

ANALISIS *USABILITY* WEBSITE SISTEM INFORMASI SMKN 2 BANGKALAN MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)

Stalifa Ayu Sindidu, Prita Dellia, Retno Dwi Khofifah, Achmad Ismail, Riva Ananda Yuanova Kamajaya

Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura

Jl. Raya Telang, Perumahan Telang Indah, Indonesia

retnodwikhofifah54@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat saat ini, terutama di bidang pendidikan, turut mendorong peningkatan kualitas serta pemanfaatan layanan berbasis elektronik. SMK Negeri 2 Bangkalan telah memiliki website sistem informasi sekolah yang berfungsi sebagai media penyebaran informasi, namun sejauh ini belum dilakukan pengujian terhadap tingkat kegunaannya. Untuk mengetahui kualitas suatu website, analisis *usability* menjadi hal yang penting dilakukan. Penyediaan layanan informasi yang berkualitas dan efisien merupakan kewajiban bagi setiap institusi, khususnya institusi pendidikan, demi memenuhi kebutuhan para penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana kemudahan penggunaan website sistem informasi sekolah di SMK Negeri 2 Bangkalan, dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). *Usability* sendiri merupakan pendekatan yang digunakan untuk menilai seberapa bermanfaat suatu perangkat lunak bagi pengguna, mencakup aspek pemahaman, kenyamanan, dan kepuasan dalam penggunaannya. Aspek-aspek yang diukur dalam *usability* meliputi kemudahan dipelajari (*learnability*), efisiensi penggunaan, kemudahan diingat (*memorability*), tingkat kesalahan saat digunakan, serta kepuasan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat *usability* website tersebut berada pada angka 89,79. Berdasarkan kategori *acceptability ranges*, skor ini termasuk dalam klasifikasi *acceptable*, mendapatkan nilai grade A+, dan termasuk dalam penilaian *adjective rating* sebagai *excellent*. Meskipun begitu, hasil ini juga mengindikasikan perlunya evaluasi dan peningkatan lebih lanjut agar sistem informasi sekolah dapat dimanfaatkan secara lebih optimal dan efektif.

Kata kunci : *analisis, usability, sistem informasi, website, SUS*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat cepat, dengan internet menjadi salah satu faktor utama. Setiap hari, teknologi, terutama internet, terus beradaptasi dan berkembang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh para penggunanya. *Website* sebagai salah satu bentuk internet yang banyak dimanfaatkan sebagai media untuk menyediakan informasi, berita, dan juga iklan promosi [8]. Berbagai sektor seperti perusahaan, pemerintahan, layanan jasa, kesehatan, dan institusi pendidikan memanfaatkan *website* untuk menyederhanakan penyampaian informasi [5]. *Website* atau situs merupakan sekumpulan halaman yang berisi informasi digital, seperti teks, gambar, animasi, suara, dan video, atau kombinasi dari semuanya. Informasi tersebut disediakan melalui koneksi internet, sehingga dapat diakses dan dilihat oleh pengguna di seluruh dunia. Sebagian besar perusahaan, instansi pemerintah, penyedia layanan, fasilitas kesehatan, dan institusi pendidikan memerlukan *website* guna mempermudah penyampaian informasi. Salah satu institusi Pendidikan tersebut yaitu SMK Negeri 2 Bangkalan, yang menggunakan teknologi untuk menyebarkan informasi. Karena informasi tersedia secara *online* dan dapat diakses kapan saja serta di mana saja, hal ini memberikan keuntungan besar bagi lembaga pendidikan dan penggunanya. Situs web ini dapat diakses melalui alamat smkn2-bangkalan.sch.id. Dengan adanya *website* memudahkan masyarakat

umum maupun pelajar dalam mendapatkan informasi mengenai sekolah, termasuk berbagai kegiatan, berita terbaru, dan lain sebagainya.

Website sekolah menjadi sarana yang sangat penting dalam mendukung penyebaran informasi akademik, administrasi, serta berbagai kegiatan sekolah. Keberadaan *website* yang informatif dan mudah digunakan dapat meningkatkan efisiensi komunikasi antara pihak sekolah, siswa, orang tua, dan masyarakat umum (Nielsen, 2012). Namun, tidak semua *website* memiliki tingkat ketergunaan (*usability*) yang optimal. *Usability* adalah salah satu faktor kunci dalam menentukan kualitas pengalaman pengguna (*user experience*) saat mengakses suatu *website*. Jika sebuah *website* memiliki *usability* yang rendah, pengguna akan mengalami kesulitan dalam mencari informasi yang dibutuhkan, yang pada akhirnya dapat mengurangi efektivitas penggunaan *website* tersebut (Rubin & Chisnell, 2008).

Untuk menilai tingkat *usability* sebuah *website*, berbagai metode evaluasi telah dikembangkan, salah satunya adalah *System Usability Scale* (SUS). SUS adalah metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan (*usability*) suatu sistem atau aplikasi berbasis web melalui serangkaian pertanyaan yang diberikan kepada pengguna (Brooke, 1996). SUS terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala Likert yang bertujuan untuk mengevaluasi aspek kemudahan penggunaan, efisiensi, serta kepuasan pengguna terhadap suatu sistem (Bangor et al.,

2009). Metode ini telah digunakan secara luas dalam berbagai penelitian karena kemampuannya dalam memberikan hasil yang valid dan reliabel untuk menilai *usability* suatu sistem.

Dalam konteks SMK Negeri 2 Bangkalan, *website* sekolah digunakan sebagai media utama dalam menyebarkan informasi akademik, jadwal kegiatan, pengumuman, serta berbagai layanan lain yang berkaitan dengan kebutuhan siswa dan masyarakat. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengevaluasi tingkat *usability website* sekolah ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *usability website* sistem informasi SMK Negeri 2 Bangkalan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai tingkat kemudahan penggunaan *website*, serta memberikan rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan kualitas layanan informasi berbasis *web* di sekolah.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Setelah meninjau beberapa penelitian, peneliti menemukan adanya keterkaitan antara penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Penelitian pertama yang berhasil peneliti temukan adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Billiy dan Sigit (2024) Penelitian ini berjudul "Analisis *Usability Website* Sistem Informasi SD Negeri 1 Wangon Menggunakan Metode *System Usability Scale*". Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa tingkat *usability* dari *website* sistem informasi SD Negeri 1 Wangon telah dianalisis menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan memperoleh skor rata-rata sebesar 77,67. Berdasarkan hasil tersebut, *website* ini diklasifikasikan dalam kategori *acceptable*, dengan tingkat *grade scale C* serta *adjective rating "Good"*. Meskipun *website* ini telah memenuhi kriteria kegunaan yang layak, masih diperlukan evaluasi lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Beberapa aspek yang dapat diperbaiki meliputi peningkatan desain antarmuka agar lebih intuitif dan mudah diakses, optimalisasi kinerja sistem agar lebih cepat dan responsif, serta penambahan fitur tambahan yang dapat mendukung kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi secara lebih efisien dan efektif [8].

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Chealse Nadia Kurniawan dan timnya tahun 2022 dengan judul analisis *usability* pada *website* Ayomulai menggunakan metode *system usability scale*. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan hasilnya menunjukkan bahwa *website* ini memperoleh skor rata-rata 61,6. Skor ini masuk dalam kategori *marginal low*, dengan *grade scale D*, dan *adjective rating "Good"*. Hasil ini mengindikasikan bahwa meskipun *website* Ayomulai memiliki tingkat kegunaan yang cukup, masih terdapat aspek-aspek

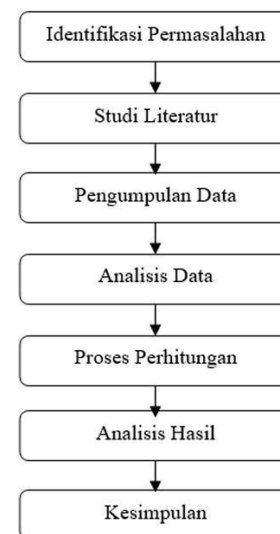
yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Evaluasi lebih lanjut diperlukan untuk mengoptimalkan desain antarmuka, meningkatkan navigasi, serta memastikan fitur-fitur yang tersedia lebih responsif dan mudah digunakan oleh pengguna [6].

Penelitian ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Azi dan rekan-rekannya [2] menganalisis *website* Kampus ITTP dengan menerapkan dua metode, yaitu metode heuristik dan *System Usability Scale* (SUS). Metode heuristik berfokus pada evaluasi yang dilakukan oleh para ahli, sedangkan metode SUS menitikberatkan pada pengalaman dan penilaian dari pengguna. Integrasi kedua metode ini dilakukan karena meskipun memiliki tujuan yang berbeda, keduanya dapat saling melengkapi. Dengan pendekatan ini, evaluasi yang dihasilkan menjadi lebih komprehensif karena mempertimbangkan sudut pandang baik dari ahli maupun pengguna, sehingga menghasilkan analisis yang lebih akurat dan menyeluruh.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini meneliti tentang *Website* SMK Negeri 2 Bangkalan, yang dapat diakses melalui <https://smkn2-bangkalan.sch.id/>. Situs web ini dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan informasi pendidikan terkomputerisasi di SMK Negeri 2 Bangkalan serta mendukung berbagai kegiatan sekolah seperti pengumuman, agenda, dan jadwal.

3.1. Tahapan Penelitian



Gambar 1. Tahapan Penelitian

3.2. Identifikasi Permasalahan

Tahap pertama penelitian adalah mengidentifikasi masalah, supaya kita bisa memahami dan menguasai masalah tersebut. Pada tahap ini, peneliti dituntut untuk mengenali dan memahami permasalahan yang terjadi dalam konteks tertentu, sehingga dapat mengidentifikasi kebutuhan yang

perlu dipenuhi. Tahapan ini sangat krusial karena akan memengaruhi literatur yang relevan, metode penelitian yang tepat, dan alat yang sesuai untuk digunakan dalam penelitian.

3.3. Studi Literatur

Studi literatur adalah cara untuk mencari solusi dan informasi dengan menelaah berbagai referensi yang telah tersedia sebelumnya. Dalam proses ini, peneliti melakukan eksplorasi dan mendalami berbagai referensi seperti buku, jurnal, serta hasil penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dengan *System Usability Scale* (SUS), guna mendukung pelaksanaan penelitian yang sedang dilakukan.

3.4. Pengumpulan Data

Pada tahap selanjutnya, peneliti membuat kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dengan skala penilaian 1 hingga 5. Kuesioner tersebut diberikan langsung kepada responden yang menggunakan website SMK Negeri 2 Bangkalan. Data yang terkumpul dari kuesioner kemudian dianalisis untuk menguji hipotesis yang sudah disusun sebelumnya, berdasarkan 10 pertanyaan yang ada dalam kuesioner SUS.

3.5. Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk menampilkan hasil pengujian hipotesis yang berkaitan dengan variabel-variabel dalam penelitian *System Usability Scale* (SUS). Hasil analisis SUS memperlihatkan adanya hubungan positif antara variabel yang diteliti, yang memberikan penjelasan bagi peneliti dalam menarik kesimpulan penelitian.

3.6. Proses Perhitungan

Dalam penelitian ini, kami menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai sejauh mana website, aplikasi, atau sistem bisa digunakan dengan mudah. Metode ini cukup fleksibel dan dapat dipakai di berbagai jenis platform, mulai dari website hingga aplikasi ponsel dan komputer. Dengan menggunakan SUS, peneliti bisa memahami lebih baik bagaimana suatu sistem memenuhi kebutuhan penggunaanya.

3.7. Analisis Hasil

Analisis hasil dilakukan setelah data penelitian diperoleh, di mana proses ini bertujuan untuk memastikan pencapaian tujuan penelitian. Dalam konteks penelitian ini, analisis hasil memiliki peran penting dalam menjaga kesinambungan proses eksplorasi. Hasil analisis memberikan panduan bagi langkah pengembangan berikutnya serta membantu mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Selain itu, temuan dari analisis ini dapat dijadikan dasar untuk penelitian lanjutan dan mendukung pengambilan keputusan yang lebih tepat di masa mendatang.

3.8. Kesimpulan

Setelah hasil analisis selesai, peneliti akan menarik kesimpulan yang dapat menjadi pijakan untuk penelitian selanjutnya dan memberikan peluang untuk studi yang lebih mendalam di masa yang akan datang.

3.9. Metode *System Usability Scale* (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan suatu perangkat lunak oleh pengguna dalam situasi nyata. Metode ini dikembangkan oleh John Brooke sejak tahun 1986. SUS dikenal sebagai alat ukur *usability* yang sederhana, andal, populer, dan telah terbukti efektif. Tujuan utama dari SUS meliputi: [16]

- Menyediakan penilaian subjektif dari pengguna terhadap kemudahan penggunaan suatu sistem, serta
- Memungkinkan proses evaluasi dilakukan dalam waktu yang sangat singkat.

John Brooke dari MIT merancang *System Usability Scale* (SUS) sebagai alat pengukuran yang sederhana dan cepat. SUS dapat dimanfaatkan untuk menilai kegunaan perangkat lunak, situs web, serta berbagai produk dan layanan digital lainnya. Dalam penerapannya, metode ini mempertimbangkan efisiensi dalam hal jumlah responden, waktu pelaksanaan, dan biaya [7].

Sistem Usability Scale (SUS) terdiri dari sepuluh item pertanyaan yang dinilai menggunakan skala Likert lima poin. Responden diminta untuk memberikan penilaian secara subjektif terhadap setiap pernyataan, dengan rentang nilai dari 1 hingga 5, di mana 1 = *Sangat Tidak Setuju*, 2 = *Tidak Setuju*, 3 = *Ragu-Ragu*, 4 = *Setuju*, dan 5 = *Sangat Setuju*.

Setelah data dari responden diperoleh, langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut untuk menghasilkan skor evaluasi dalam rentang 0 hingga 100. Metode *System Usability Scale* (SUS) memiliki aturan khusus dalam proses perhitungannya agar dapat menghasilkan nilai yang representatif. Beberapa ketentuan yang digunakan dalam perhitungan skor pada kuesioner dijelaskan sebagai berikut:

- Setiap item bernomor ganjil akan menghasilkan pengurangan satu poin dari skor yang diberikan oleh responden.
- Item bernomor genap, skor dihitung dengan mengurangi nilai yang diberikan responden dari angka lima.
- Nilai akhir *System Usability Scale* (SUS) diperoleh dengan menjumlahkan seluruh skor dari setiap item, kemudian dikalikan dengan faktor 2,5.

$$\text{Skor SUS} = ((x1-1) + (5-x2) + (x3-1) + (5-x4) + (x5-1) + (5-x6) + (x7-1) + (5-x8) + (x9-1) + (5-x10)) * 2,5$$

Keterangan :

X = Pernyataan

Tahapan selanjutnya adalah menjumlahkan skor yang diperoleh dari masing-masing responden, kemudian membaginya dengan jumlah keseluruhan responden untuk memperoleh nilai rata-rata. Berikut ini adalah rumus perhitungan skor rata-rata SUS:

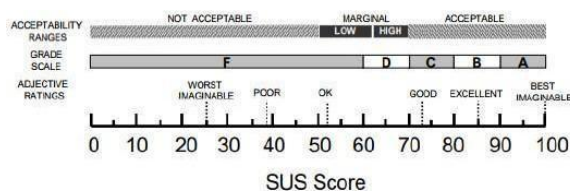
$$\text{Nilai rata - rata} = \sum_{i=1}^n \frac{x_i}{n}$$

Keterangan :

Xi = Total skor responden

N = Total responden

Setelah data terkumpul dan dianalisis, System Usability Scale (SUS) akan menghasilkan skor yang kemudian dikategorikan menurut peringkat dan grade sesuai dengan total skor yang diperoleh.



Gambar 2. Interpretasi Skor SUS[17]

Tabel 1. Penjelasan Skor SUS

Grade Scale	Adjective Ratings	Acceptability Range
A: 91-100	Best Imaginable: 85-100	Not acceptable: 0-50
B: 81-90	Excellent: 74-85	Marginal: 50-70
C: 71-80	Good: 53-74	Acceptable: 70-100
D: 61-70	Ok: 39-53	
F: 0-60	Poor: 25-39	
	Worst Imaginable: 0-25	

Tiga aspek evaluasi dalam System Usability Scale (SUS) yang ada di Tabel 1 digunakan untuk menilai bagaimana penerimaan pengguna terhadap perangkat lunak, termasuk dengan mengukur seberapa diterima perangkat lunak itu melalui acceptability, menilai kualitas atau tingkat situs web menggunakan skala grade, dan mendeskripsikan kualitas situs web secara subjektif dengan menggunakan adjective ratings. [10].

3.10. Pengumpulan Data

Penelitian yang berjudul "*Analisis Usability pada Sistem Informasi Sekolah di SMK Negeri 2 Bangkalan*" bertujuan untuk mengukur sejauh mana sistem tersebut mudah digunakan oleh penggunanya. Metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan ini adalah *System Usability Scale* (SUS). Pengumpulan data menjadi salah satu tahap krusial dalam penelitian ini karena sangat memengaruhi keakuratan dan kepercayaan hasil yang diperoleh.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Tahapan pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang relevan dan akurat terkait pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem informasi sekolah. Proses ini dimulai dengan menentukan siapa saja yang menjadi populasi Penting Pengguna sistem seperti guru, staf administrasi, siswa, bahkan orang tua siswa, bisa menjadi responden, dengan metode pemilihan sampel dilakukan secara acak atau berdasarkan pertimbangan tertentu (*purposive sampling*).

Agar data yang diperoleh benar-benar valid, kuesioner disebarkan ke institusi pendidikan yang terlibat dalam penelitian. Tujuan utamanya adalah mengumpulkan informasi penting untuk tercapainya tujuan penelitian. Pengumpulan data dilakukan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Setelah semua kuesioner terkumpul, data kemudian disusun dan diperiksa kembali untuk memastikan semua jawaban lengkap dan konsisten. Proses pengumpulan data ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang akurat mengenai tingkat kemudahan penggunaan sistem informasi sekolah. Hasil dari proses ini nantinya akan dianalisis lebih lanjut untuk menghasilkan wawasan serta rekomendasi yang berguna bagi pengembangan sistem.

Metode *System Usability Scale* (SUS) sendiri merupakan instrumen berupa kuesioner yang digunakan untuk menilai kemudahan penggunaan sebuah aplikasi dari sudut pandang pengguna. SUS terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala jawaban dari "sangat tidak setuju" hingga "sangat setuju". Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui Google Form. Responden diminta untuk mengisi kuesioner secara daring setelah mereka mencoba atau mengevaluasi website sistem informasi milik SMK Negeri 2 Bangkalan. Daftar pertanyaan dalam SUS mengacu pada instrumen standar, yang rincian lengkapnya bisa dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Item Pernyataan SUS

No	Komponen Pernyataan
1	Saya berfikir akan menggunakan <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini lagi
2	Saya merasa <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini mudah digunakan.
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini.
5	Saya merasa fitur-fitur <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini berjalan dengan semestinya.
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini.
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini dengan cepat.

No	Komponen Pernyataan
8	Saya merasa <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini membingungkan.
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini.
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini.

Setiap jawaban pada kuesioner akan diberi skor untuk menghitung nilai dari masing-masing responden, di mana pilihan sangat tidak setuju diberi nilai 1, tidak setuju bernilai 2, ragu-ragu bernilai 3, setuju bernilai 4, dan sangat setuju bernilai 5. Selanjutnya, skor dari tiap responden akan digunakan untuk menghitung rata-rata skor SUS, yang kemudian menjadi dasar untuk menentukan apakah tingkat usability dapat diterima atau tidak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini difokuskan pada sistem informasi berbasis *website* milik SMK Negeri 2 Bangkalan. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada berbagai pihak, yaitu siswa, guru, wali murid, dan masyarakat umum. Setelah kuesioner disebarkan, data yang terkumpul dikelola sebagai tahap awal sebelum dilakukan analisis. Dari proses pengumpulan data tersebut, diketahui bahwa angket telah diisi oleh sebanyak 35 responden. Berikut

merupakan ringkasan temuan dari rekapitulasi jawaban responden terkait evaluasi usability *website* berdasarkan kuesioner yang telah diberikan kepada 35 individu tersebut.

Berdasarkan Tabel 3 berikut, kuesioner System Usability Scale (SUS) menerapkan skala Likert lima poin, dengan nilai berkisar dari 1 sampai 5, yang menunjukkan tingkat kesepakatan responden mulai dari sangat tidak setuju, netral, hingga sangat setuju. Total skor akhir SUS memiliki jangkauan nilai antara 0 dan 100. [9]

Tabel 3. Skor Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-ragu (R)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Tabel 4. Rekapitulasi Jawaban Responden

No	Pertanyaan	Jawaban				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (N)	4 (S)	5 (SS)
1	Saya berpikir akan menggunakan <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini lagi.	0	1	3	22	9
2	Saya merasa <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini rumit untuk digunakan.	3	14	7	8	3
3	Saya merasa <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini mudah digunakan.	0	1	4	19	11
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini.	5	6	4	16	4
5	Saya merasa fitur-fitur <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini berjalan dengan semestinya.	0	0	3	23	9
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini	2	11	8	11	3
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini dengan cepat.	0	1	6	22	6
8	Saya merasa <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini membingungkan.	3	17	4	8	3
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini.	0	0	10	20	5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan <i>website</i> SMKN 2 Bangkalan ini.	0	3	5	22	5
Total		13	54	54	171	58
Proporsi		4%	15%	15%	48%	16%

Pada Tabel 4, terdapat hasil kuisisioner yang diisi oleh responden. Dari hasil tersebut, 4% responden sangat tidak setuju, 15% tidak setuju, 15% merasa ragu, 48% setuju, dan 16% sangat setuju. Jika seluruh persentase dijumlahkan, jumlahnya mencapai 100%.

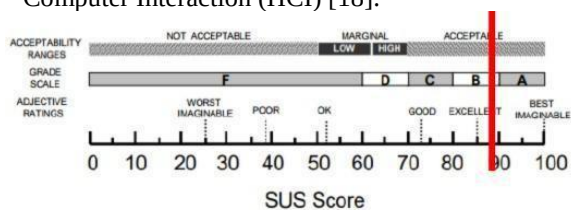
Setelah mengumpulkan data dari responden, langkah berikutnya adalah menghitung skor SUS dengan rumus (1) dan (2). Setiap responden dihitung skornya, dijumlahkan, lalu dihitung rata-rata dari semua skor yang ada. Hasilnya bisa dilihat pada Tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi SUS

Responden	Pertanyaan										Jumlah	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	34	85
2	4	4	5	3	5	2	4	1	4	4	36	90
3	3	4	4	4	4	3	5	2	3	5	37	92,5

Responden	Pertanyaan										Jumlah	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
4	4	2	5	2	4	4	4	2	4	4	35	87,5
5	4	2	4	3	3	2	3	2	3	4	30	75
6	5	1	4	3	4	2	4	2	4	4	33	82,5
7	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	38	95
8	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	36	90
9	4	3	3	4	4	2	4	2	4	4	34	85
10	4	3	3	2	3	3	4	3	3	4	32	80
11	4	2	4	1	3	3	3	2	4	2	28	70
12	4	2	4	5	5	2	4	2	4	5	37	92,5
13	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	40	100
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	125
15	5	1	5	4	5	1	5	1	5	3	35	87,5
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	125
17	5	2	5	1	4	1	4	2	4	2	30	75
18	4	2	4	1	4	4	4	2	4	4	33	82,5
19	4	2	4	1	4	2	4	2	4	2	29	72,5
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	125
21	5	1	5	2	5	2	5	2	5	3	35	87,5
22	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	36	90
23	5	2	5	4	5	3	3	2	3	3	35	87,5
24	3	2	4	2	4	3	3	2	4	3	30	75
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
26	3	3	3	2	4	4	3	2	3	4	31	77,5
27	4	3	4	4	4	2	4	1	3	4	33	82,5
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
31	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	33	82,5
32	2	3	4	2	4	3	2	2	4	4	30	75
33	4	2	4	1	5	2	4	2	3	3	30	75
34	5	2	5	4	4	4	4	3	3	4	38	95
35	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	97,5
Jumlah											3143	
Rata-rata skor SUS											89,79	

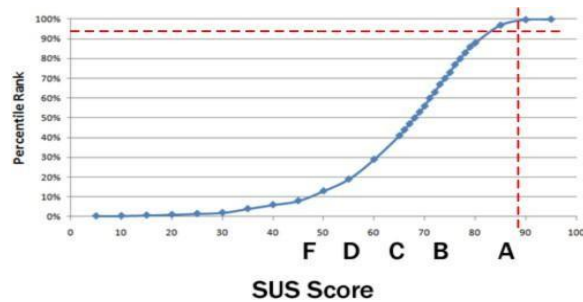
Nilai usability dalam Tabel 5 dihitung berdasarkan prosedur standar System Usability Scale (SUS). Dari hasil pengolahan data, total skor yang terkumpul adalah 3.143. Setelah dibagi dengan jumlah partisipan, diperoleh nilai SUS rata-rata sebesar 89,79. Angka ini menunjukkan bahwa website sistem informasi SMK Negeri 2 Bangkalan berada dalam kategori *acceptable* (dapat diterima). Sejalan dengan penelitian Aaron Bangor mengenai SUS, skor ini juga dapat dikaitkan dengan skala penilaian berbasis kata sifat (*adjective rating scale*) untuk memudahkan interpretasi. Tujuan dari pendekatan ini adalah membantu praktisi dalam menyampaikan temuan SUS kepada pihak yang kurang familiar dengan bidang Human-Computer Interaction (HCI) [18].



Gambar 3. Skor SUS

Hasil evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa website sistem informasi SMK Negeri 2 Bangkalan mencapai skor 89,79, yang termasuk dalam kategori "A+". Skor ini kemudian dikonversi ke dalam dua bentuk interpretasi: *adjective ratings* (penilaian berbasis kata sifat) dan *acceptability ranges* (rentang penerimaan). Konversi ini dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman terhadap hasil SUS, di mana *adjective ratings* menggambarkan tingkat kegunaan sistem, sedangkan *acceptability ranges* mengindikasikan seberapa baik website dapat diterima oleh pengguna [17]. Dari sisi *adjective*, situs web SMK Negeri 2 Bangkalan memperoleh predikat "Excellent", dan dari sisi tingkat penerimaan masuk dalam kategori "Acceptable" atau dapat diterima. Jeff Sauro [19] juga menjelaskan bahwa nilai SUS dapat direpresentasikan dalam bentuk peringkat persentil dan huruf. Evaluasi ini menyerupai analisis terhadap kurva berdasarkan sebaran data dengan mempertimbangkan berbagai aspek. Berdasarkan Gambar 3, skor SUS sistem informasi sekolah tersebut berada pada posisi persentil sekitar 96% dengan *grade A+*, yang dapat diibaratkan sebagai skor promotor—yakni nilai yang menunjukkan

kemungkinan besar seorang pengguna akan merekomendasikan sistem tersebut kepada orang lain. Umumnya, jika sebuah sistem mendapatkan peringkat persentil di atas 90%, maka nilai promotor dianggap sangat baik.



Gambar 4. Grafik Percentile Rank oleh Sauro

Nilai evaluasi skor SUS untuk situs sistem informasi di SMK Negeri 2 Bangkalan adalah 89,79. Jika dilihat pada Gambar 4, grafik menunjukkan bahwa situs ini berada pada grade B dengan persentil sekitar 96%. Sebagaimana dijelaskan oleh Sauro dan Lewis [20], mereka juga mengaitkan grade huruf ini dengan rentang nilai yang tertera di Tabel 6.

Tabel 6. SUS Skor Dalam Grading Scale[20]

SUS Score Grade	Grade	Percentile Range
84.1 - 100	A+	96 – 100
80.8 - 84	A	90 – 95
78.9 - 80.7	A-	85 – 89
77.2 - 78.8	B+	80 – 84
74.1 - 77.1	B	70 – 79
72.6 - 74	B-	65 – 69
71.1 - 72.5	C+	60 – 64
65 - 71	C	41 – 59
62.7 – 64.9	C-	35 – 40
51.7 – 62.6	D	15 – 34
0 – 51.7	F	0 – 14

Dengan skor SUS sebesar 89,79, *website* sistem informasi sekolah SMK Negeri 2 Bangkalan, jika merujuk pada Tabel 6, termasuk dalam kategori *Grade* A+ dengan rentang persentil antara 96 hingga 100 serta berada pada kisaran skor SUS *Grade* 84,1 hingga 100.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis *usability* dengan metode SUS, *website* sistem informasi SMK Negeri 2 Bangkalan mendapat skor rata-rata 89,79. Skor ini menunjukkan bahwa *website* termasuk dalam kategori "*Acceptable*", dengan nilai "A+" dan dinilai "*Good*" oleh pengguna. Artinya, *website* ini sudah cukup baik dan diterima oleh masyarakat. Meski begitu, tetap perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan agar pengalaman pengguna bisa lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Beberapa saran yang dapat dipertimbangkan antara lain adalah meningkatkan performa dan kualitas aplikasi agar pengguna merasa lebih puas

saat mengakses *website*. Selain itu, perlu juga dilakukan perbaikan pada tampilan antarmuka agar lebih ramah pengguna, terutama bagi mereka yang tidak terbiasa dengan teknologi. Pengembangan fitur tambahan seperti notifikasi atau integrasi dengan aplikasi pembelajaran juga dapat menjadi langkah positif untuk menambah fungsionalitas sistem. Dengan adanya usulan-usulan ini, diharapkan *website* sistem informasi sekolah SMK Negeri 2 Bangkalan dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi seluruh penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asnawi, N., Pamungkas, R., & Prasetyo, D. G. (2023). Analisis Usability Website Program Studi Sistem Informasi Unipma Menggunakan Metode System Usability Scale. *Fountain of Informatics Journal*, 8(1), 21–25
- [2] Azi, M. F., Wiguna, C., & Meiah, K. N. (2022). Analisis User Interfaces Pada Website Kampiun ITTP Dengan Metode Heuristik dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(2), 1080.
- [3] Sulistiyawati, P., Senoprabowo, A., Haryadi, T., Nuswantoro, D., Imam Bonjol, J., Kidul, P., ... & Korenspondensi Puri Sulistiyawati, P. (2023). Analisis Usability pada Aplikasi Trans Semarang dengan Metode Heuristics Evaluation
- [5] Hidayanti, Sri Rahayu, I. (2022). Analisis Usability Website Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau*, 4(2), 86–93.
- [6] Nadia Kurniawan, C., Zaman, B., & Bahri, S. (2022). Analisis Usability Pada Website Ayomulai Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jtriste*, 9(2), 90–102.
- [7] Nielsen, J. (2012). *Usability Engineering*. Elsevier.
- [8] Ramadhan, B. N., & Sugiyanto, S. (2024). Analisis Usability Website Sistem Informasi Sd Negeri 1 Wangon Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, 6(3), 421–431.
- [9] Zhang, W., Xu, M., Feng, Y., Mao, Z., & Yan, Z. (2024). The Effect of Procrastination on Physical Exercise among College Students—The Chain Effect of Exercise Commitment and Action Control. *International Journal of Mental Health Promotion*, 26(8), 611–622.
- [10] Susilawati, T., Yuliansyah, F., Romzi, M., & Aryani, R. (2020). Membangun Website Toko Online Pempek Nthree Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, 3(1), 35–44.
- [11] Asnawi, N., Pamungkas, R., & Prasetyo, D. G. (2023). Analisis Usability Website Program Studi Sistem Informasi Unipma Menggunakan Metode System Usability Scale. *Fountain of Informatics Journal*, 8(1), 21–25. <https://doi.org/10.21111/fij.v8i1.9408>

- [12] Ezquerro, L., Coimbra, R., Bauluz, B., Núñez-Lahuerta, C., Román-Berdiel, T., & Moreno-Azanza, M. (2024). Large dinosaur egg accumulations and their significance for understanding nesting behaviour. *Geoscience Frontiers*, 15(5). <https://doi.org/10.1016/j.gsf.2024.101872>
- [13] 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. <https://doi.org/10.51717/simkom.v8i2.158>
- [14] Indrati, A., & Saputra, B. (n.d.). ANALISIS USABILITY LAYANAN BCA MOBILE BANKING BERDASARKAN PERSEPSI PENGGUNA MENGGUNAKAN HEURISTIC EVALUATION. *JUIT*, 2(1).
- [15] Kurniawan, S., I, A. P., & Ependi, A. (2023). Analisis Usability Aplikasi C-Access Commuterline Menggunakan System Usability Scale (Sus). *Jurnal Syntax Admiration*, 4(7), 894–911. <https://doi.org/10.46799/jsa.v4i7.671>
- [16] Nur,), Wulandari, A., Rohman, S., Nulngafan,), Hermawan,), Universitas,), & Al-Qur'an, S. (n.d.). METODE SUS (SYSTEM USABILITY SCALLE). *Agustus*, 1(3), 20–25. <https://doi.org/10.55123>
- [17] Nur Kholifah, S., Heryana, N., Bagja Nugraha, H., Singaperbangsa Karawang, U., Ronggo Waluyo, J. H., Teluk Jambe, P., & Barat, J. (2023). ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI HIMFO MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS HIMPUNAN MAHASISWA TEKNIK INFORMATIKA UNSIKA). In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 2).
- [18] Perdana, A. A., Catur Utami, M., & Aini, Q. (2021). END USER COMPUTING SATISFACTION: MODEL ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI MENGGUNAKAN PARTIAL LEAST SQUARE STRUCTURAL EQUATION MODELING (STUDI KASUS). 8(6), 1237–1246. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202183586>
- [19] Putra, G. P., Noor, M., & Azam, A. (2023). ANALISIS USABILITY DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MUSEA AR DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 3).
- [20] Ramadhan, B. N., & Sugiyanto, S. (2024). ANALISIS USABILITY WEBSITE SISTEM INFORMASI SD NEGERI 1 WANGON MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains*.
- [21] Rananda, D., Rian, U., Hayati, R., & Danar, D. (2023). ANALISIS USABILITY APLIKASI DISCORD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DENGAN METODE USE QUESTIONNAIRE. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 1).
- [22] Riyadi, W., & Kurniabudi. (2023). Analisis Usability Aplikasi Belanja Dengan PSSUQ Dan UMUX. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 240–251. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.811>
- [23] Shahzad, M. F., Xu, S., Lim, W. M., Yang, X., & Khan, Q. R. (2024). Artificial intelligence and social media on academic performance and mental well-being: Student perceptions of positive impact in the age of smart learning. *Heliyon*, 10(8). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e29523>
- [24] Silviyani Salsabilla, Putri Isti Adzani, Wisnu Trilaksa Riyanto, Yayan Suryana, & Rasya Juang Adytya Perkasa. (2024). Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna dalam Mengakses Website Tokopedia. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3). <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i3.2759>
- [25] Sulistiyawati, P., Senoprabowo, A., Haryadi, T., Nuswantoro, D., Imam Bonjol, J., Kidul, P., Semarang Tengah, K., Semarang, K., Tengah, J., & Korenspondensi Puri Sulistiyawati, P. (2023). Analisis Usability pada Aplikasi Trans Semarang dengan Metode Heuristics Evaluation. <https://doi.org/10.30738/st>
- [26] Zhang, W., Xu, M., Feng, Y., Mao, Z., & Yan, Z. (2024). The Effect of Procrastination on Physical Exercise among College Students—The Chain Effect of Exercise Commitment and Action Control. *International Journal of Mental Health Promotion*, 26(8), 611–622. <https://doi.org/10.32604/ijmhp.2024.052730>