

## **Analisis Usability Aplikasi E-Dosen UIN Raden Fatah Palembang Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)**

**Erni Patmawati<sup>1)</sup>, Muhamad Son Muarie<sup>2)</sup>, Reni Septiyanti<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup> Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

<sup>2)</sup> Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

<sup>3)</sup> Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

email : [erniifatmawati@gmail.com](mailto:erniifatmawati@gmail.com)<sup>1)</sup>, [Muhamadsonmuarie@uinradenfatah.ac.id](mailto:Muhamadsonmuarie@uinradenfatah.ac.id)<sup>2)</sup>, [reniseptiyanti\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:reniseptiyanti_uin@radenfatah.ac.id)<sup>3)</sup>

### **Abstrak**

Aplikasi E-dosen adalah program yang dikembangkan oleh Satuan Pengawas Internal (SPI) UIN Raden Fatah Palembang dalam mendukung proses kinerja dosen dalam memberikan pelayanan yang lebih baik. Namun dalam implementasi aplikasi E-dosen ini belum lama digunakan, antarmuka yang sedikit rumit sehingga membingungkan bagi sebagian dosen menggunakan fitur aplikasi E-dosen. Selain itu, banyaknya halaman fitur yang harus dibuka sehingga memperlambat proses pelaporan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kebergunaan aplikasi E-Dosen menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang terdiri dari variabel *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara random sampling didapatkan 240 dosen sebagai responden metode SUS, serta 10 dosen lainnya sebagai responden dalam pengujian *task scenario*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat *effectiveness* sebesar 85%, *efficiency* sebesar 0,02877 goal/sec, yang menunjukkan bahwa aplikasi E-Dosen dapat digunakan untuk menyelesaikan tugas dalam waktu rata-rata 35 detik per tugas. dan *satisfaction* diperoleh berdasarkan nilai SUS sebesar 71 yang termasuk dalam kategori “Good”, berada pada Grade C dan termasuk dalam skala penerimaan baik. Dengan demikian, aplikasi E Dosen secara umum dapat digunakan dengan baik, namun tetap diperlukan pengembangan lebih lanjut pada penyederhanaan alur dan antarmuka pengguna, guna meningkatkan kecepatan dan kepuasan pengguna.

### **Kata Kunci:**

Analisis, Kegunaan, SUS

### **Abstract**

*The E-Dosen application is a program developed by the Internal Audit Unit (Satuan Pengawas Internal/SPI) of UIN Raden Fatah Palembang to support lecturers' performance in providing better services; however, since the application has only recently been implemented, its relatively complex interface has caused confusion for some lecturers, and the large number of features tends to slow down the reporting process. This study aims to evaluate the usability of the E-Dosen application using the System Usability Scale (SUS) method, which includes the variables of effectiveness, efficiency, and satisfaction. Random sampling was employed, involving 240 lecturers as respondents for the SUS assessment and 10 additional lecturers for task scenario testing. The results indicate that the effectiveness level reached 85%, the efficiency value was 0.02877 goals per second showing that tasks could be completed in an average time of 35 seconds per task and user satisfaction, based on a SUS score of 71, fell into the “Good” category, corresponding to Grade C and an acceptable usability scale. Overall, the E-Dosen application is generally usable, although further development is required, particularly in simplifying workflows and the user interface, to enhance speed and user satisfaction.*

### **Keywords:**

Analysis, Usability, System Usability Scale

## **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan seperti pertanian, industri, komunikasi, transportasi, dan kesehatan termasuk dalam sektor pendidikan tinggi [1]. Pemanfaatan sistem informasi berbasis digital menjadi solusi strategis untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses administrasi, pelaporan, dan pelayanan akademik [2]. Perguruan tinggi dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan ini agar mampu menyediakan layanan yang cepat, tepat, dan

**Analisis Usability Aplikasi E-Dosen UIN Raden Fatah Palembang Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)**

akuntabel kepada seluruh sivitas akademika, termasuk dosen sebagai salah satu komponen penting dalam pelaksanaan tridharma perguruan tinggi. Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang menjadi salah satu institusi yang menerapkan teknologi informasi untuk mendukung kinerja dosen. Sejak tahun 2016, pelaporan Beban Kinerja Dosen (BKD) dilakukan melalui aplikasi berbasis sistem informasi [3]. Pada tahun 2024, sistem tersebut dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk aplikasi E-Dosen oleh Satuan Pengawas Internal (SPI) UIN Raden Fatah Palembang.

Aplikasi E-Dosen berbasis web ini digunakan seluruh dosen UIN Raden Fatah Palembang dari dosen ASN yang meliputi PNS, PPPK dan dosen tetap bukan PNS sebanyak 597 dosen. Cara kerja aplikasi E-Dosen yaitu menginput laporan BKD yang terdiri dari laporan pendidikan dan pengajaran seperti salah satunya dokumen pengajaran (RPS, absen mahasiswa, absen dosen, nilai UAS, nilai UTS), penelitian seperti salah satunya yaitu (hasil penelitian berupa buku, artikel jurnal, dan prosiding), pengabdian kepada masyarakat seperti salah satunya (memberi latihan atau penyuluhan, khutbah jum'at) dan penunjang seperti salah satunya (menghadiri pertemuan ilmiah di PT) selain laporan BKD, dosen juga melaporkan rencana BKD disemester depan sesuai dengan pedoman BKD.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa dosen dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan serta Fakultas Sains dan Teknologi, diketahui bahwa aplikasi E-Dosen masih tergolong baru digunakan dan dalam implementasinya dosen mengalami berbagai kendala, seperti antarmuka yang kurang sederhana atau sedikit rumit, Banyaknya halaman fitur yang harus dibuka sehingga memperlambat proses pelaporan, serta lambatnya akses aplikasi. Permasalahan tersebut berdampak pada penurunan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam memanfaatkan aplikasi E-Dosen. Dalam konteks ini, usability menjadi aspek penting yang mencakup sejauh mana suatu sistem dapat digunakan dengan mudah, efisien, dan menyenangkan untuk mencapai tujuan pengguna. Oleh karena itu, evaluasi usability perlu dilakukan untuk menilai apakah aplikasi benar-benar mendukung kebutuhan dosen dan memberikan pengalaman interaksi yang optimal[4]. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan menganalisis tingkat usability aplikasi E-Dosen UIN Raden Fatah Palembang menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) berdasarkan persepsi dosen sebagai pengguna.

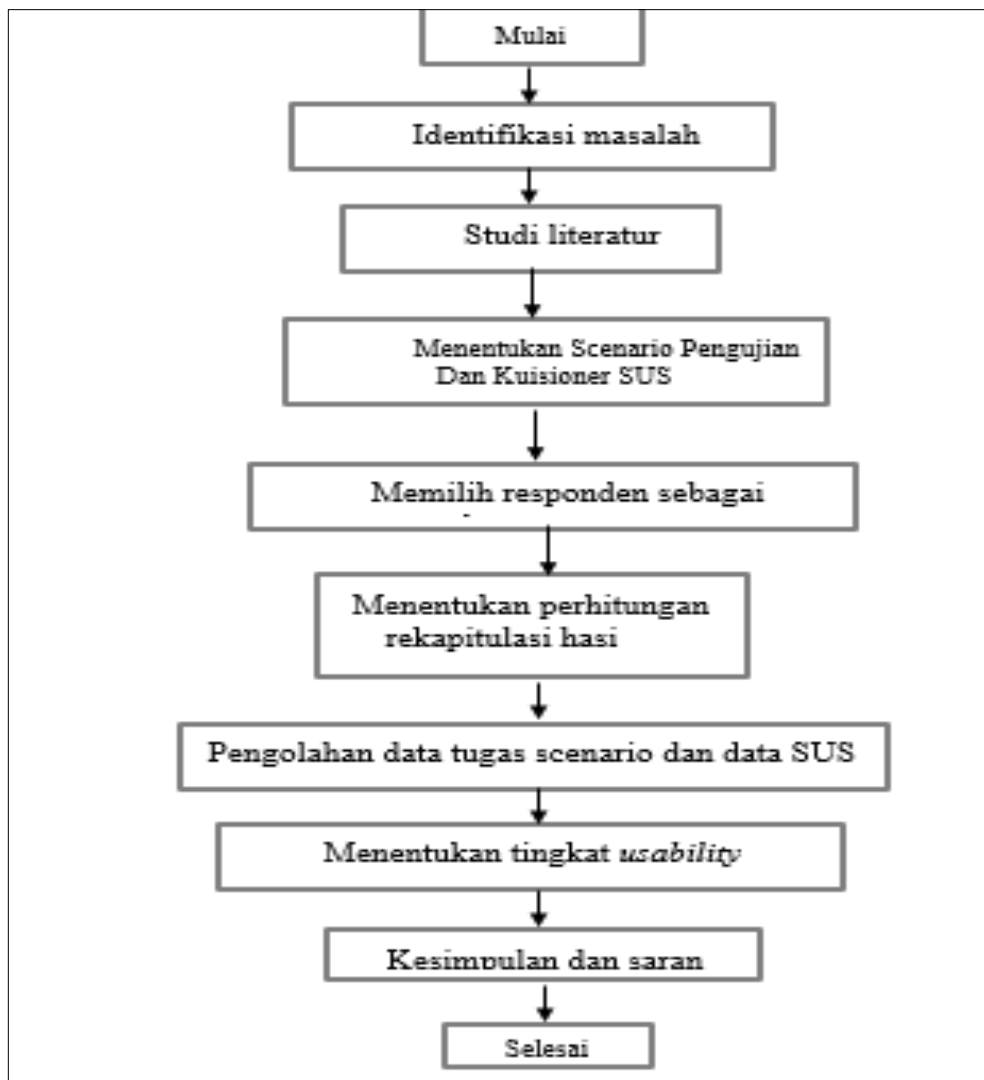
Metode *System Usability Scale* (SUS) dipilih karena memiliki keunggulan dalam hal kesederhanaan, kecepatan, serta validitas yang telah terbukti dalam mengukur persepsi pengguna terhadap kegunaan suatu system[5]. SUS merupakan instrumen yang banyak digunakan dalam penelitian usability karena mampu memberikan hasil yang reliabel dengan prosedur pengukuran yang relatif mudah dipahami oleh responden. Melalui SUS, evaluasi dilakukan untuk menilai tiga aspek utama usability, yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan (satisfaction), yang secara keseluruhan mencerminkan kualitas interaksi pengguna dengan system[6].

## **2. METODE PENELITIAN**

### **2.1 Tahapan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang bertujuan untuk mengukur dan menganalisis data secara numerik guna mengembangkan teori berdasarkan fakta yang ada. Pendekatan ini digunakan untuk mengolah data secara objektif dan sistematis Penelitian ini dimulai dari beberapa tahapan peneliti menyusun instrumen penelitian berupa kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dan skenario tugas Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, dimulai dari identifikasi masalah terkait usability aplikasi E-Dosen UIN Raden Fatah Palembang. Setelah melakukan studi literatur sebagai dasar teori, peneliti menyusun instrumen

penelitian berupa kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dan skenario tugas yang merepresentasikan aktivitas nyata pengguna dalam menggunakan aplikasi. Responden (dosen) diminta untuk menyelesaikan skenario tugas terlebih dahulu sebelum mengisi kuesioner SUS. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan metode perhitungan SUS untuk mendapatkan skor usability, yang selanjutnya diinterpretasikan guna menarik kesimpulan dan memberikan saran terhadap pengembangan aplikasi.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

## 2.2 Populasi dan Sampel

Pada penelitian ini subjeknya adalah pengguna aplikasi E-Dosen UIN Raden Fatah Palembang (dosen). Teknik pengumpulan sampel yang dipakai yaitu random sampling dengan menggunakan rumus slovin pada pengambilan sampel, dalam penelitian  $N=597$  dosen. Dengan demikian rumus slovin[7]. sebagai berikut: Perhitungan sampel yang digunakan dapat dilihat sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2} \quad (3)$$

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{597}{1 + 597 (0,0025)} = \frac{597}{2.4925} = 239,52$$

Berdasarkan perhitungan sebelumnya, jumlah responden dalam penelitian ini adalah 239,52 dibulatkan menjadi 240 dosen. Dan pada pengujian *task scenario* dilakukan oleh 10 responden, Jumlah 10 responden dipilih berdasarkan rekomendasi dari [8] yang menyatakan bahwa pengujian usability dengan 5 hingga 10 peserta sudah cukup untuk mengidentifikasi sebagian besar masalah kegunaan dalam antarmuka *system*.

## 2.3 Metode Analisis Data

### 2.3.1 Task scenario

Skenario tugas (*task scenario*) merupakan metode yang digunakan dalam pengujian *Usability* untuk mensimulasikan aktivitas nyata yang dilakukan oleh pengguna saat berinteraksi dengan suatu sistem atau aplikasi. Seperti yang dikutip [9]. Skenario tugas dirancang untuk mengevaluasi seberapa baik sistem mendukung pengguna dalam menyelesaikan tugas tertentu secara *Effectiveness*, *Efficiency*[10]. Dalam konteks penelitian ini, skenario tugas disusun berdasarkan fungsi-fungsi utama aplikasi E-Dosen, seperti mengunggah dokumen pengajaran atau mengisi laporan kinerja dosen. Dengan skenario ini, peneliti dapat mengamati langsung pengalaman pengguna dan mengidentifikasi potensi masalah dalam antarmuka maupun alur kerja sistem.

#### a. Effectiveness

Efektivitas dalam konteks *task scenario* mengacu pada sejauh mana pengguna mampu menyelesaikan tugas dengan benar dan lengkap tanpa bantuan eksternal. Evaluasi efektivitas dilakukan dengan menghitung tingkat keberhasilan tugas,

$$\text{Persamaan efektivitas} = \frac{\text{Pengguna yang berhasil}}{\text{jumlah pengguna}} \times 100 \% \quad (1)$$

#### b. Efficiency

Efisiensi dalam skenario tugas menggambarkan seberapa optimal sumber daya pengguna terutama waktu dan usaha dalam menyelesaikan tugas. Semakin cepat dan mudah tugas diselesaikan, semakin efisien sistem tersebut. Untuk mengukur efisiensi pengguna dalam menyelesaikan tugas pada aplikasi E-Dosen, digunakan metode *time based efficiency*[11].

$$\text{Persamaan efektivitas} = \frac{\text{Pengguna yang berhasil}}{\text{jumlah pengguna}} \times 100 \% \quad (2)$$

Keterangan:

N = Jumlah Tugas

R = Jumlah Pengguna

Nij = Hasil tugas I oleh pengguna maka J jika pengguna berhasil mengerjakan tugas makan N 1, jika pengguna gagal mengerjakan tugas maka N 0

*Task scenario* yang akan diujikan pada pengguna berjumlah 10 yang meliputi login, profil dosen, input rencana BKD, input laporan BKD, input remunerasi, melihat kesimpulan, cetak BKD, Input data kelebihan, Pengaduan dan logout. Penentuan jumlah *taks scenario* berdasarkan fitur yang ada d aplikasi E-dosen, langkah awal dalam pengujian *usability* dilakukan dengan menyajikan serangkaian *scenario* kepada responden sebagai panduan dalam menggunakan aplikasi E-Dosen. *Scenario* ini disusun untuk memfasilitasi interaksi pengguna dengan sistem serta mendukung proses analisis *usability* secara menyeluruh.

Tabel 1. *Task Scenario*

<i>Task Scenario 1: Login aplikasi E-Dosen</i>	
<i>Task</i>	<i>Scenario</i>
Login kedalam aplikasi E-Dosen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buka website aplikasi E-Dosen: <a href="https://E-dosen.radenfatah.ac.id">https://E-dosen.radenfatah.ac.id</a></li> <li>2. login menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i></li> <li>3. klik menu login</li> </ol>
<i>Task Scenario 2: Input profil dosen</i>	
<i>Task</i>	<i>Scenario</i>
Menginput profil dosen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pilih menu profil</li> <li>2. lengkapi profil</li> <li>3. lalu submit</li> </ol>
<i>Task Scenario 3: Menginput Rencana BKD</i>	
<i>Task</i>	<i>Scenario</i>
Menginput Rencana BKD di semester yang akan datang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Klik menu Sertifikasi/ BKD</li> <li>2. Klik sub menu Rencana Serdos/ BKD</li> <li>3. Pilih Tahun</li> <li>4. Pilih Semester</li> <li>5. Klik tombol Submit</li> <li>6. Input jenis BKD</li> <li>7. Pilih kriteria yang akan diisi                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidikan dan Pengajaran</li> <li>• Penelitian</li> <li>• Pengabdian kepada Masyarakat</li> <li>• Penunjang</li> </ul> </li> <li>8. Input data</li> </ol>

<i>Task Scenario 4: Menginput laporan BKD</i>	
<i>Task</i>	<i>Scenario</i>
Menginput file penugasan atau pembuktian yang terdiri dari, Pendidikan, penelitian, pengabdian, dan penunjang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pilih Tahun</li> <li>2. Pilih Semester</li> <li>3. Klik tombol Submit</li> <li>4. Input jenis Laporan BKD</li> <li>5. Pilih kriteria yang akan diisi Pilih jenis yang akan diisi                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidikan dan Pengajaran</li> <li>• Penelitian</li> <li>• Pengabdian kepada Masyarakat</li> <li>• Penunjang</li> </ul> </li> <li>6. Input data</li> </ol>
<i>Task Scenario 5: Menginput remunerasi</i>	
<i>Task</i>	<i>Scenario</i>
Input remunerasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Klik menu Remunerasi</li> <li>2. Pilih Tahun</li> <li>3. Pilih Semester</li> <li>4. Klik tombol Submit</li> <li>5. Input Remunerasi jenis</li> <li>6. Pilih kriteria yang akan diisi                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidikan dan Pengajaran</li> <li>• Penelitian</li> <li>• Pengabdian kepada Masyarakat</li> <li>• Penunjang</li> </ul> </li> <li>7. Input data</li> </ol>
<i>Taks scenario 6: Melihat Kesimpulan</i>	
<i>Task</i>	<i>Scenario</i>
Melihat kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. pilih priode</li> <li>2. pilih semester</li> <li>3. pilih jenis R BKD / L BKD, lalu dapat melihat apakah memenuhi syarat atau tidak memenuhi syarat uu</li> </ol>
<i>Taks scenario 7: Cetak BKD</i>	
<i>Task</i>	<i>Scenario</i>
Cetak BKD	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Klik menu Cetak BKD</li> <li>2. Pilih Tahun</li> <li>3. Pilih Semester</li> <li>4. Pilih Jenis</li> </ol>

	5. Pilih Tanggal Pengesahan 6. Klik tombol Cetak Data
<i>Taks scenario 8: Input data</i>	
<i>Task</i>	<i>Scenario</i>
Melakukan input data kelebihan data	1. Klik menu Data 2. Klik sub menu Input Data 3. Klik Input Kelebihan File 4. Input data yang sesuai 5. Klik tombol Submit
<i>Taks scenario 9: Pengaduan kendala</i>	
<i>Task</i>	<i>Scenario</i>
Melakukan pengaduan	1. Klik menu Pengaduan Kendala 2. Input data yang sesuai 3. Klik tombol Submit
<i>Taks scenario 10: Melakukan logout</i>	
<i>Task</i>	<i>Scenario</i>
Melakukan <i>logout</i> pada aplikasi E-Dosen	1. Klik foto profil 2. Klik tombol <i>logout</i>

### 2.3.2 Metode System Usability Scale

Metode SUS mempunyai tiga variabel yaitu *Effectiveness*, *Efficiency*, dan *Satisfaction* terdiri dari 10 pernyataan yang dapat digunakan untuk menilai suatu produk [5]. *System Usability Scale* mempunyai kalimat positif dan negatif. *System Usability Scale* (SUS) digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi E-Dosen. Responden yang dilibatkan sebanyak 240 orang dosen yang telah menggunakan aplikasi.

Tabel 2. Kuisisioner System Usability Scale

No	Item Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	<i>I think I would like to use this system frequently</i>	○	○	○	○	○
2.	<i>I found the system unnecessarily complex</i>	○	○	○	○	○
3.	<i>I thought the system was easy to use</i>	○	○	○	○	○
4.	<i>I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system</i>	○	○	○	○	○
5.	<i>I found the various functions in this system were well integrated.</i>	○	○	○	○	○

No	Item Pertanyaan	1	2	3	4	5
6.	<i>I thought there was too much inconsistency in this System</i>	o	o	o	o	o
7.	<i>I would imagine that most people would learn to use this system very quickly</i>	o	o	o	o	o
8.	<i>I found the system very awkward to use</i>	o	o	o	o	o
9.	<i>I felt very confident using the system</i>	o	o	o	o	o
10.	<i>I needed to learn a lot of things before I could get going with this system</i>	o	o	o	o	o

Sumber: Brooke (1986)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Analisis Hasil Uji *Effectiveness*

Berdasarkan hasil dari perhitungan efektivitas diperoleh rata-rata hasil presentase efektivitas untuk keseluruhan responden sebesar 85% dikarenakan terdapat responden 2, 3, 4, 8, 9 dan 10 yang belum dapat menyelesaikan taks secara sempurna. Lalu jika diartikan dalam tabel efektivitas mendapatkan katagori sangat efektif namun perlu ditingkatkan agar mencapai tingkat *efficiency* yang sempurna.

#### 3.2 Analisis Hasil Uji *Efficiency*

Dalam pengukuran *efficiency* dilakukan melalui pendekatan *Time-Based Efficiency*, yang mengacu pada perbandingan waktu penyelesaian tugas yang dilakukan dengan sukses oleh seluruh responden. Data yang digunakan dalam mengukur *efficiency* yaitu data durasi dari pengerjaan *taks scenario* oleh responden, di peroleh nilai rata-rata sebesar 0,02877 goal/sec, yang menunjukkan bahwa aplikasi E-Dosen dapat digunakan untuk menyelesaikan tugas dalam waktu rata-rata 35 detik pertugas.

#### 3.3 Hasil Pehitungan SUS

Langkah berikutnya yaitu melakukan perhitungan SUS berdasarkan hasil kuisioner tersebut yang diberikan kepada 240 dosen. Hasil perhitungannya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Perhitungan SUS

No	Hasil Skor Perhitungan SUS										Jumlah	Nilai (Jumlah*2,5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	0	33	82,5
2	4	4	4	4	3	2	4	4	4	1	34	85
3	3	1	3	2	1	3	3	4	4	3	27	67,5
4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	27	67,5
5	3	3	3	1	2	2	3	3	3	1	24	60
6	3	2	2	2	3	2	3	2	2	0	21	52,5
7	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	29	72,5
8	4	4	4	1	4	3	4	3	4	3	34	85
9	2	4	4	1	3	2	2	3	3	1	25	62,5
10	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	34	85
11	2	3	3	3	1	2	2	3	3	1	23	57,5
12	4	4	4	4	0	3	3	4	4	4	34	85
13	2	2	4	4	2	4	4	4	4	3	33	82,5
14	2	4	4	3	3	3	4	4	4	3	34	85
15	3	3	3	1	3	3	3	3	2	1	25	62,5
16	4	2	2	4	4	3	2	2	4	3	30	75
17	3	4	4	2	3	2	3	4	4	2	31	77,5
18	4	4	3	1	3	3	4	4	4	1	31	77,5
19	4	3	4	1	3	1	3	4	3	0	26	65
20	4	3	3	1	3	3	4	3	3	0	27	67,5
21	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	32	80
22	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
23	4	1	3	1	3	3	4	3	4	0	26	65
24	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	35	87,5
25	4	1	4	1	4	1	3	0	4	1	23	57,5
26	4	4	4	4	2	4	4	4	4	0	34	85
27	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	31	77,5
28	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	32	80
29	4	4	4	1	4	1	4	4	4	1	31	77,5
30	3	4	4	0	3	2	3	4	3	2	28	70
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
32	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	33	82,5
33	1	4	3	1	3	2	3	1	2	0	20	50
34	4	3	4	1	1	1	4	3	3	0	24	60
35	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	37	92,5

223	2	2	3	4	2	3	3	3	3	3	28	70
224	4	3	4	3	3	2	3	2	3	1	28	70
225	3	2	3	4	3	4	3	2	3	3	30	75
226	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	27	67,5
227	4	3	3	3	4	2	3	2	3	1	28	70
228	4	4	3	4	0	2	3	3	3	1	27	67,5
229	1	2	2	4	2	3	3	3	3	1	24	60
230	4	1	2	4	2	3	3	2	3	2	26	65
231	3	2	2	4	2	3	3	3	3	3	28	70
232	0	1	2	4	2	3	3	3	3	3	24	60
233	4	4	2	3	0	3	3	1	3	3	26	65
234	4	4	3	3	3	3	3	2	3	1	29	72,5
235	2	1	2	3	2	3	3	3	3	1	23	57,5
236	3	3	3	4	1	3	3	3	3	1	27	67,5
237	2	4	3	4	1	3	3	3	3	1	27	67,5
238	2	2	2	3	3	3	3	1	2	1	22	55
239	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	36	90
240	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	37	92,5
<b>Rata-Rata SUS</b>											<b>71,03</b>	

Dari hasil diperoleh dari perhitungan untuk mengukur tingkat *Usability* Aplikasi E-Dosen. Dari tabel diatas dapat diketahui nilai rata-rata jawaban kuesioner sebesar 71. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas responden menjawab setuju dengan pernyataan yang terdapat pada kuesioner. Berdasarkan hasil perhitungan SUS maka diperoleh nilai dari skor SUS yaitu sebesar 71 maka dikatakan bahwa *Usability* pada aplikas E-dosen berada pada tingkat *okay*.

Dengan demikian, meskipun aplikasi ini belum mencapai kategori “*Excellent*” atau “*Best Imaginable*”, skor 71 menandakan bahwa aplikasi E-Dosen layak digunakan dan telah memberikan pengalaman pengguna yang cukup baik.

Tabel 4. Matrik *Usability*

Metrik <i>Usability</i>	Hasil Data
<i>Effectiveness</i>	85%
<i>Efficiency</i> ,	0,0287
<i>Satisfaction</i>	71

Sumber: ISO 9241-11:2018

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 240 responden bahwa *usability testing* (tes kegunaan) pada aplikasi E-dosen menggunakan *Taks Scenario* mendapatkan nilai *effectifness* 85% dan *efficiency* sebesar 0,0287 *goal/sec* yang menunjukkan bahwa aplikasi E-Dosen dapat digunakan untuk menyelesaikan tugas dalam waktu rata-rata 35 detik pertugas, dan metode *System Usability Scale (SUS)* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 71%, yang berarti aplikasi tersebut dinyatakan kepergunaan aplikasi sudah cukup baik. Dengan demikian maka aplikasi E-dosen dapat berguna dengan baik bagi dosen. Meskipun demikian, skor ini juga mencerminkan bahwa pengguna belum sepenuhnya merasa puas terhadap pengalaman penggunaan aplikasi secara keseluruhan. Oleh karena itu, aplikasi E-Dosen masih memerlukan pengembangan lebih lanjut, terutama dalam hal penyederhanaan alur penggunaan dan antarmuka pengguna, agar dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal di masa mendatang.

#### REFERENCES

- [1] M. J. Putra, “Pengaruh Kebijakan Pemerintah terhadap Keberhasilan Digitalisasi Pendidikan di Negara Berkembang,” vol. 11, pp. 204–212, 2025.
- [2] S. Jurnal *et al.*, “Teknologi Sebagai Kegiatan Manusia Dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat Faisal Tamimi,” vol. 2, no. 3, 2024.
- [3] A. Y. U. Lestari, “Analisis kesuksesan sistem bkd pada uin raden fatah palembang menggunakan model hot-fit,” 2017.
- [4] A. P. Ngurah, Ayu, Catur Aprillia, I.Nyoman Tri, “Evaluasi Usability Aplikasi Mangusada Mobile Menggunakan System Usability Scale ( SUS ).” 8(2):847–55.,” 2025.
- [5] O. Suria, “A Statistical Analysis of System Usability Scale ( SUS ) Evaluations in Online Learning Platform,” vol. 6, no. 2, pp. 992–1007, 2024, doi: 10.51519/journalisi.v6i2.750.
- [6] D. T. Wahyu Ningrum, “Kuisisioner Dalam Pengukuran Usability,” 2023.
- [7] Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D,” 2021.
- [8] L. Nielsen and S. Madsen, “The usability expert’s fear of agility - An empirical study of global trends and emerging practices,” *Nord. 2012 Mak. Sense Through Des. - Proc. 7th Nord. Conf. Human-Computer Interact.*, no. October 2012, pp. 261–264, 2012, doi: 10.1145/2399016.2399057.
- [9] and S. F. Darwansyah, Fiqhy, Santi Adilah, Sindi Atikah, Lia Mazia, “IJIS Indonesian Journal on Information System e- ISSN 2548-6438 p-ISSN 2614-7173,” vol. 8, no. April, pp. 1–9, 2023.
- [10] ISO 9241-11, “INTERNATIONAL STANDARD ISO 9241-11."6.,” 2015.
- [11] B. J. Mifsud, “Usability Metrics – A Guide To Quantify The Usability Of Any System,” pp. 1–9.