

Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Pada Aplikasi Konektar

Alika Haryani¹, Hartati Deviana², Adi Sutrisman³

^{1,2}Jalan Srijaya Negara, Palembang 3013, Telp.0711-353414 Fax. 0711-355918

³Jurusan Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang

e-mail: *¹alikharyani177@gmail.com, ²hartatipg7@gmail.com, ³adisutrisman@polsri.ac.id

Abstrak

Aplikasi Konektar dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis Android yang menggunakan teknologi Augmented Reality (AR) markerless untuk menyampaikan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IX SMP. Latar belakang penelitian ini muncul dari kebutuhan akan media belajar yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan oleh siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat usability aplikasi Konektar agar dapat diketahui sejauh mana aplikasi ini diterima dan nyaman digunakan oleh pengguna. Evaluasi dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS), sebuah instrumen pengukuran standar untuk menilai persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan aplikasi. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner SUS kepada 30 siswa SMP Negeri 8 Prabumulih setelah mereka menggunakan aplikasi secara langsung. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa rata-rata skor SUS adalah 78,33, yang termasuk dalam kategori Acceptable dengan Grade B dan Adjective Rating Good. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi Konektar memiliki tingkat usability yang baik serta dapat diterima oleh pengguna. Hasil evaluasi ini memberikan dasar untuk pengembangan lebih lanjut, khususnya pada aspek antarmuka dan fitur interaktif guna meningkatkan pengalaman belajar berbasis teknologi.

Kata kunci— Usability, System Usability Scale, Aplikasi Konektar, Augmented Reality, Media Pembelajaran

Abstract

Konektar is an Android-based learning application that utilizes markerless Augmented Reality (AR) technology to deliver Social Studies (IPS) material for 9th-grade junior high school students. This research was motivated by the need for educational media that is not only visually engaging but also easy to use and accessible for students. The aim of this study is to evaluate the usability level of the Konektar application to determine how well it is received and whether it provides a user-friendly experience. The evaluation was conducted using the System Usability Scale (SUS), a standardized instrument for assessing users' perceptions of an application's ease of use. Data were collected by distributing SUS questionnaires to 30 students of SMP Negeri 8 Prabumulih after they directly interacted with the application. The results showed an average SUS score of 78.33, which falls under the Acceptable category, with a Grade B and an Adjective Rating of Good. These findings indicate that the Konektar application has a good level of usability and is well accepted by users. The evaluation also provides a foundation for future development, particularly in enhancing the interface and interactive features to support a more effective learning experience.

Keywords— Usability, System Usability Scale, Konektar Application, Augmented Reality, Learning Media.

1. PENDAHULUAN

P erkembangan teknologi digital telah mengubah cara siswa dan guru berinteraksi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk penerapan teknologi yang semakin luas digunakan adalah aplikasi edukasi berbasis Android. Aplikasi ini dinilai mampu memberikan akses yang

fleksibel, interaktif, dan mudah dijangkau oleh peserta didik di berbagai jenjang. Namun, keberhasilan sebuah aplikasi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh fungsionalitas teknisnya, tetapi juga oleh sejauh mana aplikasi tersebut mudah digunakan dan nyaman diakses oleh penggunanya, atau dikenal dengan istilah *usability*[1].

Usability merupakan aspek penting dalam pengembangan perangkat lunak edukasi karena secara langsung mempengaruhi tingkat penerimaan pengguna. Jika suatu aplikasi memiliki antarmuka yang membingungkan, navigasi yang tidak intuitif, atau membutuhkan upaya kognitif tinggi dari pengguna, maka besar kemungkinan aplikasi tersebut ditinggalkan meskipun kontennya bermanfaat. Dalam konteks pembelajaran digital, hal ini tentu akan menghambat pencapaian tujuan instruksional. Oleh karena itu, diperlukan metode yang dapat digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kegunaan sistem secara sistematis dan terstandar[1].

Salah satu metode yang sering digunakan dalam mengevaluasi *usability* adalah *System Usability Scale* (SUS). Metode ini pertama kali diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan dipublikasikan dalam buku *Usability Evaluation in Industry* pada tahun 1996. SUS terdiri dari 10 item pernyataan dengan skala Likert 1–5, yang dirancang untuk menghasilkan skor kuantitatif dalam rentang 0 hingga 100 guna menggambarkan tingkat *usability* suatu sistem[2]. Metode ini dikenal praktis, mudah digunakan, dan memiliki reliabilitas yang tinggi meskipun diterapkan pada jumlah responden yang relatif kecil.

Berbagai studi telah membuktikan bahwa SUS efektif digunakan dalam konteks aplikasi pendidikan berbasis mobile. Sebuah studi menguji aplikasi pembelajaran daring di lingkungan pendidikan tinggi dan menghasilkan skor *usability* yang berada dalam kategori sedang, menandakan adanya aspek yang masih perlu ditingkatkan [3]. Selain itu, sebuah penelitian menguji *usability* aplikasi edukasi bahasa berbasis Android yang digunakan untuk mendukung pembelajaran mandiri. Hasil pengujian dengan metode SUS menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memperoleh skor sebesar 86,96, yang tergolong dalam kategori *excellent*. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi edukatif berbasis mobile dapat memenuhi harapan pengguna jika dirancang dengan mempertimbangkan aspek kegunaan[4].

Maka dari itu dikembangkanlah aplikasi Konektar, yaitu sebuah media pembelajaran berbasis Android yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* markerless. Aplikasi ini dirancang untuk menyampaikan materi Bab 4 Kerja Sama Dunia dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk kelas IX SMP. Dengan menyajikan objek 3D dan animasi visual, Konektar diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang imersif dan menyenangkan bagi siswa. Sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, Konektar juga harus memenuhi prinsip-prinsip *usability* agar pengguna, dalam hal ini siswa, dapat mengakses konten dengan mudah dan tanpa hambatan teknis.

Untuk memastikan bahwa aplikasi ini mudah digunakan dan diterima oleh pengguna, perlu dilakukan evaluasi *usability*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat *usability* aplikasi Konektar menggunakan metode SUS. Hasil ini menjadi dasar untuk menilai tingkat kelayakan aplikasi dan memberikan masukan terhadap pengembangan selanjutnya.

2. METODE PENELITIAN

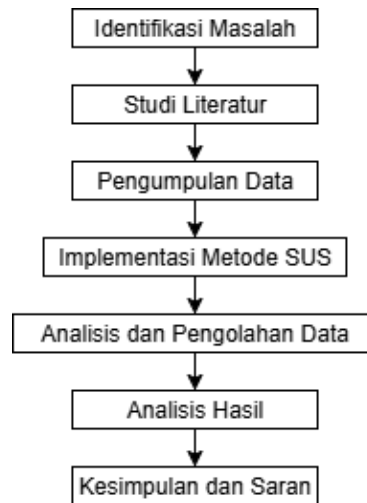
2.1 Tahapan Penelitian

Proses penelitian ini disajikan melalui diagram alur yang menunjukkan tahapan-tahapan yang dilalui, sebagaimana yang tertera pada Gambar 1.

1. Identifikasi Masalah

Tahap awal dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di SMP Negeri 8 Prabumulih. Proses ini mencakup observasi terhadap interaksi siswa dengan aplikasi Konektar serta diskusi dengan guru mata pelajaran IPS untuk memperoleh gambaran mengenai efektivitas

dan kemudahan penggunaan aplikasi. Permasalahan dirumuskan berdasarkan kebutuhan evaluasi aspek *usability* terhadap aplikasi yang telah dikembangkan.



Gambar 1 Diagram Alur

2. Studi Literatur
Peneliti melakukan kajian terhadap berbagai sumber ilmiah seperti jurnal terakreditasi dan buku referensi yang membahas konsep *usability*, metode *System Usability Scale* (SUS), serta evaluasi aplikasi pembelajaran. Studi ini memberikan landasan teori dan prosedur standar untuk pengujian *usability*.
3. Pengumpulan Data
Data dikumpulkan dari 30 siswa kelas IX SMP Negeri 8 Prabumulih melalui penyebaran kuesioner SUS dalam format kertas. Sebelum mengisi, siswa diminta mencoba langsung fitur-fitur utama dalam aplikasi seperti materi dalam *Augmented Reality* (AR) serta kuis, sehingga respons yang diberikan berdasarkan pengalaman nyata.
4. Implementasi Metode *System Usability Scale* (SUS)
Respons kuesioner dikonversi ke skor numerik menggunakan skala Likert. Untuk item ganjil, skor dikurangi 1 dan untuk item genap, skor dihitung dari 5 dikurangi respons. Hasilnya dijumlahkan dan dikalikan 2,5 untuk mendapatkan skor *System Usability Scale* (SUS) per individu.
5. Analisis dan Pengolahan Data
Skor individual dari seluruh responden diolah secara deskriptif untuk memperoleh nilai rata-rata *usability*. Hasil ini digunakan untuk menggambarkan tingkat *usability* secara keseluruhan dan mengidentifikasi kekuatan serta kekurangan aplikasi.
6. Analisis Hasil
Nilai rata-rata SUS dibandingkan dengan standar interpretasi seperti *Acceptability Ranges*, *Grade Scale*, dan *Adjective Rating*. Distribusi skor juga dianalisis untuk melihat penyebaran persepsi pengguna terhadap aplikasi.
7. Kesimpulan dan Saran
Kesimpulan dirumuskan berdasarkan hasil pengujian dan analisis. Selain menjawab tujuan penelitian, saran diberikan untuk pengembangan fitur aplikasi dan arah penelitian selanjutnya.

2. 2 Penyusunan Kuisisioner

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Kuisisioner SUS diberikan kepada partisipan setelah mereka menyelesaikan tugas-tugas penggunaan aplikasi. Pernyataan-pernyataan dalam kuesioner ini, yang mengacu pada referensi asli SUS, dimodifikasi untuk disesuaikan dengan konteks penelitian[5].

Tabel 1 Pertanyaan Kuisisioner *System Usability Scale*

No	Pertanyaan	skala
1	Saya merasa akan sering menggunakan aplikasi Konektar ini lagi.	1 - 5
2	Saya merasa aplikasi Konektar ini rumit digunakan.	1 - 5
3	Saya merasa aplikasi Konektar ini mudah digunakan.	1 - 5
4	Saya merasa butuh bantuan orang lain untuk menggunakan aplikasi Konektar ini.	1 - 5
5	Saya merasa fitur-fitur dalam aplikasi Konektar ini terasa konsisten.	1 - 5
6	Saya merasa banyak hal yang harus saya pelajari sebelum menggunakan aplikasi Konektar ini.	1 - 5
7	Saya merasa sebagian besar orang akan cepat memahami cara menggunakan aplikasi Konektar ini.	1 - 5
8	Saya merasa aplikasi Konektar ini terasa membingungkan digunakan.	1 - 5
9	Saya merasa percaya diri saat menggunakan aplikasi Konektar ini.	1 - 5
10	Saya merasa perlu belajar banyak sebelum bisa menggunakan aplikasi Konektar.	1 - 5

2. 3 Pengumpulan Data

Setiap respons diukur menggunakan skala Likert yang kemudian dikonversi ke nilai numerik, di mana Sangat Tidak Setuju dengan poin 1, Tidak Setuju dengan poin 2, Ragu-Ragu dengan poin 3, Setuju dengan poin 4 dan Sangat Setuju dengan poin 5 [5]

Tabel 2 Skor Penilaian

Penilaian	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Ragu-ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

2. 4 Perhitungan

Setelah seluruh data dari responden terkumpul, langkah berikutnya adalah proses pengolahan data. Dalam penggunaan metode *System Usability Scale* (SUS), terdapat prosedur perhitungan tertentu yang harus diikuti. Skor pada setiap item kuesioner dihitung berdasarkan dua kategori item, yaitu item bernomor ganjil dan item bernomor genap. Untuk item ganjil, nilai dikurangi dengan angka 1, sedangkan untuk item genap, nilai yang diberikan responden dikurangkan dari angka 5. Selanjutnya, seluruh skor dijumlahkan dan dikalikan dengan angka 2,5 untuk mendapatkan skor akhir *usability* dari satu responden. Rumus perhitungan tersebut ditunjukkan pada persamaan (1) [6].

$$\text{Total Skor Responden} = (\sum(x - 1) + \sum(5 - y)) * 2.5 \quad (1)$$

Keterangan:

x : Skor pertanyaan bernomor ganjil

y : Skor pertanyaan bernomor genap

$\sum$: Jumlah skor

$$SUS = \frac{\text{Total Skor Responden}}{n} \quad (2)$$

Keterangan:

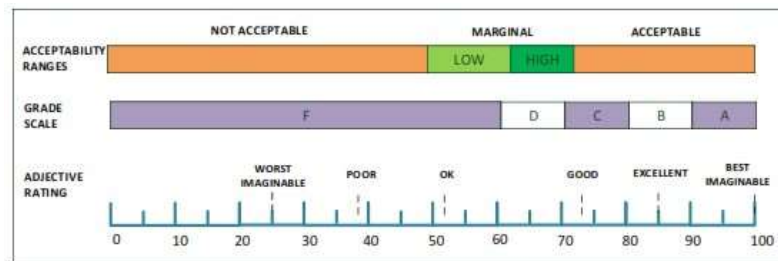
n : Jumlah total responden

Tahapan ini merupakan bagian penting dalam analisis karena memberikan nilai numerik yang dapat diinterpretasikan untuk menilai tingkat *usability* dari sistem yang diuji [6].

2. 5 Interpretasi Hasil Pengujian

Setelah skor *System Usability Scale* (SUS) diperoleh dari responden, langkah selanjutnya adalah menentukan interpretasi hasil berdasarkan dua pendekatan yaitu pendekatan kualitatif dan

kuantitatif. Pendekatan pertama dilakukan melalui analisis tiga dimensi, yaitu *acceptability*, *grade scale*, dan *adjective rating*, untuk mengetahui bagaimana persepsi pengguna terhadap kualitas penggunaan aplikasi. *Acceptability* menunjukkan apakah sistem dapat diterima pengguna atau tidak, sedangkan *grade scale* diklasifikasikan menjadi enam (A–F), dan *adjective rating* menilai sistem berdasarkan persepsi pengguna seperti *ok*, *good*, hingga *best imaginable* [7].



Gambar 2 Penentuan Hasil *System Usability Scale* (SUS)

Pendekatan kedua menggunakan kategori *percentile range* berdasarkan skor SUS yang diperoleh. Skor ini digunakan untuk mengklasifikasikan tingkat *usability* ke dalam lima kategori: Grade A: ≥ 80.3 , Grade B: $74 - < 80.3$, Grade C: $68 - < 74$, Grade D: $51 - < 68$, dan Grade F: < 51 .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Konektar merupakan media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) *Markerless*. Aplikasi ini menyajikan materi “Kerja Sama Dunia” untuk siswa kelas IX SMP melalui visualisasi model 3D, menu navigasi yang sederhana, serta tes pengetahuan. Sebelum dilakukan pengujian usability, siswa terlebih dahulu menggunakan aplikasi secara langsung dengan panduan dari peneliti. Gambar 3 menunjukkan tampilan menu utama aplikasi yang menjadi gerbang awal eksplorasi oleh pengguna. Menu utama ini dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan ikon-ikon yang mudah dipahami oleh pengguna usia remaja. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman awal yang menyenangkan dan tidak membingungkan saat mulai menggunakan aplikasi. Selain itu, tampilan awal ini juga menjadi pintu masuk menuju fitur-fitur pembelajaran berbasis *Augmented Reality Markerless* yang dapat dijelajahi lebih lanjut oleh pengguna.



Gambar 3 Tampilan Menu Utama

Salah satu fitur awal adalah petunjuk penggunaan, yang berisi informasi teknis mengenai cara mengoperasikan fitur *Augmented Reality* (AR) *markerless*, termasuk posisi kamera yang optimal, pencahayaan ideal, dan cara memunculkan objek 3D secara tepat. Gambar 4 memperlihatkan tampilan halaman petunjuk yang memandu pengguna sebelum mencoba fitur utama.



Gambar 4 Tampilan Petunjuk Penggunaan fitur Augmented Reality

Fitur selanjutnya adalah Pilih Materi, di mana pengguna dapat memilih satu dari tiga kategori utama yaitu Keragaman Lingkungan Alam dan Masyarakat Dunia, Perkembangan Kerja Sama Dunia, dan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). Masing-masing kategori ditampilkan dalam bentuk slider visual yang dapat digeser. Gambar 5 menunjukkan tampilan pemilihan materi interaktif tersebut.



Gambar 5 Tampilan Pemilihan Materi

Setelah memilih materi, pengguna diarahkan ke navigasi submateri, yang memungkinkan eksplorasi topik-topik lebih spesifik dalam satu bab. Navigasi ini biasanya terletak di bagian kanan atas layar dan berfungsi sebagai *dropdown tab*. Gambar 6 menunjukkan tampilan antarmuka dari navigasi submateri tersebut.



Gambar 6 Navigasi Submateri

Aplikasi ini memiliki keunggulan utama pada fitur visualisasi *Augmented Reality*, yang memungkinkan pengguna menampilkan objek 3D, teks penjelas, serta elemen tambahan seperti audio atau maskot virtual, bergantung pada submateri yang sedang dipelajari. Proses pemindaian dilakukan secara *markerless*, tanpa menggunakan penanda fisik, sehingga materi dapat muncul langsung di permukaan datar. Gambar 7 menunjukkan contoh tampilan visualisasi materi melalui fitur *Augmented Reality* tersebut.



Gambar 7 Visualisasi *Augmented Reality Markerless*

Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur Tes Pengetahuan yang terdiri dari soal-soal pilihan ganda. Soal dalam kuis ditampilkan secara acak (*randomized*), sehingga setiap pengguna berpotensi mendapatkan urutan dan kombinasi soal yang berbeda. Sebelum memulai, pengguna akan diarahkan untuk membaca instruksi terlebih dahulu. Setelah menyelesaikan seluruh soal, skor ditampilkan secara otomatis. Gambar 8 menunjukkan tampilan antarmuka Tes Pengetahuan.



Gambar 8 Tampilan Tes Pengetahuan

Setelah tahap eksplorasi dan penggunaan aplikasi, dilakukan pengumpulan data melalui pengisian kuesioner *System Usability Scale* (SUS) oleh seluruh siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini. Responden terdiri dari 30 siswa kelas IX SMP Negeri 8 Prabumulih yang dipilih berdasarkan ketersediaan dan kesediaan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari uji coba aplikasi hingga pengisian kuesioner. Pemilihan responden dilakukan secara purposive, yakni siswa yang telah menggunakan aplikasi Konektar dalam sesi praktik penggunaan, agar penilaian *usability* benar-benar berdasarkan pengalaman nyata. Kuesioner ini terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1–5 yang mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan dan kenyamanan dalam menggunakan aplikasi. Data dari 30 responden tersebut kemudian diolah berdasarkan metode perhitungan dari Brooke (1996), di mana skor tiap item disesuaikan terlebih dahulu, kemudian dijumlahkan dan dikalikan 2,5 untuk mendapatkan skor *usability* setiap responden[2]. Hasil perhitungan skor individual dari masing-masing responden ditampilkan dalam Tabel 3 berikut:

Tabel 3 Hasil Rekapitulasi Kuisisioner

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total	Skor
Responden 1	4	2	5	2	5	3	4	1	5	2	33	82,5
Responden 2	5	1	5	1	5	2	5	2	5	3	36	90
Responden 3	5	1	5	2	4	1	5	1	4	1	37	92,5
Responden 4	4	2	5	3	5	1	5	3	5	1	34	85
Responden 5	5	3	5	1	5	2	5	1	4	2	35	87,5
Responden 6	4	1	4	3	4	2	5	1	3	2	31	77,5
Responden 7	5	1	5	1	4	3	5	1	3	3	33	82,5
Responden 8	3	2	3	2	5	3	3	2	5	3	27	67,5
Responden 9	4	3	4	4	5	2	5	1	4	3	29	72,5
Responden 10	5	1	5	4	5	2	4	1	5	3	33	82,5
Responden 11	4	2	5	2	4	2	5	2	5	2	33	82,5
Responden 12	5	1	5	4	5	1	3	1	5	3	33	82,5
Responden 13	3	3	4	2	4	2	5	3	5	3	28	70
Responden 14	2	3	2	4	4	5	3	4	5	4	16	40
Responden 15	5	1	4	1	4	1	3	1	4	3	33	82,5
Responden 16	3	3	4	2	5	2	5	3	4	2	29	72,5
Responden 17	5	2	5	1	5	1	4	4	4	2	33	82,5
Responden 18	2	4	3	2	4	1	3	2	5	1	27	67,5
Responden 19	3	3	5	2	4	2	4	3	4	2	28	70
Responden 20	5	1	4	1	5	1	3	1	4	2	35	87,5

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total	Skor
Responden 21	5	1	5	2	5	2	5	2	4	1	36	90
Responden 22	4	1	5	1	5	2	5	3	4	3	33	82,5
Responden 23	4	1	5	2	4	2	3	3	5	3	30	75
Responden 24	3	2	4	1	5	1	5	3	4	4	30	75
Responden 25	3	3	5	1	5	1	5	1	5	4	33	82,5
Responden 26	5	1	5	2	5	4	4	2	5	1	34	85
Responden 27	5	2	3	3	4	1	3	3	5	3	28	70
Responden 28	4	2	5	1	5	4	5	4	5	2	31	77,5
Responden 29	3	3	3	4	5	3	5	3	4	1	26	65
Responden 30	5	1	4	1	5	3	4	1	5	1	36	90
Rata-rata Skor SUS												78,33

Dari hasil tersebut, diperoleh rata-rata skor SUS sebesar 78,33. Skor ini menunjukkan bahwa aplikasi Konektar memiliki tingkat *usability* yang baik berdasarkan persepsi pengguna. Interpretasi berdasarkan standar klasifikasi *System Usability Scale* menempatkan skor ini pada kategori *Acceptable*, *Grade B*, dan *Adjective Rating: Good*. Hal ini berarti aplikasi dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan sebagian besar fitur dinilai mudah digunakan. Untuk memperjelas persebaran nilai antar responden, digunakan visualisasi dalam bentuk grafik batang seperti terlihat pada Gambar 9.



Gambar 9 Skor SUS Tiap Responden

Dari grafik terlihat bahwa sebagian besar siswa memberikan skor di atas 70, menunjukkan persepsi positif terhadap antarmuka dan pengalaman penggunaan aplikasi. Meskipun terdapat beberapa responden yang memberikan skor lebih rendah, distribusi skor secara keseluruhan terfokus pada rentang menengah ke atas. Ini menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat *usability* yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian lain terhadap aplikasi HRMWincorp, yang memperoleh skor rata-rata 75,29, masuk kategori *Acceptable* dengan *Grade B* dan *Adjective Rating Good* [8].

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan terhadap penggunaan aplikasi Konektar dalam proses pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi Konektar, sebuah media pembelajaran berbasis Android yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* markerless untuk menyampaikan materi IPS kelas IX SMP, telah berhasil dievaluasi tingkat *usability*-nya.

2. Evaluasi dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan dan pengalaman interaksi dengan aplikasi.
3. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner SUS secara fisik kepada 30 siswa SMP Negeri 8 Prabumulih, dan diolah menggunakan perhitungan standar sebagaimana dijelaskan oleh Brooke (1996) [2].
4. Hasil menunjukkan rata-rata skor SUS sebesar 78,33 yang termasuk kategori *Acceptable* dengan *Grade B* dan *Adjective Rating Good*, menandakan bahwa aplikasi dinilai mudah digunakan dan diterima oleh sebagian besar pengguna.
5. Temuan ini membuktikan bahwa metode SUS efektif dalam mengevaluasi aspek *usability* aplikasi edukasi serta menjadi dasar pengembangan antarmuka dan fitur pendukung pembelajaran berbasis teknologi di masa mendatang.

5. SARAN

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini, beberapa saran disampaikan guna pengembangan lebih lanjut dan penyempurnaan penelitian di masa mendatang:

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan mencakup jenjang pendidikan berbeda guna memperoleh hasil evaluasi yang lebih representative dan general.
2. Perlu dilakukan peningkatan dan aspek antarmuka visual agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik pengguna usia sekolah menengah.
3. Disarankan untuk menambahkan fitur-fitur pembelajaran tambahan yang lebih variative agar proses belajar melalui aplikasi menjadi lebih menyenangkan dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kaban, E., Candra Brata, K., dan Hendra Brata, A., 2020, *Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dan Discovery Prototyping pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN)*, Jurnal PTIIK, [Online]. Tersedia: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [2] Brooke, J., 1996, *SUS - A Quick and Dirty Usability Scale*, dalam *Usability Evaluation in Industry*, Jordan, P. W., Thomas, B., Weerdmeester, B. A., dan McClelland, I. L. (Ed.), Taylor & Francis, London, hlm. 189–194.
- [3] Bahtiar, A. R., dan Gustalika, M. A., 2022, *Penerapan Metode System Usability Scale dalam Pengujian Rancangan Mobile Apps Gamification Tari Rakyat di Indonesia*, Jurnal Media Informatika Budidarma, vol. 6, no. 1, hlm. 491. doi: 10.30865/mib.v6i1.3510
- [4] Nadilah, Azwardi, dan Saputra, A., 2025, *Pengujian Aplikasi Jelajah Bahasa Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)*, Jurnal Teknologi Informatika Multimedia Digital, vol. 2, hlm. 123–130. doi: 10.5281/zenodo.15208859
- [5] Padhilah, R., Pamungkas, M. R. S. P., Husniyah, S., Listarto, N. R., Aeni, A. N., dan Marwati, R., 2022, *Evaluasi User Experience dalam Aspek Usability pada Aplikasi Android Edukasi Literasi Matematika*, Jurnal KomtekInfo, vol. 9, no. 4, hlm. 119–124. doi: 10.35134/komtekinfo.v9i4.316
- [6] Budiarto, S. P., dan R.L, D. Y., 2023, *Evaluasi Usability pada Aplikasi Jemput Sampah Online Desa Rejosari Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)*, Jurnal Eksplorasi Informatika, vol. 13, no. 1, hlm. 100–112. doi: 10.30864/eksplora.v13i1.822
- [7] Pedjaga, K. V., Lahinta, A., dan Novian, D., 2021, *Pengukuran Kualitas Usability pada Aplikasi Sistem Keuangan Desa Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)*, Diffusion: Journal of System and Information Technology, Mei.
- [8] Prayoga, E. I., dan Kristiana, T., 2024, *Evaluasi Usability pada Aplikasi HRMWincorp Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)*, Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, vol. 12, no. 2. doi: 10.23960/jitet.v12i2.4094