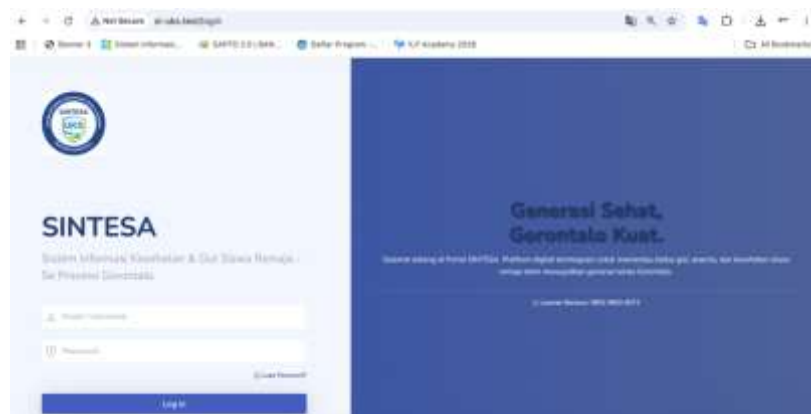
3. Hasil dan Diskusi

Implementasi sistem SINTESA dirancang untuk memfasilitasi digitalisasi program Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) secara terintegrasi. Secara fungsional, sistem ini mencakup beberapa modul utama:



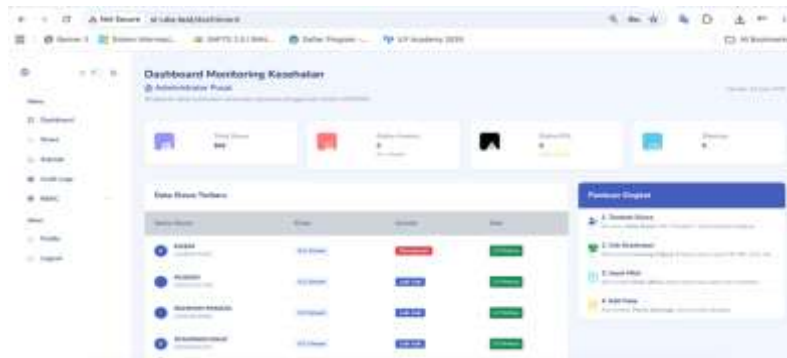
Gambar 3.1 *landingpage*

Gambar 3.1 menyajikan halaman utama (*landing page*) yang berfungsi sebagai antarmuka informatif sistem SINTESA. Halaman ini dirancang untuk memberikan aksesibilitas yang cepat dan efisien bagi pengguna melalui navigasi yang intuitif. Fitur unggulan yang tersedia pada halaman ini mencakup fungsi pemeriksaan kesehatan mandiri bagi siswa serta akses langsung ke repositori video edukasi kesehatan. Dengan desain yang berfokus pada keterbacaan dan kemudahan interaksi, halaman ini menjadi gerbang utama dalam mendukung digitalisasi program UKS serta memfasilitasi peningkatan kesadaran kesehatan siswa secara mandiri.



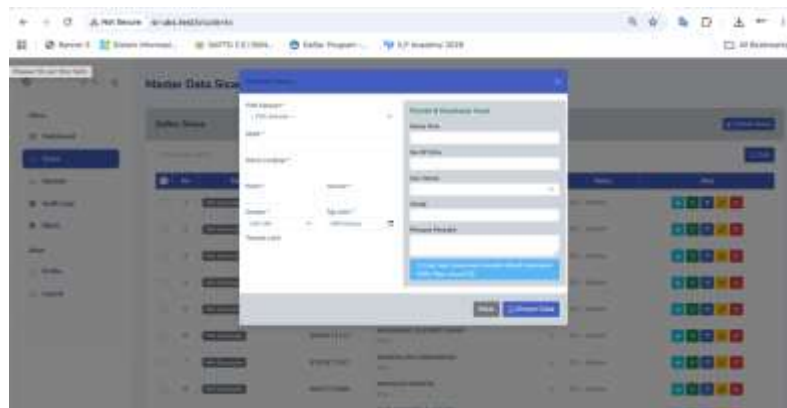
Gambar 3.2 *loginpage*

Gambar 3.2 menampilkan antarmuka autentikasi sistem yang berfungsi sebagai mekanisme pertahanan pertama dalam menjaga integritas dan privasi data siswa. Sistem menerapkan model *Role-Based Access Control* (RBAC) yang memisahkan otoritas akses antara pengguna umum dan petugas kesehatan/administrator. Dengan membatasi hak akses pada personel yang terverifikasi, sistem ini secara efektif memitigasi risiko akses data yang tidak sah (*unauthorized access*) serta menjamin bahwa seluruh aktivitas pengelolaan data kesehatan dilakukan oleh pihak yang memiliki kewenangan penuh, sesuai dengan standar keamanan informasi di institusi pendidikan.



Gambar 3.3 *dashboardpage monitoring*

Gambar 3.3 menyajikan *dashboard* monitoring kesehatan yang berfungsi sebagai pusat kendali visual bagi administrator. Antarmuka ini dirancang untuk menyajikan data statistik kesehatan siswa secara *real-time*, yang mencakup indikator risiko anemia, Kurang Energi Kronis (KEK), dan obesitas. Penyajian data yang teragregasi dan terpusat ini bertujuan untuk mempercepat proses pengambilan keputusan medis serta memfasilitasi pihak sekolah dalam melakukan pemetaan status gizi siswa secara cepat dan akurat. Selain ringkasan statistik, *dashboard* juga menyediakan daftar siswa terbaru serta panduan operasional singkat untuk memastikan konsistensi dalam prosedur pengelolaan data kesehatan di lingkungan sekolah



Gambar 3.3 *input page data siswa*

Modul input data yang disajikan pada Gambar 3.4 dirancang dengan pendekatan *data-entry efficiency*, yang bertujuan untuk meminimalkan beban kognitif serta potensi kesalahan manusia (*human error*) saat proses penginputan. Antarmuka ini mengadopsi struktur formulir terintegrasi yang memisahkan antara entri data administratif (biodata siswa) dan data klinis (hasil pemeriksaan kesehatan) secara sistematis, sehingga alur pengisian menjadi lebih intuitif bagi staf UKS.

Sebagai upaya untuk mengekspos kelayakan anatomis dari antarmuka aplikasi SINTESA secara empiris, kuesioner SUS telah didistribusikan kepada 15 subjek responden yang sehari-harinya berinteraksi langsung dengan alur kerja sistem. Tabel 1 merangkum pemetaan distribusi skor ordinal Likert untuk masing-masing responden sekaligus menampilkan jejak perhitungan akumulasi skor normalisasi.

Tabel 3.1 Hasil Penilaian

ID Responden	Q1 (P)	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10	Total Nilai	Nilai SUS
Responden-01	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	21	52.5
Responden-02	3	4	2	4	3	4	2	4	2	4	12	30.0
Responden-03	4	2	4	3	4	2	3	3	3	3	25	62.5
Responden-04	5	3	4	2	4	3	4	3	4	2	28	70.0
Responden-05	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	16	40.0
Responden-06	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	21	52.5
Responden-07	4	2	3	4	3	2	3	2	3	3	23	57.5
Responden-08	3	4	2	5	3	4	2	4	2	4	11	27.5
Responden-09	4	3	4	3	5	3	3	3	4	3	25	62.5
Responden-10	5	2	4	2	4	2	4	2	4	3	30	75.0
Responden-11	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	14	35.0
Responden-12	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	23	57.5
Responden-13	4	2	4	3	4	3	3	2	4	3	26	65.0
Responden-14	3	3	3	4	3	4	2	3	2	4	15	37.5
Responden-15	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	22	55.0
Nilai Rata-Rata SUS												52.00

Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner dari 15 responden, sistem SINTESA memperoleh skor rata-rata komposit sebesar **52,00**. Untuk memberikan visualisasi yang terukur, berikut adalah representasi kedudukan skor SINTESA pada berbagai instrumen penafsiran standar.

Tabel 3.2 Representasi Visual Pemetaan Tingkat Kelayakan SUS (52.00)

Dimensi Evaluasi	Rentang Kategori	Posisi Skor SINTESA (52,00)	Interpretasi
Net Promoter Score (NPS)	Detractor (0–67), Passive (68–80), Promoter (81–100)	Detractor	Pengguna cenderung belum merekomendasikan aplikasi kepada orang lain karena pengalaman penggunaan masih kurang memuaskan.
Acceptability Range	Not Acceptable (0–50), Marginal (51–70), Acceptable (71–100)	Marginal	Tingkat penerimaan sistem berada pada batas minimal dan masih memerlukan perbaikan agar dapat diterima dengan baik oleh pengguna.
Adjective Rating	Worst Imaginable → Poor → OK → Good → Excellent → Best Imaginable	Poor	Pengguna menilai kegunaan sistem masih rendah dan belum memberikan pengalaman yang optimal.
Grade Scale	F (0–50), D (51–67), C (68–80), B (81–89), A (90–100)	Grade D	Sistem memperoleh nilai di bawah rata-rata dan membutuhkan peningkatan pada aspek usability.
Skor SUS	0–100	52,00	Menunjukkan tingkat usability yang masih relatif rendah dibandingkan standar kelayakan SUS (68 sebagai nilai rata-rata).

Untuk lebih detailnya divisualisasikan menggunakan gambar dibawah ini:



Gambar 3.5 Hasil Reperentasi visual pemetaan

Skor 52,00 ini menduduki posisi metrik *Detractor* pada NPS (berada jauh di bawah skor 68), yang berarti pengguna merasa frustrasi dan tidak akan merekomendasikan penggunaan sistem ini kepada pihak lain. Pada tingkat penerimaan (*Acceptability Range*), skor ini berstatus *Marginal* (batas kritis). Temuan kritis ini mengisyaratkan bahwa komunitas staf masih menggunakan sistem ini semata-mata karena adanya kewajiban birokrasi, bukan karena kemudahan perangkat lunak. Secara hierarkis (*Grade Scale*), aplikasi mendapat Kelas "D", yang menjadi

indikator empiris kuat bahwa sistem mengalami defisit desain yang berdimensi ganda. Selain itu, berdasarkan *Adjective Rating*, sistem SINTESA terjebak di kualifikasi *Poor* (Buruk), yang mengonfirmasi bahwa potret perjalanan interaksi (*user journey*) dirasakan sangat membingungkan oleh pengguna. Pembahasan dari temuan ini mengungkap bahwa titik kegagalan bukan berada pada fungsionalitas dasar aplikasi. Jika dilihat dari respons positif pada Butir Q1 dan Q5, pengguna sebetulnya menyadari bahwa fitur SINTESA cukup lengkap dan terintegrasi untuk mendata kebutuhan TRIAS UKS. Namun, akar masalah utamanya terletak pada desain Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX). Hambatan interaksi yang ditemukan meliputi tingginya kompleksitas navigasi (*click fatigue*) yang membuat pengguna mengalami disorientasi di dalam menu berjenjang yang terlampau rumit (Butir Q2 & Q8).

Sistem juga memperlihatkan defisit pada fitur perlindungan dari kesalahan operasional (*user error prevention*). Hal ini menyebabkan turunnya rasa percaya diri pengguna (Butir Q9) karena aplikasi tidak menyajikan mekanisme validasi pencegahan *error* yang memadai. Kondisi ini pada akhirnya memicu *technostress* yang terefleksikan pada butir Q4 dan Q10, di mana pengguna sangat bergantung pada panduan staf teknis TI secara terus-menerus. Implikasi dari rendahnya *usability* ini dapat merugikan kelangsungan Program TRIAS UKS. Antarmuka yang lambat dan rumit berisiko menginterupsi kecepatan penanganan medis darurat, menghambat pelaporan berkala pembinaan lingkungan sehat, serta memicu terbentuknya budaya *Shadow IT*—di mana staf sekolah memutuskan untuk mencatat kembali secara manual di kertas atau Excel karena menghindari sistem SINTESA. Guna menyelesaikan permasalahan tersebut, arsitektur SINTESA perlu dirombak ulang (*redesign*) dengan pendekatan *User-Centered Design* yang mencakup integrasi dasbor berbasis peran (*role-based dashboard*), fitur input satu halaman cepat (*single-page input*), serta penyematan *microcopy* interaktif yang membimbing pengguna awam.

4. Kesimpulan

Implementasi Sistem Informasi SINTESA di SMK ADA secara fungsional telah mendukung modul program TRIAS UKS. Namun, tingkat *usability* sistem berada pada kategori *Marginal* (Skor SUS: 52,00; *Grade D; Detractor*), yang mengindikasikan antarmuka yang kompleks dan beban kognitif tinggi bagi pengguna. Kondisi ini berisiko menghambat efisiensi pelayanan medis, memicu redundansi data, hingga munculnya *Shadow IT*. Oleh karena itu, diperlukan perancangan ulang UI/UX berbasis *User-Centered Design*—khususnya melalui penyederhanaan alur data (*single-page format*) dan optimalisasi umpan balik visual—sebagai langkah krusial untuk mencapai standar akseptabilitas sistem (skor >70).

Referensi

1. Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. T. (2008). An empirical evaluation of the system usability scale. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 24(6), 574–594. <https://doi.org/10.1080/10447310802205776>
2. Brooke, J. (1996). SUS-A 'quick and dirty' usability scale. *Usability Evaluation in Industry*, 189(194), 4–7.
3. Cahyanti, F., Jasrial, Rusdinal, & Ermita. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Pelayanan Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Teknik Negeri Kota Padang. *Journal Educational Administration and Leadership*, 1(3), 81–86.
4. Cahyono, E. A., & Nurhayati, F. (2020). Survei Pelaksanaan Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) Pada SMA/SMK di Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 8(1), 9–13.
5. Desmuyani, N. (2022). *Analisis Usability Website HSI Abdullah Roy Menggunakan Sistem Usability Scale (SUS)* [Proposal Tugas Akhir]. Universitas Dinamika Bangsa Jambi.
6. Gulo, C., Gea, F. J., & Fau, A. (2024). Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Penggunaan Fitur Aplikasi TikTok Shop. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 10213–10221.
7. Huda, N., Habrizons, F., Satriawan, A., Iranda, M., & Pramuda, T. (2023). Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee. *SIMKOM*, 8(2), 208–220.
8. ISO 9241-11. (2018). *Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts*. International Organization for Standardization.
9. Kembaren, M. F. H., Al Hadi, M. R. S., Aulia, N., & Gibran, M. K. (2025). Analisis Usability pada Aplikasi Mobile Menggunakan Metode System Usability Scale. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 4722–4727.
10. Kesuma, D. P. (2021). Using System Usability Scale Method To Measure Usability Aspects On Online Learning Media at XYZ University. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1615–1626. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1356>
11. Lestari, A. (2024). *Rancang Bangun Prototipe Sistem Informasi UKS Berbasis Web Di Ma'had Rahmaniyyah Al-Islamy* [Tugas Akhir]. Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
12. Mamase, S. et al. (2026). Analisis Faktor Demografis dan Proyeksi Angka Partisipasi Murni (APM) Pendidikan Menengah di Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 5(2), 189–194. <https://doi.org/10.59395/jitp.v5i2.158>
13. Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. Nielsen Norman Group.
14. Putra, F. A. A., Waluyo, B., Fatur Rahman, R., Purwoprasetyo, W. D., & Setiawan, I. (2025). Analisis Usability Testing Menggunakan Metode System Usability Scale terhadap Kepuasan Pengguna Website Kemahasiswaan Universitas Amikom Purwokerto. *URANUS: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro, Sains dan Informatika*, 3(1), 121–130. <https://doi.org/10.61132/uranus.v3i1.673>
15. Putra, R. R., Yasirandi, R., & Matradipti, M. M. Q. (2024). Evaluation of Travel App's Usability Using the System Usability Scale Method. *Scientific Journal of Informatics*, 11(2), 439–450. <https://doi.org/10.15294/sji.v11i2.4509>

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.10924>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

16. Putri, D., Sirait, P. S. R., Misran, S., Ramadini, S., Utami, W. I., & Wasiyem. (2026). Analisis Pelayanan Kesehatan UKS Di Sekolah Al-Farabi Sumatera Utara. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 9(1), 863–869.
17. Ramli, H., Hasriyanty, Jauhari, M. T., & Aridwan. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Kesehatan Sekolah untuk Meningkatkan Peran UKS MA Mannilingi Bulu-Bulo. *Indonesian Technology and Education Journal*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.61255/itej.v2i1.445>
18. Salam, L. O. N., Abdullah, R., Kasim, E., Maharani, & Asfiantis. (2023). Pentingnya Pengetahuan Pengelolaan dan Fungsi Manajemen UKS Untuk Kondisi Darurat Siswa di SMA Bawakaraeng. *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*, 1(4), 48–53. <https://doi.org/10.61132/aspirasi.v1i4.400>
19. Setiawan, D., & Wicaksono, S. L. (2020). Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale. *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(1), 71–80. <https://doi.org/10.21580/wjit.2020.2.1.5792>
20. Suharsih, R., Febriani, R., & Triputra, S. (2024). Usability of Jawara Sains Mobile Learning Application Using System Usability Scale (SUS). *Jurnal Online Informatika (JOIN)*, 6(1), 75–82. <https://doi.org/10.15575/join.v6i1.700>
21. Sutoyo, I. (2021). Perancangan Sistem Informasi Unit Kesehatan Sekolah Menggunakan Model Prototipe. *Paradigma*, 23(2), 145–150. <https://doi.org/10.31294/p.v23i2.11092>