



Evaluasi *Usability* Aplikasi Linkterasi Menggunakan Metode *System Usability Scale (SUS)*

Yusuf Unggul Budiman

Teknologi Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

yusuf.yub@bsi.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong hadirnya berbagai aplikasi berbasis web untuk mendukung aktivitas manusia, termasuk di bidang pendidikan. Keberhasilan suatu aplikasi tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur, tetapi juga oleh tingkat *usability* yang memengaruhi kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat *usability* aplikasi Linkterasi menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Penelitian dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif melalui penyebaran kuesioner *SUS* yang terdiri dari 10 item pertanyaan berskala Likert kepada 17 responden pengguna aktif aplikasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa aplikasi Linkterasi memperoleh skor rata-rata 72,94, yang termasuk dalam kategori *Grade C* dengan *Adjective Rating* "Okay". Temuan ini menandakan bahwa aplikasi sudah dapat digunakan dengan cukup baik, meskipun masih diperlukan peningkatan pada aspek konsistensi fitur, kemudahan navigasi, serta adaptasi pengguna baru. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi pengembang aplikasi untuk melakukan perbaikan berkelanjutan pada desain antarmuka dan pengalaman pengguna. Selain itu, penelitian ini juga merekomendasikan penggunaan metode evaluasi lain, seperti *Heuristic Evaluation* atau *User Experience Questionnaire (UEQ)*, agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif mengenai kualitas *usability* aplikasi.

Kata kunci : *Usability, System Usability Scale (SUS), Aplikasi Linkterasi, Evaluasi Sistem, User Experience*

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah mendorong munculnya berbagai aplikasi berbasis *website* yang digunakan untuk menunjang aktivitas manusia dalam berbagai bidang. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan sebuah aplikasi adalah tingkat *usability* atau kemudahan penggunaan. *Usability* menjadi aspek penting karena aplikasi yang sulit digunakan akan mengurangi minat pengguna, bahkan berpotensi ditinggalkan meskipun memiliki fitur yang kaya. Oleh karena itu, evaluasi *usability* merupakan langkah penting dalam proses pengembangan maupun penyempurnaan aplikasi berbasis *website* [1]

Aplikasi Linktersi merupakan salah satu platform berbasis *website* yang dirancang untuk mendukung monitoring sekolah yang dibuat oleh setiap penanggung jawab secara rutin. Keberadaan Linktersi diharapkan dapat memberikan solusi praktis dan efektif bagi pengguna dalam menjalankan aktivitas tertentu. Namun, meskipun telah menyediakan berbagai fitur, tingkat penerimaan dan kepuasan pengguna sangat bergantung pada sejauh mana aplikasi ini mudah dipahami, dioperasikan, dan sesuai dengan kebutuhan penggunanya [2].

Dalam praktiknya, tantangan dalam pengembangan aplikasi berbasis *website* terletak pada pengalaman pengguna (*user experience*). Beberapa permasalahan yang sering muncul adalah kompleksitas navigasi, konsistensi tampilan, kecepatan akses, serta integrasi fitur (Shneiderman, 2017). Jika permasalahan tersebut tidak ditangani, maka potensi aplikasi tidak akan termanfaatkan secara optimal.

Untuk mengukur *usability*, salah satu metode yang banyak digunakan adalah *System Usability Scale (SUS)*, yang dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. *SUS* terdiri dari sepuluh item pertanyaan dengan skala *Likert* 1–5, yang memungkinkan peneliti memperoleh gambaran kuantitatif tentang persepsi pengguna terhadap suatu sistem [4]. *SUS* dikenal sederhana, cepat, namun tetap reliabel dan valid digunakan dalam berbagai konteks, termasuk evaluasi aplikasi berbasis *website* [5].

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi tingkat *usability* aplikasi Linktersi berbasis *website* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Dengan metode ini, diperoleh gambaran kuantitatif mengenai persepsi pengguna terhadap aplikasi, sehingga dapat menjadi acuan untuk pengembangan lebih lanjut.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengevaluasi *usability* aplikasi berbasis *website* Linktersi. Penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang ada secara numerik tanpa melakukan manipulasi variabel [6]. Pendekatan ini tepat digunakan karena fokus penelitian adalah untuk memperoleh skor *usability* dari pengguna secara objektif dan terukur, sehingga dapat dibandingkan dengan standar internasional SUS (*System Usability Scale*).

2.1. Instrumen

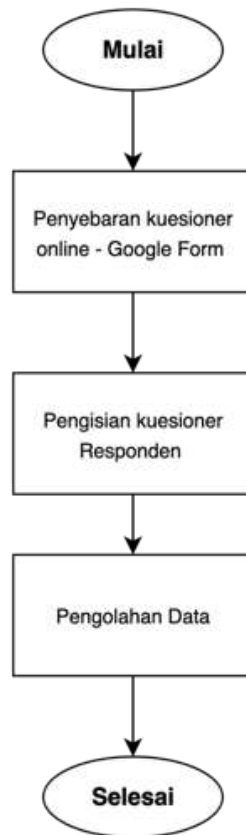
Intrumen yang digunakan adalah kuesioner *System Usability Scale* (SUS), yang dikembangkan oleh [4]. SUS terdiri dari 10 item pertanyaan dengan skala Likert 5 poin, mulai dari 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju). Instrumen yang digunakan pada analisis *usability* aplikasi Linktersi adalah penyebaran kuesioner yang berisi 10 pertanyaan SUS. Pertanyaan pada instrument SUS adalah pernyataan positif dan negatif yang menggunakan skala Likert lima poin [7].

Tabel 1. *Instrument pengujian SUS*

No	Pertanyaan
Q1	Saya merasa senang menggunakan aplikasi Linktersi.
Q2	Saya merasa aplikasi Linktersi rumit untuk digunakan.
Q3	Saya merasa fitur-fitur utama di aplikasi Linktersi mudah digunakan.
Q4	Saya butuh bantuan orang lain untuk menggunakan aplikasi Linktersi dengan efektif.
Q5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi Linktersi terintegrasi dengan baik.
Q6	Saya merasa banyak inkonsistensi dalam tampilan aplikasi Linktersi.
Q7	Saya merasa orang-orang dapat cepat memahami cara menggunakan aplikasi Linktersi.
Q8	Saya merasa aplikasi Linktersi membingungkan saat digunakan.
Q9	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan aplikasi Linktersi.
Q10	Saya merasa harus mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan aplikasi Linktersi dengan efektif.

2.2. Responden

Responden yang digunakan dalam analisis *usability* pada aplikasi linkterasi adalah orang-orang yang menggunakan aplikasi secara langsung yaitu berjumlah 17 orang. Kuesioner disebar di bagian akademik secara online dan mendapatkan responden sebanyak 17 orang.



Gambar 1. Alur pengujian SUS

2.3. Pengumpulan Data

a. Kuesioner

Metode pengumpulan data pertama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan kondisi, pengalaman, maupun pandangan mereka. Instrumen ini dipilih karena dinilai efektif untuk menjangkau banyak responden dalam waktu yang relatif singkat serta dapat memberikan data yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif, tergantung pada bentuk pertanyaan yang digunakan. Pertanyaan dalam kuesioner disusun secara sistematis, jelas, dan sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga diharapkan mampu menggali informasi yang relevan dari responden[8]. Selain itu, metode kuesioner dianggap praktis karena dapat diberikan secara langsung maupun tidak langsung, baik dalam bentuk cetak maupun daring (*online*). Dengan demikian, penggunaan kuesioner diharapkan dapat menghasilkan data yang akurat, terukur, dan mendukung analisis lebih lanjut dalam penelitian ini.[9]

b. Studi Literatur

Metode pengumpulan kedua yang digunakan adalah studi literatur dengan mengkaji berbagai artikel baik dari tingkat nasional maupun internasional [10]. Data-data dan informasi yang digunakan didapatkan melalui beberapa artikel yang berhubungan dengan penggunaan metode SUS untuk sumber rujukan penelitian ini.

3. Hasil dan Diskusi

Hasil penilaian pada Growtopia yang dilakukan oleh orang-orang yang menggunakan aplikasi linkterasi sebanyak 17 responden, sehingga didapatkan hasilnya seperti yang terlihat di Tabel 2 di bawah. Pengolahan data menggunakan metode SUS akan dilakukan menggunakan Microsoft Excel secara manual dan menggunakan rumus perhitungan pada SUS seperti yang terlihat pada tabel 3. Hal yang dilakukan pertama kali adalah memasukkan semua data kuesioner yang sudah diisi para responden untuk dilakukan penghitungan. SUS berupa data yang berisi 10 pertanyaan dengan skala Likert lima poin.

Tabel 2. Hasil data jawaban responden

No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	3	3	4	2	3	3	4	3	4	2
2	5	2	4	1	4	3	5	2	4	2
3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4
4	5	4	2	2	4	2	3	3	3	4
5	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3
6	5	2	4	3	5	2	5	1	5	3
7	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3
8	4	2	4	2	4	2	3	2	4	3
9	4	3	4	3	4	2	4	1	5	2
10	5	2	4	1	5	3	3	2	2	3
11	4	2	4	4	4	2	5	1	4	5
12	4	2	4	2	4	2	4	2	5	2
13	4	2	4	2	5	2	4	2	4	4
14	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4
15	5	3	5	1	5	1	5	1	5	5
16	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2
17	4	2	5	1	4	2	4	2	4	4

Keterangan :

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

Tabel 3. Hasil pengolahan data responden dengan perhitungan SUS

Responden	Skor SUS
1	62,50
2	80,00
3	52,50
4	55,00
5	72,50
6	87,50
7	55,00
8	72,50
9	80,00
10	70,00
11	85,00
12	70,00
13	80,00
14	77,50
15	87,50
16	80,00
17	72,50
Rata-Rata	72,94

Berdasarkan hasil yang didapat pada Tabel 3 dengan perhitungan SUS, maka didapatkan nilai rata-rata 72,94. Lalu nilai tersebut akan dikonversi menjadi *Grade scale*, dan *Adjective* [7]. Rating seperti yang terlihat pada Tabel 4 dibawah.

Tabel 4. Konversi nilai SUS

Hasil nilai SUS	<i>Grade Scale</i>	<i>Adjective Rating</i>
90-100	A	<i>Excellent</i>
80-90	B	<i>Good</i>
70-80	C	<i>Okay</i>
60-70	D	<i>Poor</i>
<60	E	<i>Awful</i>

Sesuai dengan hasil perhitungan pada tabel diatas, maka didapatkan hasil tingkat *Grade Scale* pada aplikasi linkterasi adalah C dan *Adjective Rating* pada aplikasi linkterasi adalah Okay.

4. Kesimpulan

Hasil evaluasi usability terhadap aplikasi Linkterasi dengan metode *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor rata-rata 72,94, yang berada pada kategori *Grade C* dengan *Adjective Rating* “Okay”. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi sudah dapat digunakan dengan cukup baik oleh pengguna, meskipun masih terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperbaiki. Aplikasi Linkterasi telah memenuhi fungsi utamanya sebagai sarana monitoring sekolah, namun dari sisi pengalaman pengguna masih ditemukan kendala, khususnya pada konsistensi

fitur, kemudahan navigasi, serta proses adaptasi bagi pengguna baru. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya pengembang melakukan perbaikan berkelanjutan pada aspek desain antarmuka dan alur navigasi, agar aplikasi semakin mudah dipahami dan digunakan oleh berbagai kalangan pengguna. Penelitian ini juga membuka peluang untuk studi lanjutan dengan pendekatan evaluasi yang lebih komprehensif, seperti *Heuristic Evaluation* atau *User Experience Questionnaire* (UEQ)[11], sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai kualitas usability aplikasi. Dengan penyempurnaan tersebut, aplikasi Linkterasi diharapkan mampu meningkatkan kepuasan pengguna serta memberikan kontribusi nyata dalam mendukung digitalisasi pendidikan di Indonesia.

Referensi

- [1] Jakob Nielsen, "Usability 101: Introduction to Usability," <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>.
- [2] D. Safitri, A. P. Kuncoro, and A. Hamdi, "Learning Application UI/UX Design Based on the Introduction of Indonesian Cultural Variety," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, vol. 7, no. 3, pp. 1259–1266, Jul. 2024, doi: 10.32493/jtsi.v7i3.41357.
- [3] B. Shneiderman, "DESIGNING THE USER INTERFACE .,., o," 2017. [Online]. Available: <http://www.aw-bc.com/dtui.clicking>
- [4] J. Brooke, "SUS: A quick and dirty usability scale," 1995. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/228593520>
- [5] A. Bangor, P. Kortum, and J. Miller, "Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale," 2009.
- [6] John W. Creswell and J. David Creswell, "Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches," 2014.
- [7] S. M. Simanjuntak and I. N. T. A. Putra, "ANALISIS USABILITY PADA GAME MOBILE GROWTOPIA MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i2.6446.
- [8] H. H. Lukmana and M. Al-Husaini, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile untuk Pencegah Stunting pada Anak di Indonesia Menggunakan Metode Design Thinking," *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi*, vol. 8, no. 2, pp. 187–198, Oct. 2024, doi: 10.46880/jmika.Vol8No2.pp187-198.
- [9] I. Purnahasana and B. Nurina Sari, "Implementasi Design Thinking Dalam Meningkatkan User Experience Pada Website Bemitory Milik Bem Fasilkom Unsika," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, vol. 5, pp. 10822–10840, 2025.
- [10] A. G. Lestari, F. A. Sariasih, E. Prayitno, C. Bahri, and A. C. Setiawan, "UI/UX Design Using the Design Thinking Method in the Development of a New Student Registration Information System Website at Raudhatul Athfal (RA) Qurrotul 'Uyun," vol. 6, no. x, 2025, [Online]. Available: <http://jst.publikasiindonesia.id/>
- [11] M. F. Fiandhika and B. Kelana, "System Usability Scale Validation from The Expert Perspective," in *E3S Web of Conferences*, EDP Sciences, Jan. 2024. doi: 10.1051/e3sconf/202448303008.