

PENGUKURAN USABILITY LEVEL WEBSITE E-LEARNING PADA PERGURUAN TINGGI DI KALIMANTAN UTARA

Muhammad Fadlan¹⁾, Indra Tri Saputra²⁾, dan Suprianto³⁾

^{1,2}Sistem Informasi, STMIK PPKIA Tarakanita Rahmawati

³Manajemen Informatika, STMIK PPKIA Tarakanita Rahmawati

^{1,2,3}Jalan Yos Sudarso No. 8, Tarakan, 77112

E-mail : fadlan@ppkia.ac.id¹⁾, indra@ppkia.ac.id²⁾, supri@ppkia.ac.id³⁾

ABSTRAK

Pandemi COVID-19 menimbulkan berbagai perubahan khususnya di bidang pendidikan yang ada di Indonesia. Salah satu perubahan signifikan yang terjadi adalah proses pembelajaran yang telah berubah menjadi pembelajaran secara daring atau jarak jauh menggunakan berbagai *platform* teknologi informasi, diantaranya adalah *website E-learning*. Berbagai institusi perguruan tinggi di Provinsi Kalimantan Utara sebagai provinsi termuda juga tidak dapat terlepas dari maraknya penggunaan media berupa *website E-learning* tersebut untuk menjamin kegiatan perkuliahan dapat berjalan dengan baik bagi pelajar yang ada di wilayah perbatasan Indonesia. Maraknya penggunaan media *E-learning* pasca Pandemi COVID-19 ini harus diikuti dengan adanya evaluasi yang berkelanjutan untuk mengetahui efektivitas dan menjamin keberlanjutan penggunaan media *E-learning* tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan sebuah evaluasi terhadap media *E-learning* pada salah satu perguruan tinggi di Kalimantan Utara. Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat kebergunaan (*usability*) dari *E-learning* dengan menggunakan *System Usability Scale*. Hasil pengukuran menunjukkan nilai *SUS Score* sebesar 64.037, maka dapat disimpulkan bahwa nilai ini pada indikator skor akhir *adjective rating* telah berada dalam kategori *Good*, *grade scale* berada dalam kategori D dan *acceptability ranges* berada dalam kategori *marginal high*.

Kata Kunci: *E-learning*, Evaluasi, New Normal, Pengukuran, Usability

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam suatu negara, bahkan pendidikan yang berkualitas termasuk dalam salah satu tujuan utama dari *Sustainable Development Goals* (SDGs). Memastikan terciptanya tujuan pendidikan yang berkualitas bagi setiap negara merupakan hal yang harus dilakukan, tidak terkecuali Indonesia. Namun, adanya pandemi COVID-19 dapat berdampak terhadap tercapainya salah satu tujuan dari SDGs tersebut (Mubarak & Nura, 2021; Thamrin, 2020).

Pandemi COVID-19 secara tidak langsung telah membawa perubahan yang besar dalam bidang pendidikan. Proses pembelajaran yang awalnya dilakukan secara tatap muka berubah total menjadi kegiatan pembelajaran jarak jauh secara daring khususnya bagi institusi perguruan tinggi. Hal ini menuntut setiap institusi pendidikan secara cepat melakukan berbagai inovasi dibidang pendidikan agar kegiatan pembelajaran dapat terus berjalan dengan baik. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah media pembelajaran secara daring atau yang biasa dikenal dengan istilah *E-learning* (Khotimah, 2021; Napitupulu, 2020).

Pemanfaatan *E-learning* selama era New Normal merupakan salah satu inovasi teknologi pendidikan yang paling bermanfaat di Indonesia. Adanya keterbatasan infrastruktur teknologi informasi, khususnya di luar pulau Jawa tentu saja berpengaruh terhadap pemanfaatan

E-learning tersebut (Hermawan, 2021), namun hal ini tidak menjadi penghambat jalannya kegiatan pendidikan secara jarak jauh tersebut menggunakan *E-learning*, termasuk di provinsi termuda di Indonesia yaitu Kalimantan Utara.

Maraknya penggunaan media *E-learning* pasca Pandemi COVID-19 ini tentu saja harus diikuti dengan adanya evaluasi yang berkelanjutan terhadap penggunaan media *E-learning* tersebut (Dwi Susanti & Suripah, 2021; Harun, 2020; Made Satyawan & Ketut Iwan Swadesi, 2021; Rizki dkk., 2022). Evaluasi ini penting dilakukan untuk mengetahui efektivitas dan menjamin keberlanjutan penggunaan media *E-learning* bagi setiap institusi pendidikan. Salah satu jenis evaluasi yang harus dilakukan adalah evaluasi tingkat kebergunaan (*usability*) dari media *E-learning* tersebut.

Tingkat kebergunaan merupakan salah satu faktor kunci untuk mengetahui kesuksesan dari sebuah adopsi produk teknologi tertentu. *Usability* disini mencakup tiga dimensi utama meliputi tingkat efektivitas, efisiensi, hingga kepuasan pengguna terhadap teknologi yang digunakan (Nurlistiani & Purwati, 2021; Vlachogianni & Tselios, 2021). *System Usability Scale* (SUS) merupakan salah satu pendekatan yang digunakan secara luas untuk mengukur tingkat kebergunaan dari sebuah sistem / produk teknologi (Lewis, 2018; Wijaya dkk., 2019). SUS juga dapat digunakan oleh pengembang sistem untuk

mengetahui gambaran umum tentang kegunaan suatu sistem dari sisi pengguna.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang diusulkan, khususnya terkait dengan evaluasi tingkat kebergunaan dari sebuah sistem. Penelitian oleh Kharis, dkk. tahun 2019 menggunakan SUS untuk mengevaluasi tingkat kebergunaan sebuah sistem informasi pasar kerja berdasarkan pandangan dari pengguna. Hasil akhir dari penelitian ini menunjukkan skor tingkat penerimaan sistem informasi pasar kerja tersebut dari sisi pengguna (Kharis dkk., 2019).

Penelitian Sabrina Aisyah, dkk. tahun 2021 menggunakan SUS untuk melakukan evaluasi *website* dari bidang pemerintahan, yaitu situs Dinas Pendidikan di salah satu provinsi yang ada di Indonesia. Penelitian ini juga memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan (Aisyah dkk., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Ajie Wibowo, dkk. tahun 2018 bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kebergunaan pada sebuah *website* perguruan tinggi dengan menggunakan SUS. Penelitian ini juga melakukan uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui validitas dan kehandalan dari data yang telah dikumpulkan (Wibowo Soejono dkk., 2018). Penelitian terkait evaluasi tingkat kebergunaan *website* perguruan tinggi lainnya yang menggunakan SUS dilakukan oleh Irma Salamah di tahun 2019. Penelitian ini menggunakan 10 pertanyaan sebagai tolok ukur penampilan dan kinerja dari sebuah *website* (Salamah, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Tengku Kharis Ashyar, dkk di Tahun 2019 menggunakan pendekatan *Heuristic Evaluation* pada *website* perguruan tinggi yang terdiri atas 10 prinsip. Selain menggunakan kuesioner, penelitian ini juga melakukan wawancara terhadap beberapa responden untuk memperoleh data awal (Khairil Ahsyar dkk., 2019).

Penelitian Firdaus, dkk Tahun 2020 menggunakan *USE Questionnaire* untuk mengevaluasi tingkat kebergunaan *E-learning* di salah satu Universitas dengan menggunakan empat aspek, antara lain *ease of use*, *usefulness*, *satisfaction* dan *ease of learning* (Firdaus dkk., 2020).

Era *New Normal* pasca pandemi COVID-19 telah membawa banyak perubahan, salah satunya dibidang pendidikan. Saat ini, penggunaan media *E-learning* tentu merupakan sebuah keharusan. Salah satu perguruan tinggi di Kalimantan Utara yang sejak awal pandemi COVID-19 membuat kebijakan untuk melakukan segala kegiatan perkuliahan melalui media pembelajaran secara daring (*E-learning*) adalah STMIK PPKIA Tarakanita Rahmawati.

Untuk menjaga *sustainability* penggunaan dari *E-learning* di perguruan tinggi tersebut, sudah seharusnya dilakukan berbagai evaluasi terhadap media *E-learning* yang telah digunakan hingga saat ini, khususnya evaluasi dari sisi kebergunaan (*usability*). Namun, saat ini pihak perguruan tinggi di Kalimantan Utara tempat penelitian ini dilakukan belum dapat mengukur sejauh mana tingkat

kebergunaan dari media *E-learning* yang dimiliki. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengukuran tingkat kebergunaan (*usability*) media *E-learning* berdasarkan tanggapan pengguna akhir (mahasiswa/i) pada salah satu perguruan tinggi di Kalimantan Utara menggunakan pendekatan *System Usability Scale*.

2. RUANG LINGKUP

Adapun ruang lingkup utama dari penelitian ini, antara lain :

1. Cakupan permasalahan dari penelitian ini adalah salah satu perguruan tinggi di Kalimantan Utara yang belum mengetahui tingkat kebergunaan (*usability*) media *E-learning* yang mulai digunakan sejak awal pandemi COVID-19 khususnya dari sisi mahasiswa/i sebagai pengguna akhir, sehingga melalui pengukuran ini pihak perguruan tinggi diharapkan mampu memberikan jaminan terhadap keberlanjutan (*sustainability*) dari penggunaan media *E-learning*.
2. Batasan penelitian hanya mencakup pengukuran tingkat kebergunaan (*usability*) media *E-learning* dari sisi mahasiswa/i pada sebuah perguruan tinggi di Kalimantan Utara berdasarkan instrumen *System Usability Scale*.
3. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui berapa besar tingkat kebergunaan (*usability*) media *E-learning*, sehingga pihak perguruan tinggi dapat menggunakan informasi terkait dengan tingkat kebergunaan tersebut untuk menjamin keberlanjutan penggunaan dari media *E-learning*.

3. BAHAN DAN METODE

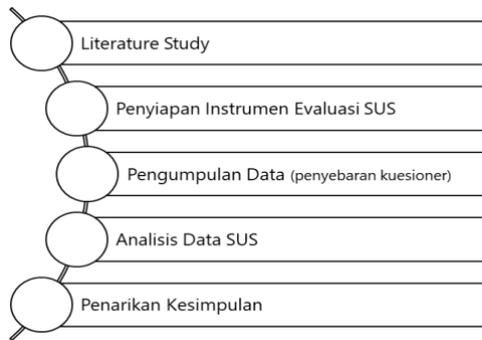
Bagian ini menjelaskan terkait karakteristik responden, tahapan penelitian dan *System Usability Scale*.

3.1 Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa/i dari STMIK PPKIA Tarakanita Rahmawati. Jumlah responden sebanyak 200 orang, dengan karakteristik 82 Laki-laki dan 118 Perempuan.

3.2 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan tahapan penelitian yang telah disusun agar kegiatan penelitian dapat berjalan secara sistematis. Adapun tahapan penelitian tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.

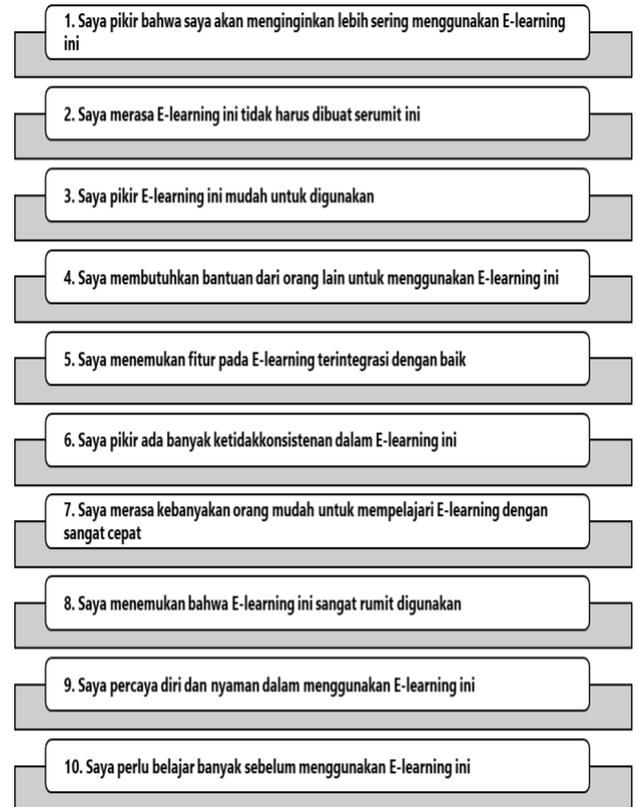


Gambar 1. Tahapan Penelitian Tingkat Kebergunaan E-learning

Berdasarkan alur penelitian yang terdapat pada Gambar 1, tahapan awal dimulai dengan melakukan studi literatur terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikutnya, tahapan yang dilakukan adalah menyiapkan instrumen kuesioner tingkat kebergunaan (*usability*) berdasarkan pendekatan *System Usability Scale* (SUS). Lebih lanjut terkait dengan instrumen kuesioner tersebut dapat dilihat pada Bagian 3.3. Selanjutnya, dilakukan proses penyebaran kuesioner kepada responden yang merupakan mahasiswa/i STMIK PPKIA Tarakanita Rahmawati. Setelah data terkumpul maka dilakukan analisis data terhadap kuesioner yang telah di isi oleh responden tersebut. Tahapan terakhir dari penelitian yaitu melakukan penarikan kesimpulan terhadap hasil analisis tingkat kebergunaan (*usability*) dari media *E-learning* pada perguruan tinggi di Kalimantan Utara tersebut.

3.3 System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi tingkat kebergunaan (*usability*) dari sebuah sistem (Ependi, Kurniawan, dkk., 2019). Salah satu sistem yang dapat diukur tingkat kebergunaannya dengan SUS adalah *E-learning*. Terdapat 10 indikator yang digunakan dengan mengacu pada pendekatan SUS seperti yang dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Indikator Kuesioner SUS (Aisyah dkk., 2021; Ependi, Kurniawan, dkk., 2019; Ependi, Putra, dkk., 2019).

SUS adalah salah satu pendekatan yang sangat berguna untuk memahami masalah yang dihadapi pengguna saat menggunakan sebuah sistem tertentu, selain itu SUS juga mampu memberikan gambaran umum tentang kegunaan suatu sistem dari sisi pengguna akhir.

Dalam Gambar 2 terdapat 10 indikator SUS yang akan disebar kepada responden untuk menilai tingkat kebergunaan dari *E-learning*. 10 indikator ini akan dinilai menggunakan rating skala penilaian antara 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju).

Terdapat beberapa persamaan yang diperlukan untuk mengukur nilai akhir dari SUS (*SUS Score*), seperti yang terdapat pada Persamaan (1) hingga Persamaan (3) (Wijaya dkk., 2019).

$$Score_{p1,p3,p5,p7,p9} = Scale\ Score - 1 \quad (1)$$

$$Score_{p2,p4,p7,p8,p10} = 5 - Scale\ Score \quad (2)$$

$$SUS\ Score = Jumlah\ Skor \times 2.5 \quad (3)$$

Persamaan (1) menunjukkan bahwa setiap item indikator pertanyaan bernomor ganjil akan dikurangkan dengan 1, mulai dari pertanyaan 1 (p1), pertanyaan 3 (p3), pertanyaan 5 (p5), pertanyaan 7 (p7) dan pertanyaan 9 (p9).

Persamaan (2) menunjukkan bahwa 5 akan dikurangkan dengan nilai dari setiap item indikator pertanyaan bernomor genap, mulai dari pertanyaan 2 (p2), pertanyaan 4 (p4), pertanyaan 6 (p6), pertanyaan 8 (p8) dan pertanyaan 10 (p10). Setelah mendapatkan nilai *SUS Score* untuk tiap indikator, berikutnya nilai tersebut akan dikalikan dengan 2.5 sehingga didapatkan nilai akhir dari *SUS Score* tersebut / Persamaan (3).

Kemudian, nilai *SUS Score* akan diinterpretasikan ke dalam tiga indikator hasil penilaian *SUS Score* yang terdiri atas *adjective rating* (diantaranya *worst imaginable, poor, ok, good, excellent, best imaginable*), *grade scale* (diantaranya A,B,C,D,E,F) dan *acceptability ranges* (diantaranya *not acceptable, marginal, acceptable*).

4. PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, proses untuk mengukur tingkat kegunaan dari website E-learning diawali dengan pengumpulan data kuesioner sesuai dengan indikator kuesioner yang terdapat dalam Gambar 2. Terdapat 200 responden dalam penelitian ini yang merupakan mahasiswa/i. Adapun rekap keseluruhan dari data kuesioner yang telah dikumpulkan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Kuesioner

No	Indikator									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	5	1	5	1	5	1	3	1	3	1
2	3	3	3	1	3	2	5	1	2	5
3	3	5	3	1	3	2	2	5	3	5
4	4	4	5	1	5	5	5	4	5	5
5	5	3	5	4	3	2	5	3	5	3
6	5	3	5	4	3	2	5	3	5	3
7	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3
8	4	5	5	2	3	4	4	4	3	3
9	3	4	4	4	3	3	3	4	3	5
10	4	3	3	1	3	3	5	2	4	5
11	5	3	4	1	3	1	5	1	5	1
12	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4
13	2	5	5	1	5	2	5	5	3	1
14	3	4	4	1	3	3	3	4	4	2
15	4	3	4	2	5	2	5	2	4	2
16	4	5	3	2	3	4	3	3	4	5
17	4	5	4	5	4	3	4	4	4	5
18	5	4	5	5	5	4	5	1	5	1
19	5	4	5	5	5	4	5	4	5	3
20	5	4	5	1	5	1	5	3	4	4
21	5	4	5	1	4	1	4	1	5	2
22	5	4	5	1	4	1	4	1	5	2
23	4	4	5	2	4	3	4	1	4	3
24	5	1	5	1	5	3	5	1	5	5
25	4	3	3	1	4	1	4	2	4	3
...
191	4	5	4	1	5	1	3	4	4	1
192	5	2	5	2	4	2	4	3	3	5
193	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
194	3	1	4	1	4	1	4	1	4	1
195	3	2	4	1	1	1	1	5	3	5
196	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3
197	5	3	5	1	4	4	5	2	4	3
198	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4
199	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3
200	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Pada Tabel 1 dapat dilihat beberapa sampel data rekapitulasi kuesioner dari responden terhadap tiap-tiap indikator yang dinilai. Kolom “No” menunjukkan responden yang memberikan penilaian, sedangkan kolom indikator menunjukkan indikator yang akan dinilai mulai dari indikator P1 hingga P10.

Langkah berikutnya adalah melakukan perhitungan skor untuk tiap-tiap indikator pertanyaan yang berangka ganjil (P1, P3, P5, P7 dan P9) dengan menggunakan Persamaan (1). Berikut contoh perhitungan pada Responden 1 dengan menggunakan persamaan tersebut,

$$\begin{aligned} \text{Score}_{P1} &= \text{Scale Score (skor dari responden)} - 1 \\ &= 5 - 1 \\ &= 4 \end{aligned}$$

Perhitungan pertama tersebut menunjukkan penilaian / skor dari responden pada indikator pertanyaan pertama sebesar 5. Nilai ini kemudian dimasukkan kedalam Persamaan 1, sehingga didapatkan nilai 4. Perhitungan terus dilanjutkan terhadap skor dari responden pada

indikator pertanyaan nomor P3, P5, P7 dan P9 sebagai berikut,

$$\begin{aligned} \text{Score}_{P3} &= \text{Scale Score (skor dari responden)} - 1 \\ &= 5 - 1 \\ &= 4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Score}_{P5} &= \text{Scale Score (skor dari responden)} - 1 \\ &= 5 - 1 \\ &= 4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Score}_{P7} &= \text{Scale Score (skor dari responden)} - 1 \\ &= 3 - 1 \\ &= 2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Score}_{P9} &= \text{Scale Score (skor dari responden)} - 1 \\ &= 3 - 1 \\ &= 2 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Persamaan (1), maka didapatkan hasil untuk Responden 1 terhadap indikator P1 = 4, P3 = 4, P5 = 4, P7 = 2 dan P9=2.

Proses selanjutnya adalah menghitung skor untuk tiap-tiap indikator pertanyaan yang berangka genap (P2, P4, P6, P8 dan P10) dengan menggunakan Persamaan (2). Berikut contoh perhitungan pada Responden 1 dengan menggunakan persamaan tersebut,

$$\begin{aligned} \text{Score}_{P2} &= 5 - \text{Scale Score (skor dari responden)} \\ &= 5 - 1 \\ &= 4 \end{aligned}$$

Perhitungan tersebut menunjukkan skor dari responden pada indikator pertanyaan genap pertama (S2) sebesar 1. Nilai ini kemudian dimasukkan kedalam Persamaan (2), sehingga didapatkan nilai 4. Perhitungan terus dilanjutkan terhadap skor dari responden pada indikator pertanyaan nomor P4, P6, P8 dan P10 sebagai berikut,

$$\begin{aligned} \text{Score}_{P4} &= 5 - \text{Scale Score (skor dari responden)} \\ &= 5 - 1 \\ &= 4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Score}_{P6} &= 5 - \text{Scale Score (skor dari responden)} \\ &= 5 - 1 \\ &= 4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Score}_{P8} &= 5 - \text{Scale Score (skor dari responden)} \\ &= 5 - 1 \\ &= 4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Score}_{P10} &= 5 - \text{Scale Score (skor dari responden)} \\ &= 5 - 1 \\ &= 4 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Persamaan (2), maka didapatkan hasil untuk Responden

1 terhadap indikator P2 = 4, P4 = 4, P6 = 4, P8 = 4, dan P10 = 4.

Perhitungan menggunakan Persamaan (1) dan Persamaan (2) ini dilakukan terhadap penilaian dari tiap-tiap responden. Hasil akhir dari perhitungan tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Scale Score

No	Indikator									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4
2	2	2	2	4	2	3	4	4	1	0
3	2	0	2	4	2	3	1	0	2	0
4	3	1	4	4	4	0	4	1	4	0
5	4	2	4	1	2	3	4	2	4	2
6	4	2	4	1	2	3	4	2	4	2
7	2	2	2	4	2	2	2	4	2	2
8	3	0	4	3	2	1	3	1	2	2
9	2	1	3	1	2	2	2	1	2	0
10	3	2	2	4	2	2	4	3	3	0
11	4	2	3	4	2	4	4	4	4	4
12	4	1	3	1	4	1	3	1	4	1
13	1	0	4	4	4	3	4	0	2	4
14	2	1	3	4	2	2	2	1	3	3
15	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3
16	3	0	2	3	2	1	2	2	3	0
17	3	0	3	0	3	2	3	1	3	0
18	4	1	4	0	4	1	4	4	4	4
19	4	1	4	0	4	1	4	1	4	2
20	4	1	4	4	4	4	4	2	3	1
21	4	1	4	4	3	4	3	4	4	3
22	4	1	4	4	3	4	3	4	4	3
23	3	1	4	3	3	2	3	4	3	2
24	4	4	4	4	4	2	4	4	4	0
25	3	2	2	4	3	4	3	3	3	2
...
191	3	0	3	4	4	4	2	1	3	4
192	4	3	4	3	3	3	3	2	2	0
193	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
194	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4
195	2	3	3	4	0	4	0	0	2	0
196	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2
197	4	2	4	4	3	1	4	3	3	2
198	3	1	3	1	3	1	3	0	3	1
199	2	1	3	2	3	1	2	2	2	2
200	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0

Pada Tabel 2 dapat dilihat rekapitulasi hasil perhitungan *Scale Score* berdasarkan Persamaan (1) dan Persamaan (2) yang telah dilakukan. Nilai yang terdapat pada Tabel 2 ini akan digunakan untuk melakukan perhitungan *SUS Score*.

Perhitungan *SUS Score* dilakukan berdasarkan Persamaan (3). Sebelum melakukan perhitungan *SUS Score* tersebut, perlu dilakukan penjumlahan terhadap seluruh nilai dari indikator P1 hingga P10 untuk tiap-tiap responden. Berikut contoh perhitungan jumlah seluruh nilai untuk Responden 1 dan *SUS Score* menggunakan Persamaan 3 tersebut,

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Skor} &= 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 2 + 4 + 2 + 4 \\ &= 36 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{SUS Score} &= \text{Jumlah Skor} \times 2,5 \\ &= 36 \times 2,5 \\ &= 90 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan tersebut, maka didapatlah nilai SUS Score dari Responden 1 sebesar 90. Perhitungan ini akan dilakukan terhadap seluruh responden, sehingga hasil akhir dari keseluruhan responden dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. SUS Score

No	Jumlah Skor P1 s/d P10	SUS Score
1	36	90
2	24	60
3	16	40
4	25	62,5
5	28	70
6	28	70
7	24	60
8	21	52,5
9	16	40
10	25	62,5
11	35	87,5
12	23	57,5
13	26	65
14	23	57,5
15	31	77,5
16	18	45
17	18	45
18	30	75
19	25	62,5
20	31	77,5
21	34	85
22	34	85
23	28	70
24	34	85
25	29	72,5
...
191	28	70
192	27	67,5
193	19	47,5
194	34	85
195	18	45
196	24	60
197	30	75
198	19	47,5
199	20	50
200	20	50
Average		64,037

Pada Tabel 3 terlihat nilai SUS Score dari tiap-tiap responden setelah dilakukan perhitungan berdasarkan Persamaan (3).

Berikutnya dari nilai tiap-tiap SUS Score tersebut dilakukan perhitungan nilai rata-rata mulai dari Responden pertama hingga Responden terakhir, sehingga didapatkan nilai rata-rata (*average*) sebesar 64,037 seperti yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Berdasarkan nilai akhir SUS Score yang didapat yaitu 64,037, maka dapat disimpulkan bahwa nilai ini pada indikator skor akhir *adjective rating* yang menandakan rating dari website *E-learning* telah berada dalam kategori *Good*, *grade scale* sebagai indikator untuk mengukur kualitas website berada dalam kategori *D* dan *acceptability ranges* sebagai indikator untuk mengukur sejauh mana tingkat penerimaan website berada dalam kategori *marginal high*.

5. KESIMPULAN

Hasil pengukuran tingkat kebergunaan *website E-learning* dengan menggunakan *System Usability Scale* dalam penelitian ini telah berhasil dilakukan. Nilai akhir pengukuran menunjukkan bahwa tingkat kebergunaan *website* berada pada poin 64,037. Jika ditinjau dari sisi indikator *adjective rating* nilai ini telah berada dalam kategori *Good*, indikator *grade scale* berada dalam kategori *D* dan indikator *acceptability ranges* dalam kategori *marginal high*. Dari ketiga indikator hasil akhir SUS Score tersebut menunjukkan bahwa tingkat kebergunaan dari Website *E-learning* saat ini termasuk dalam kategori yang baik, terutama dari sisi *adjective rating* dan tingkat penerimaan website *E-learning* tersebut.

6. SARAN

Penelitian ini meninjau tingkat kebergunaan dari sisi pengguna mahasiswa/i, sehingga penelitian lebih lanjut juga dapat melibatkan pengukuran dari sisi pengajar atau tenaga pendidik dari perguruan tinggi. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan melakukan perpaduan atau komparasi antara pendekatan *System Usability Scale* dengan pendekatan yang lain, sehingga informasi yang didapat pihak perguruan tinggi menjadi lebih komprehensif.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Saputra, E., Evrilyan Rozanda, N., Khairil Ahsyar, T., Studi Sistem Informasi, P., Sains dan Teknologi, F., Sultan Syarif Kasim Riau Jl Soebrantas No, U. H., & Baru, S. (2021). Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(2), 125–132. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v7i2.13066>
- Daniel Hermawan. (2021). The Rise of E-Learning in COVID-19 Pandemic in Private University: Challenges and Opportunities. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 2(1), 86–95. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v2i1.77>
- Dwi Susanti, W., & Suripah, S. (2021). Efektivitas Website sebagai Media Pembelajaran Matematika Selama Masa Pembelajaran Daring The Effectiveness of Website as a Mathematics Learning Media During the Online Learning

- Period. *Edumatica [Jurnal Pendidikan Matematika]*, 11(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.22437/edumatica.v11i01.12225>
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review. *Jurnal SIMETRIS*, 10(1).
- Ependi, U., Putra, A., & Panjaitan, F. (2019). Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi administrasi penduduk menggunakan teknik system usability scale. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 63–76.
<https://doi.org/10.26594/register.v5i1.1412>
- Firdaus, F., Rasydianah, R., Irfan, M., Wahid, M., Nurhidayah, N., & Amaliah, N. (2020). Evaluasi Usability eLearning UNSULBAR Selama Masa Belajar Dari Rumah (BDR). *BIOMA*, 2(2), 18.
- Harun, M. (2020). Evaluasi Kualitas Perangkat Lunak Pada Aplikasi Zoom Cloud Meetings Untuk Pembelajaran Elearning. *Jurnal AKRAB JUARA*, 5(3), 102–112.
- Khairil Ahsyar, T., Husna, H., & Syaifullah, S. (2019). Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi Dan Industri (SNTIKI) 11, 12*, 2579–5406.
- Kharis, K., Insap Santosa, P., & Winarno, W. W. (2019). Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja... Evaluasi Usability Pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usability Scale. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL SAINS DAN TEKNOLOGI SNST*, 240–245.
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 2149–2158.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.857>
- Lewis, J. R. (2018). The System Usability Scale: Past, Present, and Future. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 34(7), 577–590.
<https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1455307>
- Made Satyawana, I., & Ketut Iwan Swadesi, I. (2021). The Effectiveness of Online Learning Through Undiksha E-Learning During the Covid-19 Pandemic. *Journal of Education Technology*, 5(2), 191–199.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET>
- Mubarak, M. N., & Nura, J. F. (2021). Peningkatan dan Pemerataan Pendidikan Melalui E-Learning. *Journal of Computer, Electronic, and Telecommunication*, 1(1).
<https://doi.org/10.52435/complete.v1i1.98>
- Napitupulu, R. M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 23–33.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32771>
- Nurlistiani, R., & Purwati, N. (2021). Interpretasi Pengujian Usabilitas E-Learning di Masa Pandemi COVID-19 Menggunakan System Usability Scale. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya, 2021*, 164–171.
- Rizki, M., Kusmanto, I., Surayya Lubis, F., Teknik Industri, J., Sains dan Teknologi, F., Sultan Syarif Kasim Riau Jl Soebrantas No, U. H., & Baru, S. (2022). Aplikasi End User Computing Satisfaction pada Penggunaan E-Learning FST UIN SUSKA. *Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri*, 19(2), 154–159.
- Salamah, I. (2019). Evaluasi Usability Website Polsri Dengan Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal Janapati*, 8(3), 176–183. www.polsri.ac.id.
- Thamrin, Husni. (2020). Educational Aspects in Efforts to Realize SDGs in Indonesia. *Journal of Advances in Education and Philosophy*, 4(11), 473–477.
<https://doi.org/10.36348/jaep.2020.v04i11.007>
- Vlachogianni, P., & Tselios, N. (2021). Perceived usability evaluation of educational technology using the System Usability Scale (SUS): A systematic review. *Journal of Research on Technology in Education*.
<https://doi.org/10.1080/15391523.2020.1867938>
- Wibowo Soejono, A., Setyanto, A., & Fatah Sofyan, A. (2018). Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO). *Jurnal Teknologi Informasi*, 13(1), 29–37. www.respati.ac.id
- Wijaya, A. C., Munandar, M. W. A., & Utaminingrum, F. (2019). Usability Testing of Augmented Reality For Food Advertisement Based On Mobile Phone Using System Usability Scale. *2019 International Conference on Sustainable Information Engineering and Technology (SIET)*, 266–269.
<https://doi.org/10.1109/SIET48054.2019.8986118>

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kemendikbud-Ristek Republik Indonesia yang telah membiayai penelitian ini melalui Skema Hibah Kompetitif Nasional PDP SBK Riset Pembinaan Tahun Anggaran 2022.