

Usability Evaluation of the Semester Learning Plan Application Using the System Usability Scale (SUS) Method at Stmik Widya Cipta Dharma

Sultan Hassanal Bolkih¹⁾, Hanifah Ekawati²⁾, dan Salmon³⁾

^{1,3}Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma

²Bisnis Digital, STMIK Widya Cipta Dharma

^{1,2,3} Jl. M. Yamin No.25, Gn. Kelua, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, 75123

E-mail: 2141023@wicida.ac.id¹⁾, hanifah@wicida.ac.id²⁾, sal.rst13@gmail.com³⁾

ABSTRACT

In the current digital era, web-based applications play an important role in supporting academic activities, one of which is the Semester Learning Plan (RPS) application at STMIK Widya Cipta Dharma. This application is used by lecturers to prepare RPS documents, which serve as a guide for the implementation of learning activities. One crucial factor in using an application is usability; therefore, this study aims to evaluate the usability level of the RPS application. The System Usability Scale (SUS) method is used in this research. SUS is a practical and simple usability measurement method consisting of ten assessment statements. Data was collected by distributing questionnaires to 30 respondents who are active lecturers using the RPS application. The collected data was then processed to obtain the SUS score as an indicator of the application's usability level. The results of the study show that the RPS application obtained an average SUS score of 58.33, indicating that the application can be used but still has several shortcomings in terms of user comfort, ease of access to features, and content completeness. These findings are expected to serve as input for application developers to improve the quality and user experience of the RPS application

Keywords: *usability, System Usability Scale, RPS, evaluation.*

Evaluasi Usability pada Aplikasi Rencana Pembelajaran Semester Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) pada Stmik Widya Cipta Dharma

ABSTRAK

Saat ini era digital, aplikasi berbasis web mempunyai peranan penting dalam mendukung kegiatan akademik, salah satunya adalah aplikasi rencan pembelajaran semester (RPS) di STMIK Widya Cipta Dharma. Aplikasi ini digunakan oleh dosen untuk Menyusun dokumen RPS yang berfungsi sebagai panduan pelaksanaan pemebelajaran. Salah satu aspek penting dalam penggunaan aplikasi adalah kemudahan pengguna (*usability*), karena itu penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi tingkat *usability* aplikasi RPS. Metode *System Usability Scale* Digunakan dalam penelitian ini. Metode *SUS* merupakan metode pengukuran *usability* yang bersifat praktis dan sederhana dengan menggunakan sepuluh pernyataan penilaian. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada 30 responden yang menggunakan aplikasi RPS. Data kemudian diolah untuk menghasilkan skor *SUS* sebagai indikator tingkat *usability* aplikasi RPS. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata skor *SUS* sebesar 58,33 yang menunjukkan bahwa aplikasi RPS dapat digunakan namun masih memiliki beberapa kekurangan dari sisi kenyamanan penggunaan, kemudahan akses fitur, serta kelengkapan konten. Temuan ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi pihak pengembang aplikasi untuk meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna pada aplikasi RPS.

Kata Kunci: *usability, system usability scale, rps, evaluasi*

1. PENDAHULUAN

Saat ini era digital aplikasi berbasis web mempunyai peran penting dalam mendukung aktivitas akademik dan administrasi. Kemudahan pengguna (*usability*) adalah faktor utama aplikasi dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh penggunaannya. Jika aplikasi memiliki tingkat *usability* yang rendah, maka pengguna dapat mengalami

kesulitan dalam mengakses fitur-fitur yang tersedia, dimana akan berdampak pada produktivitas dan efektivitas penggunaannya.

Aplikasi rencana pembelajaran semester merupakan sebuah platfrom berbasis website yang diperuntukkan bagi dosen STMIK Widya Cipta Dharma dalam menyusun rencana pembelajaran semester (RPS).

Aplikasi ini berada di bawah naungan Pusat Komputer (PUSKOM) STMIK Widya Cipta Dharma. Aplikasi ini dapat membantu dosen dalam proses menyusun panduan kegiatan mahasiswa untuk mencapai pembelajaran yang ditetapkan.

Skala Kegunaan Sistem atau *system usability scale (SUS)* merupakan alat yang umum digunakan untuk mengukur kegunaan sistem. Alat ini mengevaluasi kegunaan sistem berdasarkan pengalaman pengguna. *SUS* menggunakan skala penilaian yang terdiri dari 10 pernyataan, kemudian diolah untuk menghasilkan skor kuantitatif sebagai indikator tingkat kemudahan pengguna system. Dengan menerapkan metode ini, penelitian memperoleh data yang objektif mengenai *usability* aplikasi rencana pembelajaran semester serta memberikan saran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Penelitian ini menggunakan System Usability Scale (*SUS*) untuk menilai kemudahan pengguna (*usability*) aplikasi rencana pembelajaran semester guna membantu pengembang aplikasi STMIK Widya Cipta Dharma meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna.

2. RUANG LINGKUP

Dari latar belakang, dirumuskan permasalahan penelitian yaitu bagaimana tingkat *usability* pada aplikasi rencana pembelajaran semester menggunakan metode System Usability Scale (*SUS*) di STMIK Widya Cipta Dharma?

Agar permasalahan penelitian lebih terarah, berikut batasan permasalahan yaitu:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada dosen di STMIK Widya Cipta Dharma yang menggunakan aplikasi rencana pembelajaran semester.
2. Evaluasi kemudahan pengguna dalam penelitian ini hanya dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (*SUS*).
3. Data yang digunakan dalam penelitian ini didapatkan melalui penyebaran kuesioner System Usability Scale (*SUS*) kepada responden yang ditentukan.
4. Evaluasi *usability* hanya mencakup fitur-fitur yang berkaitan dengan pembuatan rencana pembelajaran semester (*RPS*) dalam aplikasi rencana pembelajaran semester.

Dari permasalahan tersebut tujuan penelitian ini adalah mengevaluasi tingkat *usability* pada aplikasi rencana pembelajaran semester memakai metode System Usability Scale (*SUS*) di STMIK Widya Cipta Dharma.

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Usability

Wahyuningrum mendefinisikan kegunaan sebagai penilaian pengguna terhadap efektivitas, efisiensi, dan kepuasan aplikasi dalam menyelesaikan suatu tugas (Wahyuningrum 2021).

3.2 Rencana Pembelajaran Semester

Rencana pembelajaran semester ialah dokumen perencanaan kegiatan pembelajaran yang disusun untuk setiap mata kuliah pada semester di perguruan tinggi. *RPS* disusun oleh dosen sebagai acuan dalam proses pembelajaran guna mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan tinggi Nomor 44 Tahun 2015 serta Permendikbud Nomor 49 Tahun 2014, *RPS* mencakup komponen – komponen utama seperti silabus, indikator pencapaian kompetensi, serta rencana pembelajaran mingguan (Salmaa 2022).

3.3 System Usability Scale (SUS)

SUS menggunakan data yang lebih besar *SUS* mengukur kegunaan sistem. Skala kegunaan sistem, yang dikembangkan John Brooke pada tahun 1986, dapat menilai kegunaan perangkat keras, perangkat lunak, aplikasi seluler maupun situs web. Kuesioner *SUS* dengan 10 pernyataan dengan 5 pilihan tanggapan (Wahyuningrum 2021).

Berikut 10 pertanyaan yang telah di konversi ke Bahasa Indonesia

1. Saya pikir bahwa saya akan/ingin lebih sering menggunakan aplikasi
2. Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini
3. Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan
4. Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini
5. Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik
6. Saya pikir ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam aplikasi ini
7. Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat
8. Saya menemukan aplikasi sangat rumit untuk digunakan
9. Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini
10. Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi

Aturan Menghitung System Usability Scale (*SUS*) yaitu:

1. Kurangi satu tiap pertanyaan dengan urutan ganjil. Misalnya, pertanyaan 1 mendapat skor 5. Skor pertanyaan 1 adalah 4 karena 5 berkurang 1.
2. Kurangi 5 dari tiap pertanyaan dengan urutan genap. Misalnya, pertanyaan 2 mendapat skor 1. Kurangi 5 dengan 1 untuk mendapatkan skor pertanyaan 2 sebesar 4.
3. Tambahkan nilai pertanyaan bernomor genap maupun ganjil. Kalikan hasil dengan 2,5.

3.4 Metode

3.4.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Pusat Komputer (Puskom) Sekolah Tinggi Informatika dan Manajemen Komputer Widya Cipta Dharma. Kode pos Jl. M. Yamin No. 25, Gn. Kelua, Kecamatan Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur adalah 75123. Periode penelitian adalah bulan 12 Juni hingga 03 Juli 2025.

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dimana berisi informasi yang dibutuhkan untuk penelitian.

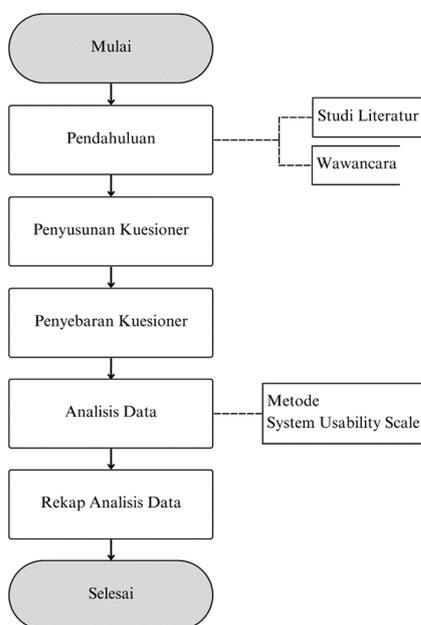
3.4.2.1 Studi Pustaka

Peneliti mengumpulkan data dari buku-buku, jurnal, makalah maupun laporan penelitian lain yang secara langsung relevan dengan bahan penelitian yang akan dijadikan acuan.

3.4.2.2 Studi Lapangan

Penelitian lapangan merupakan kegiatan pengamatan dan pengumpulan data di alam atau di lokasi penelitian. Pendekatan yang dilakukan meliputi observasi, wawancara, dan keterlibatan langsung dengan responden di lokasi penelitian. Dalam penelitian lapangan ini, dosen STMIK Widya Cipta Dharma disurvei dengan menggunakan kuesioner.

3.5 Alur Penelitian



Gambar 3.1 Alur Penelitian

3.5.1 Pendahuluan

Pada tahap ini, meliputi studi literatur dan wawancara. Studi literatur mengumpulkan informasi

terkait tentang usability dan *system usability scale*. Penelitian sebelumnya dapat memberikan informasi tambahan tentang *usability*, metode *system usability scale* dan hasil penelitian sebelumnya. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai tujuan, manfaat, fitur dan harapan para pengguna.

3.5.2 Penyusunan Kuesioner

Tahap penyusunan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data tentang *usability* aplikasi rencana pembelajaran semester. Penulis menggunakan instrumen pada SUS yang berisi 10 pertanyaan. 10 pertanyaan dalam kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat *usability* aplikasi rencana pembelajaran semester.

3.5.3 Penyebaran Kuesioner

3.5.3.1 Populasi

Populasi ini yaitu pemakai aktif aplikasi rencana pembelajaran semester yaitu Dosen STMIK Widya Cipta Dharma yang berjumlah 30 Orang.

3.5.3.2 Sampel

Peneliti memanfaatkan pengambilan sampel saturasi atau sampel jenuh, yang mengambil sampel seluruh populasi. Dimana metode ini bertujuan untuk memperoleh data yang lengkap dan menyeluruh, sehingga semua pendapat dan pengalaman responden dapat tergambarkan. Pemilihan metode ini dikarenakan pada jumlah populasi yang relatif kecil dan terjangkau, yakni sebanyak 30 responden saja.

3.5.4 Analisis Data

Setelah data terkumpul, ubah data responden menjadi skor SUS menggunakan aturan berikut :

1. Kurangi satu tiap pertanyaan dengan urutan ganjil. Misalnya, pertanyaan 1 mendapat skor 5. Skor pertanyaan 1 adalah 4 karena 5 berkurang 1.
2. Kurangi 5 dari tiap pertanyaan dengan urutan genap. Misalnya, pertanyaan 2 mendapat skor 1. Kurangi 5 dengan 1 untuk mendapatkan skor pertanyaan 2 sebesar 4.
3. Tambahkan nilai pertanyaan bernomor genap maupun ganjil. Kalikan hasil dengan 2,5.

Peraturan ini berlaku untuk semua responden. Skor SUS rerata dihitung dengan menjumlahkan skor akhir dari setiap responden dan membaginya dengan jumlah total responden.

3.5.5 Rekap Analisis Data

Pada langkah ini, peneliti dapat menilai skor SUS mentah berdasarkan peringkat persentil, Nilai, Kata Sifat, Dapat Diterima, dan *Net Promoter Score*

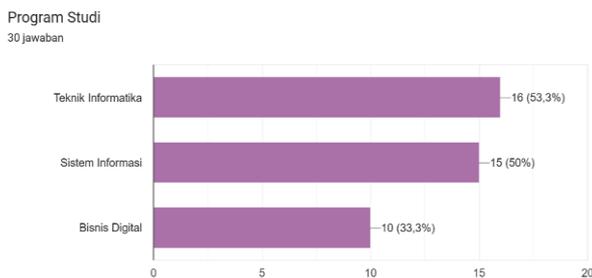
4. PEMBAHASAN

Setelah melaksanakan penelitian dengan pengumpulan data dari kuesioner menggunakan bantuan *Google Form*. Selanjutnya dilakukan proses perhitungan sesuai aturan SUS. Aturan ini berlaku kepada semua

responden yaitu sebanyak 30 responden. Setelah skor SUS diperoleh, peneliti melakukan interpretasi terhadap analisis data dengan pendekatan SUS, meliputi *percentile ranks*, menunjukkan peringkat skor dibandingkan aplikasi lainnya, *grade scale*, yang mengklasifikasikan skor dalam bentuk nilai huruf yaitu (A-F), *adjective rating*, memberikan label kualitas yaitu "sangat baik sekali" hingga "buruk sekali", selanjutnya *acceptability*, menilai kelayakan sistem, dapat diterima, atau tidak dapat diterima. Yang terakhir *net promoters score (NPS)*, yang mencerminkan tingkat kesediaan pengguna untuk merekomendasikan sistem ke orang lain.

4.1 Deskripsi Responden

4.1.1 Program Studi Responden



Gambar 4.1 Diagram Program Studi

Pada gambar 4.1 Mayoritas pengguna aplikasi adalah Dosen yang mengampu mata kuliah di Program Studi Teknik Informatika, dengan jumlah sebanyak 16 (53,3%) Dosen. Selain itu terdapat juga Dosen dari Program Studi Sistem Informasi sebanyak 15 (50%) Dosen, dan terakhir Dosen Bisnis Digital sebanyak 10 (33,3%) Dosen.

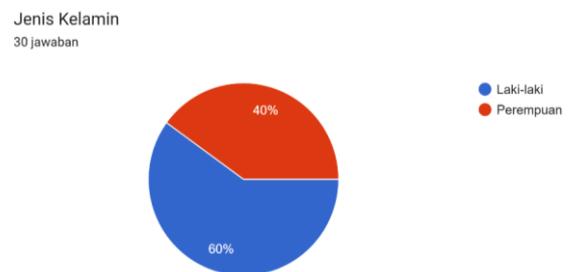
4.1.2 Bidang Keahlian Responden

Tabel 4.1 Bidang Keahlian Responden

No	Bidang Keahlian
1	Sistem Cerdas
2	Manajemen Keuangan
3	Matematika dan Statistika
4	Analisis Sistem
5	Teknologi informasi <i>government</i>
6	Multimedia
7	Manajemen
8	Pendidikan IT
9	Teknik Informatika
10	Informatika dan filsafat budaya

11	Keuangan
12	Algoritma
13	Komputer
14	Machine Learning
15	Pendidikan Bahasa Inggris
16	IoT
17	Basis data
18	IoT
19	Manajemen Pemasaran
20	Ilmu Komputer/Informatika
21	Pendidikan
22	Rekayasa Perangkat Lunak Untuk SI
23	Jaringan Komputer
24	Sistem Analisis, Desain Database
25	Software Engineering
26	SISTEM INFORMASI CERDAS
27	Bisnis Manajemen
28	RPL Cerdas
29	IT Management
30	Ilmu komputer

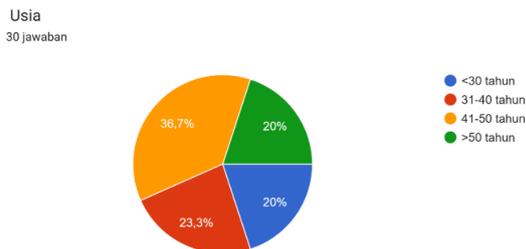
4.1.3 Jenis Kelamin Responden



Gambar 4.2 Jenis Kelamin Responden

Pada gambar 4.2 Persentase jenis kelamin perempuan 40% sementara jenis kelamin laki-laki mencapai 60%. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden adalah laki-laki.

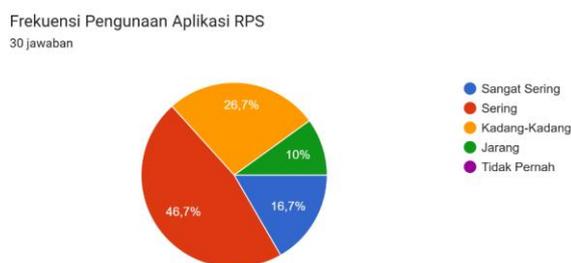
4.1.4 Usia Responden



Gambar 4.3 Usia Responden

Pada gambar 4.3 pengguna aplikasi <30 Tahun sejumlah 20%, usia 31-40 Tahun sejumlah 23,3%, usia 41-50 Tahun sejumlah 36,7%, dan usia >50 Tahun sejumlah 20%. Menunjukkan sebagian besar responden dari penelitian ini sebagian besar berusia 41-50 tahun.

4.1.5 Frekuensi Responden



Gambar 4.4 Frekuensi Penggunaan Aplikasi RPS

Pada gambar 4.4 frekuensi penggunaan aplikasi sangat sering sebanyak 16,7%, sering sebanyak 46,7%, kadang-kadang sebanyak 26,7%, jarang sebanyak 10%. Menunjukkan bahwa aplikasi ini sering digunakan oleh penggunanya.

4.2 Analisis Data

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Skor SUS

R	Total x 2,5	SKOR SUS
R 1	30 x 2,5	75
R 2	20 x 2,5	50
R 3	33 x 2,5	82,5
R 4	12 x 2,5	30
R 5	23 x 2,5	57,5
R 6	22 x 2,5	55

R 7	17 x 2,5	42,5
R 8	32 x 2,5	80
R 9	6 x 2,5	15
R 10	19 x 2,5	47,5
R 11	23 x 2,5	57,5
R 12	17 x 2,5	42,5
R 13	24 x 2,5	60
R 14	32 x 2,5	80
R 15	29 x 2,5	72,5
R 16	21 x 2,5	52,5
R 17	29 x 2,5	72,5
R 18	21 x 2,5	52,5
R 19	22 x 2,5	55
R 20	36 x 2,5	90
R 21	16 x 2,5	40
R 22	24 x 2,5	60
R 23	27 x 2,5	67,5
R 24	27 x 2,5	67,5
R 25	30 x 2,5	75
R 26	27 x 2,5	67,5
R 27	21 x 2,5	52,5
R 28	19 x 2,5	47,5
R 29	24 x 2,5	60
R 30	17 x 2,5	42,5
TOTAL SKOR SUS		1750

Setelah dilakukan proses perhitungan terhadap 30 responden menggunakan aturan metode System Usability Scale (SUS) total skor SUS yang didapatkan sebesar 1750 seperti yang terlihat pada tabel 4.2, yang kemudian menghasilkan skor rerata sebagai berikut:

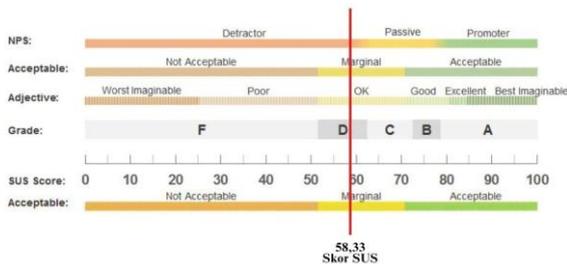
$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n} = \frac{1750}{30} = 58,33$$

Hasil nilai rerata SUS yang didapatkan dari pengguna aplikasi rencana pembelajaran semester (RPS) adalah **58,33**. Selanjutnya nilai tersebut dikorelasikan skala skor SUS agar diketahuinya tingkat usability Aplikasi tersebut.

Dalam melaksanakan interpretasi skor SUS berbentuk penilaian SUS, dapat dilakukan dengan 5 cara, yaitu Peringkat Persentil, *Grade*, *Adjectives*, *Acceptability*, dan *Net Promoter Score*.

4.3 Rekap Analisis Data

Berikut 4 interpretasi bentuk-bentuk penilaian pada penelitian ini sebagai



Gambar 4.5 Skala Interpretasi Skor SUS

1. Percentile Ranks

Seperti pada gambar 4.5, Skor SUS studi ini adalah 58,33 (garis merah pada grafik kurva di atas), yang berada di bawah skor SUS rata-rata. Menunjukkan penggunaan aplikasi RPS berada pada peringkat persentil ke-27, dimana dapat dipahami aplikasi RPS pada kategori OK yang berarti aplikasi memiliki tingkat *usability* yang tergolong rendah, dan diperlukan adanya peningkatan kenyamanan, efisiensi, maupun kemudahan pengguna.

2. Grade

Skor SUS yang didapatkan pada penelitian ini sebesar 58,33, jika pada skala grade gambar 4.5, dapat ditentukan bahwa skor SUS berada pada grade D memperlihatkan skor tersebut OK.

3. Adjectives

Dari skor SUS sebesar 58,33, didapatkan skala adjectives adalah OK seperti yang terlihat pada gambar 4.5, bahwa penggunaan aplikasi RPS bisa dikatakan cukup, namun belum sepenuhnya memberikan pengalaman yang memuaskan.

4. Acceptability

Dari skor SUS sebesar 58,33, pada gambar 4.5, bahwa skor tersebut berada pada rentang dapat diterima dengan marginal. Dimana pengguna aplikasi dapat menerima secara marginal, namun tidak dapat memenuhi standar yang diharapkan oleh para pengguna aplikasi RPS.

5. Net Promoter Score

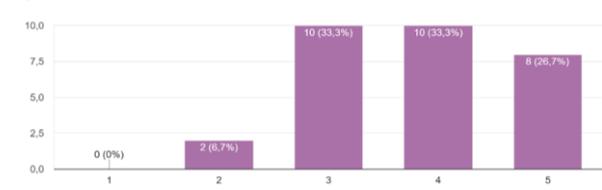
Dengan skor *SUS* sebesar 58,33, maka aplikasi RPS masuk dalam kategori detractor bisa dilihat pada gambar 4.5, Menunjukkan bahwa meskipun aplikasi

masih dapat digunakan, pengguna tidak merekomendasikan kepada lainnya.

4.4 Rekomendasi Hasil Penelitian dan Masukan Responden

4.4.1 Rekomendasi Hasil Penelitian

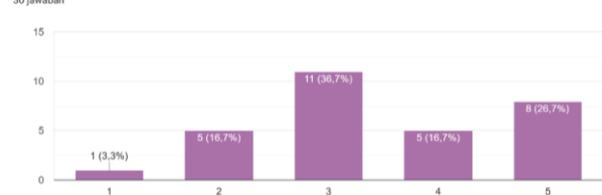
1. Saya pikir bahwa saya akan/ingin lebih sering menggunakan aplikasi RPS



Gambar 4.6 Grafik Pertanyaan 1

Pada gambar 4.6 Sebanyak 33,3% responden memberikan skor 3 & 4, menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna bersikap netral hingga setuju untuk menggunakan aplikasi RPS secara lebih sering. Adapun rekomendasi dari peneliti ialah perlu penguatan manfaat nyata dari aplikasi serta peningkatan pengalaman pengguna agar keinginan untuk menggunakan aplikasi meningkat secara konsisten.

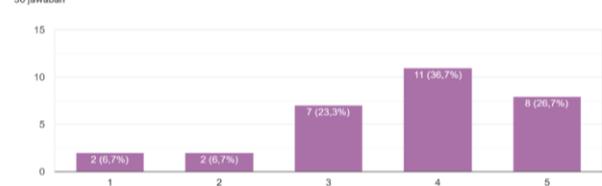
2. Saya menemukan bahwa aplikasi RPS ini, tidak harus dibuat serumit ini



Gambar 4.7 Grafik Pertanyaan 2

Pada gambar 4.7 Skor tertinggi berada pada angka 3 (36,7%), yang mengindikasikan bahwa pengguna merasa aplikasi ini memiliki tingkat kompleksitas sedang. Peneliti merekomendasikan, melakukan perbaikan antarmuka dan penyederhanaan alur fitur agar persepsi terhadap kompleksitas aplikasi dapat ditekan.

3. Saya pikir aplikasi RPS mudah untuk digunakan

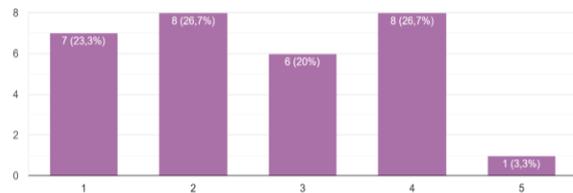


Gambar 4.8 Grafik Pertanyaan 3

Pada gambar 4.8 Sebanyak 36,7% responden memberikan skor 4, menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa aplikasi ini mudah digunakan dalam menggunakan aplikasi RPS, peneliti berharap agar dapat mempertahankan kemudahan ini dan terus melakukan

evaluasi terhadap fitur-fitur yang berpotensi mengganggu kenyamanan pengguna.

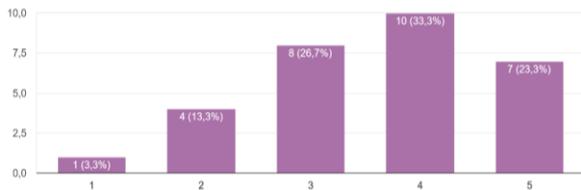
4. Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi RPS ini
 30 jawaban



Gambar 4.9 Grafik Pertanyaan 4

Gambar 4.9 menjelaskan skor tertinggi berapada pada angka 2 dan 4, masing-masing 26,7%, mengindikasikan adanya dua kecenderungan yang kontras terkait kebutuhan akan bantuan teknis. Peneliti merekomendasikan untuk menyediakan tutorial, panduan visual, atau fitur bantuan.

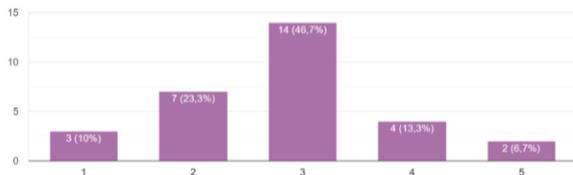
5. Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi RPS ini diintegrasikan dengan baik
 30 jawaban



Gambar 4.10 Grafik Pertanyaan 5

Gambar 4.10, sebanyak 33,3% responden memberikan skor 4, yang menandakan bahwa fungsi dalam aplikasi cukup baik dalam hal integrasi. Peneliti merekomendasikan untuk melanjutkan pengembangan fitur yang terintegrasi dengan baik serta melakukan pengujian berkala agar integrasi tetap optimal.

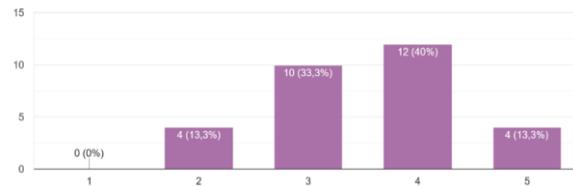
6. Saya pikir ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam aplikasi RPS ini
 30 jawaban



Gambar 4.11 Grafik Pertanyaan 6

Pada gambar 4.11 nilai terbanyak diberikan pada skor 3 sebesar 46,7%, artinya pengguna merasa bahwa konsistensi aplikasi berada pada tingkat sedang. Peneliti merekomendasikan melakukan peninjauan terhadap elemen visual dan istilah yang digunakan dalam aplikasi untuk mencapai keseragaman tampilan dan fungsi.

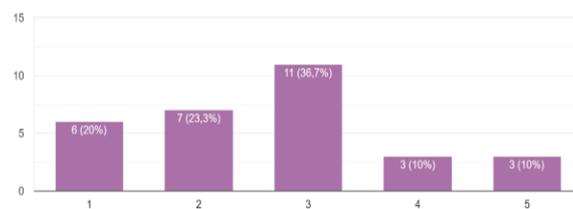
7. Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi RPS ini dengan sangat cepat
 30 jawaban



Gambar 4.12 Grafik Pertanyaan 7

Gambar 4.12 menunjukkan skor 4 memperoleh nilai tertinggi (40%), yang menunjukkan bahwa mayoritas responden percaya orang lain dapat mempelajari aplikasi ini dengan cepat. Peneliti berharap agar dapat mempertahankan struktur aplikasi yang memudahkan pembelajaran dalam penggunaan aplikasi.

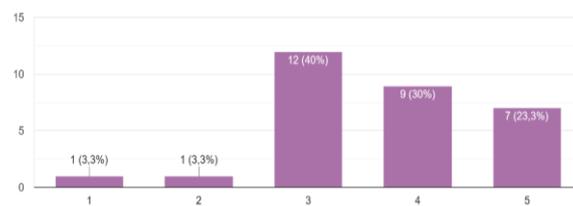
8. Saya menemukan aplikasi RPS sangat rumit untuk digunakan
 30 jawaban



Gambar 4.13 Grafik Pertanyaan 8

Bisa dilihat pada gambar 4.13 skor 3 menjadi yang tertinggi (36,7%), mengartikan bahwa mayoritas pengguna menilai aplikasi ini cukup rumit namun masih dapat dioperasikan. Peneliti merekomendasikan untuk melakukan penyederhanaan proses kerja serta perbaikan tampilan agar aplikasi lebih mudah dipahami dan tidak teras rumit.

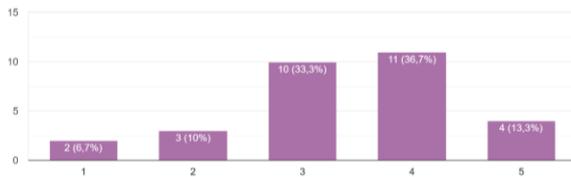
9. Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi RPS ini
 30 jawaban



Gambar 4.14 Grafik Pertanyaan 9

Pada gambar 4.14 sebanyak 40% responden memberikan skor 3, yang menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri pengguna berada pada level sedang. Adapun rekomendasi dari peneliti yaitu dapat menambahkan fitur bantuan, konfirmasi sistem, dan tampilan yang ramah pengguna agar dapat meningkatkan rasa percaya diri penggunaannya.

10. Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi RPS
30 jawaban



Gambar 4.15 Grafik Pertanyaan 10

Gambar 4.15 pertanyaan tersebut mendapatkan skor tertinggi pada angka 4 (36,7%), yang menunjukkan bahwa pengguna merasa perlu mempelajari cukup banyak hal sebelum dapat menggunakan aplikasi dengan lancar. Peneliti juga merekomendasikan untuk menyediakan materi pembelajaran singkat, panduan awal penggunaan, serta bantuan interaktif untuk mempercepat adaptasi pengguna.

4.4.1 Masukan Responden

Berikut merupakan masukan atau saran yang peneliti simpulkan berdasarkan tanggapan responden. Masukan atau saran ini diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan aplikasi.

1. Beberapa saran terkait antarmuka menunjukkan bahwa tampilan aplikasi perlu diperbaharui agar menarik. Oleh karena itu lakukan perbaikan desain antarmuka agar lebih modern dan mudah dipahami
2. Beberapa pengguna merasa aplikasi ini terlalu rumit digunakan, sehingga disarankan untuk menyederhanakan penggunaan agar lebih mudah dipahami. Untuk itu perlu disederhanakan alur kerja aplikasi dan mengurangi hal-hal yang tidak perlu.
3. Masukan berupa penambahan fitur seperti mode gelap menunjukkan keinginan pengguna agar tampilan aplikasi bisa disesuaikan dengan preferensi masing-masing pengguna. Maka perlu tambahan opsi preferensi tampilan untuk kenyamanan visual.
4. Pengguna mengeluhkan beberapa isi atau komponen aplikasi belum sepenuhnya sesuai dengan kurikulum atau kebutuhan akademik, terutama dalam pengisian capaian pembelajaran. Untuk itu perlu mensinkronisasi konten dengan kurikulum terbaru dan capaian pembelajaran
5. Kebutuhan pengguna agar aplikasi bisa mengisi data secara otomatis, seperti otomatisasi kode mata kuliah. Oleh karena itu perlu penambahan otomatisasi pengisian data seperti kode mata kuliah sesuai program studi.
6. Pengguna menyoroti masalah kecepatan akses dan kestabilan sistem,, terutama saat penggunaan aplikasi diakses dengan waktu bersamaan. Maka perlu dilakukan optimalisasi server dan sistem untuk mendukung akses diwaktu bersamaan.
7. Ada keluhan dari pengguna bahwa beberapa mata kuliah tidak tersedia atau belum terdaftar, sehingga menghambat proses pengisian data. Perlu melengkapi

data mata kuliah dan program keahlian sesuai kebutuhan akademik.

8. Pengguna berharap perbaikan dalam navigasi aplikasi, misalnya tombol navigasi yang lebih jelas setelah melakukan tindakan preview. Perlu penambahan tombol atau fitur navigasi cepat untuk memudahkan perpindahan halaman.
9. Pengguna menginginkan agar aplikasi bisa terhubung dengan sistem akademik lain seperti WeLearn atau sistem nilai. Kedepannya mungkin bisa mengintegrasikan aplikasi RPS dengan WeLearn dan Sistem Nilai.
10. Fitur pengisian tanda tangan dinilai masih kurang. Oleh karena itu perlu penambahan fitur tanda tangan digital dan pengelolaan dokumen administratif.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tingkat *usability* aplikasi rencana pembelajaran semester menggunakan metode *System Usability Scale* adalah CUKUP dengan interpretasi sebagai berikut:

1. Diperoleh SKOR SUS senilai 58,33 diperoleh dari 30 responden di STMIK Widya Cipta Dharma.
2. Pada Grade Scale skor SUS diketahui bahwa aplikasi ini pada Grade D dimana menunjukkan bahwa skor tersebut OK.
3. Pada adjective Rating memperoleh kata sifat "OK" menyatakan bahwa Aplikasi Rencana Pembelajaran Semester tergolong OK.
4. Pada Acceptability penggunaan Aplikasi RPS dapat diterima secara marginal oleh penggunanya
5. Pada *Net Promoters Score* mendapatkan kategori *detractor*, menyatakan bahwa pengguna tidak mempromosikan aplikasi kepada lainnya.
6. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan aplikasi Rencana Pembelajaran Semester (RPS) telah dapat digunakan dengan cukup oleh pengguna, meskipun terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan untuk memberikan pengalaman yang lebih optimal dalam penggunaannya.

6. SARAN

Adapun saran melalui penelitian ini yaitu:

1. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan agar pengembang aplikasi Rencana Pembelajaran Semester (RPS) meningkatkan pengalaman pengguna dengan memperkuat manfaat aplikasi dan memastikan pengguna merasa lebih nyaman dalam penggunaannya. Perbaikan antarmuka dan penyederhanaan alur fitur juga diperlukan untuk mengurangi kompleksitas aplikasi. Selain itu, pengembang disarankan untuk mempertahankan kemudahan penggunaan yang telah tercapai dan menambahkan fitur bantuan, seperti tutorial dan panduan visual, untuk mendukung pengguna. Pengujian berkala pada fitur-fitur yang terintegrasi sangat penting untuk menjaga kualitasnya, serta perlu dilakukan perbaikan terhadap konsistensi tampilan

dan istilah yang digunakan dalam aplikasi. Untuk memastikan aplikasi lebih mudah dipelajari, disarankan agar struktur aplikasi yang intuitif dipertahankan dan proses kerja serta tampilan disederhanakan. Pengembang juga perlu menambahkan fitur bantuan, konfirmasi sistem, dan materi pembelajaran singkat untuk meningkatkan rasa percaya diri pengguna dan mempercepat adaptasi terhadap aplikasi.

2. Pada penelitian selanjutnya, peneliti berharap agar memakai metode evaluasi yang lebih beragam. Selain itu, melibatkan responden yang lebih luas dan beragam dapat meningkatkan hasil yang lebih baik.

7. REFERENSI

- Dr.Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M. T. (2021). *Mengukur Usability Perangkat Lunak*. 1596, 96.
- Jeff Sauro, P. (2018). *5 Ways to Interpret a SUS Score*. Measuringu.Com.
<https://measuringu.com/interpret-sus-score/>
- Niza, E., & Ardian, A. S. (2022). Kahoot! as innovation gamification for examination. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(1), 43–50.
<https://doi.org/10.17509/curricula.v1i1.47862>
- Penelitian, L. P., & Riyandi, R. (2021). *Menggunakan Metode System Usability Scale*. 12(2).
- Salmaa. (2022). *Rencana Pembelajaran Semester (RPS): Isi dan Pedoman Penyusunan*. Penerbitdeepublish.Com.
<https://penerbitdeepublish.com/rps-adalah/>
- Shavira Andysa. (2022). *Mengenal System Usability Scale*. Sis.Binus.Ac.Id.
<https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/>