

IMPLEMENTASI SYSTEM USABILITY SCALE DALAM EVALUASI PERSPEKTIF PENGUNGA TERHADAP SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS MOBILE

by Firamón Syakti Baibul Tujni

Submission date: 07-Nov-2019 06:56PM (UTC+0700)

Submission ID: 1208961107

File name: Template_ILKOM_Jurnal_Ilmiyah_2019.doc (476.5K)

Word count: 3653

Character count: 18887

IMPLEMENTASI SYSTEM USABILITY SCALE DALAM EVALUASI PERSPEKTIF PENGGUNA TERHADAP SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS MOBILE

Baibul Tujni¹, Firammon Syakti²

¹baibul.tujni@binadarma.ac.id, ²firammon@binadarma.ac.id²
^{1,2} Fakultas Vokasi dan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma

Abstrak

Universitas Bina Darma merupakan salah satu Lembaga/institusi pendidikan tinggi yang ada di Provinsi Sumatra Selatan. Dimana saat ini telah memberikan kontribusi nyata di dunia Pendidikan khususnya di wilayah Provinsi Sumatra Selatan. Untuk menjamin kelancaran rutinitas akademik Universitas Bina Darma memiliki direktorat khusus yaitu direktorat sistem dan teknologi informasi (DSTI). Tugas utama direktorat ini menjamin ketersediaan layanan IT sebagai penunjang kegiatan akademik. Salah satu layanan yang ada saat ini yaitu sistem informasi akademik berbasis mobile (UBD on your hand). Dimana layanan ini merupakan layanan pengembangan dari sistem informasi akademik berbasis web yang telah ada sebelumnya. Namun untuk menjamin layanan tetap terjaga dengan baik maka perlu untuk diketahui bagaimana perspektif pengguna terhadap sebuah layanan IT seperti aplikasi UBD on your hand. Untuk mengetahui sejauhmana pandangan pengguna dapat digunakan teknik usability dengan pendekatan system usability scale sebagai alat pengukuran. Hasil pengukuran mendapatkan nilai rerata 87.2 menunjukkan bahwa sistem informasi akademik berbasis mobile (UBD on your hand) dilihat dari sisi adjective rating termasuk kategori excellence, dilihat dari sisi grade scale termasuk kelompok B, dan dilihat dari sisi acceptability termasuk kelompok acceptable. Dengan demikian dapat dikategori diterima oleh pengguna dan layak untuk digunakan tanpa perlu dilakukan perbaikan.

Kata kunci: Sistem Informasi, Akademik, Mobile, System Usability Scale

Abstract

Bina Darma University is one of the higher education institutions / institutions in South Sumatra Province. Where currently has made a real contribution in the world of Education, especially in the South Sumatra Province. To ensure the smooth running of the academic routine, Bina Darma University has a special directorate, namely the directorate of systems and information technology (DSTI). The directorate's main task is to ensure the availability of IT services to support academic activities. One of the services currently available is a mobile-based academic information system (UBD on your hand). Where this service is a development service from an existing web-based academic information system. But to ensure that the service remains well-established it is necessary to know how the user's perspective on an IT service such as the UBD application on your hand. To find out how far the user is using usability techniques using the system usability scale approach as a measurement tool. The measurement results obtained an average value of 87.2 indicating that the mobile-based academic information system (UBD on your hand) was viewed from an adjective rating including excellence category, seen from the grade scale including group B, and in terms of acceptability including acceptable groups. Thus, the category can be accepted by the user and is feasible to use without the need for repairs.

Keywords: Information System, Academic, Mobile, System Usability Scale

1. Pendahuluan

Lembaga pendidikan tinggi adalah salah satu Lembaga/institusi yang memiliki peranan penting di dalam kehidupan masyarakat. Peran utama yang dimiliki lembaga pendidikan tinggi yaitu memberikan layanan pendidikan sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa [1]. Universitas Bina Darma merupakan salah satu Lembaga/institusi pendidikan tinggi yang ada di Provinsi Sumatra Selatan. Dimana saat ini telah memberikan kontribusi nyata di dunia Pendidikan khususnya di wilayah Provinsi Sumatra Selatan. Sejak berdiri menjadi Universitas pada tahun 2004 Universitas Bina Darma telah

mengedepankan informasi teknologi (IT) sebagai tulang punggung proses bisnis. Keseriusan tersebut juga dapat dilihat dari visi Universitas Bina Darma yaitu "menjadi universitas berstandar internasional berbasis teknologi informasi pada tahun 2025" [2]. Untuk menjamin kelancaran rutinitas akademik Universitas Bina Darma memiliki direktorat khusus yaitu direktorat sistem dan teknologi informasi (DSTI). Tugas utama direktorat ini menjamin ketersediaan layanan IT sebagai penunjang kegiatan akademik.

Salah satu layanan yang ada saat ini yaitu sistem informasi akademik berbasis *mobile* (aplikasi). Dimana layanan ini merupakan layanan pengembangan dari sistem informasi akademik berbasis *web* yang telah ada sebelumnya. Sistem informasi akademik berbasis *mobile* yang disediakan oleh direktorat sistem dan teknologi informasi ini memiliki nama UBD *on your hand*. Saat ini aplikasi hanya diperuntukkan bagi mahasiswa. Fitur yang dimiliki memiliki kesamaan dengan sistem informasi berbasis web yaitu pengelolaan kartu rencana studi (*entry* dan *jadwal*), kartu hasil studi, notifikasi akademik, pemagangan/tugas akhir, pembayaran, dan presensi perkuliahan. Secara fungsi aplikasi ini telah berjalan dengan baik, dibuat sesuai kebutuhan, dan tidak adanya *error* atau tidak berfungsinya fitur aplikasi. Namun sebagai layanan perlu untuk diketahui bagaimana perspektif pengguna terhadap sebuah layanan IT seperti aplikasi UBD *on your hand*.

Perspektif (pandangan) pengguna akhir menjadi sangat penting karena menyangkut kepuasan terhadap sebuah layanan. Untuk mengetahui sejauhmana pandangan pengguna dapat digunakan teknik *usability* sebagai alat pengukuran. *Usability* adalah teknik pengukuran pandangan pengguna yang dapat menganalisa tingkat kebergunaan sebuah aplikasi atau perangkat lunak [3]. *Usability* memiliki kemampuan untuk mengukur tingkat kebergunaan baik untuk perangkat lunak berbasis *desktop*, *web* dan *mobile* [4]. Pengukuran dengan *usability* dapat dilakukan dengan dua acara yaitu (1) *system usability scale*, dan (2) *heuristic evaluation*. *System usability scale* merupakan teknik pengukuran *usability* yang melibatkan pengguna (*end user*) sebagai pemberi nilai, sedangkan *heuristic evaluation* yang melakukan pemberian nilai adalah merupakan ahli (*expert*) [5]. *Heuristic evaluation* memiliki kelebihan yaitu: (1) dapat dengan cepat mendapatkan umpan balik, (2) membantu perancangan lebih cepat, dan (3) dapat mengetahui potensi masalah secara dini. Sedangkan *system usability scale* memiliki kelebihan yaitu: (1) skala pengujian mudah dimengerti oleh penilai, (2) hasil pengujian yang dapat dipercaya walaupun jumlah penilai yang sedikit, dan (3) dapat langsung membedakan antara aplikasi atau perangkat lunak yang berguna atau tidak [6].

Untuk itu agar diketahui bagaimana perspektif (pandangan) pengguna maka dapat digunakan teknik *usability* dengan pendekatan *system usability scale*. Dalam melakukan pengukuran *system usability scale* memiliki indikator pernyataan yang digunakan seperti yang diperlihatkan pada Tabel 1 [7]. Setiap pernyataan yang ada memiliki perlakuan yang berbeda. Perbedaan tersebut terletak pada nomor pernyataan ganjil dan genap. Dalam melakukan pengukuran dengan pendekatan *system usability scale* digunakan skala jawaban yang diperuntukkan bagi penilai (*end user*). Skala jawaban tersebut yaitu satu (1) sampai dengan lima (5), dimana satu (1) menyatakan *strongly disagree* dan lima (5) menyatakan *strongly agree* [8]. Selain itu juga *system usability scale* memiliki kriteria yang jelas dalam menentukan nilai akhir dari sebuah penilaian. Kriteria tersebut meliputi *adjective rating*, *grade scale*, dan *acceptability*. Ketiga kriteria tersebut merupakan penentu untuk melihat perspektif (pandangan) pengguna terhadap aplikasi.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan maka dalam kajian ini akan dilakukan pengukuran dan evaluasi perspektif pengguna terhadap sistem informasi akademik berbasis *mobile* (UBD *on your hand*) menggunakan *system usability scale*. Hasil dari pengukuran ini akan digunakan sebagai masukan bagi direktorat sistem dan teknologi informasi Universitas Bina Darma untuk meningkatkan pelayanan dalam mendukung kegiatan akademik.

2. Metode

Untuk menyelesaikan kajian evaluasi perspektif pengguna terhadap sistem informasi akademik berbasis *mobile* (UBD *on your hand*) metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif. Metode deskriptif memiliki kemampuan untuk membuat gambaran secara sistematis, akurat dan aktual tentang sebuah objek melalui populasi dan sampel [9]. Dalam proses kajian digunakan beberapa cara sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan penelitian seperti berikut ini.

2.1 System usability scale

System usability scale merupakan salah satu teknik evaluasi *usability* yang dilakukan langsung terhadap pemberi nilai atau pengguna (*end user*). Dalam melakukan evaluasi terdapat pernyataan

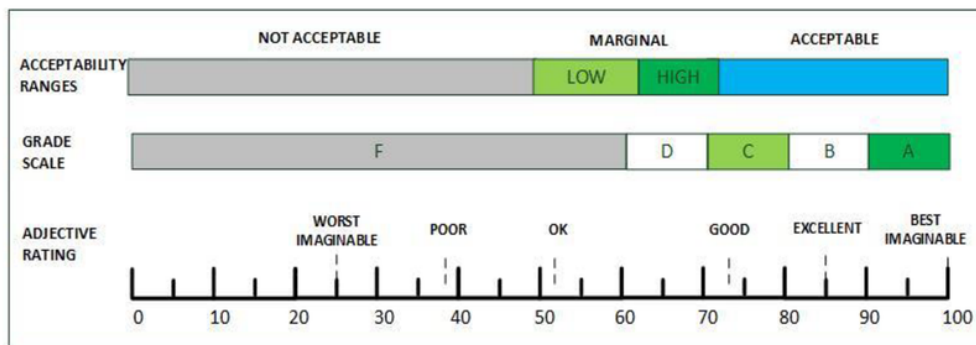
sebagai indikator dalam evaluasi seperti yang pada Tabel 1. Untuk menghitung hasil evaluasi seperti pernyataan yang terdapat pada tabel 1 memiliki aturan perhitungan sebagai berikut:

1. Untuk nomor pernyataan ganjil jawaban penilai dikurangi 1.
2. Untuk nomor pernyataan genap maka 5 dikurang dengan jawaban penilai.
3. Jawaban menjadi 0 sampai dengan 4, dan 4 menjadi yang terbaik
4. Penjumlahan semua jawaban penilai dan dikali 2.5
5. Melakukan perhitungan nilai rata-rata untuk semua jawaban penilai.

Tabel 1. Pernyataan System Usability Scale

No	Pernyataan	Skala
1	<i>I think that I would like to use this system frequently</i> (Saya pikir bahwa saya akan ingin lebih sering menggunakan aplikasi ini)	1 - 5
2	<i>I found the system unnecessarily complex.</i> (Saya meemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini)	1 - 5
3	<i>I thought the system was easy to use</i> (Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan)	1 - 5
4	<i>I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system.</i> (Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini)	1 - 5
5	<i>I found the various functions in this system were well integrated</i> (Saya meneukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik)	1 - 5
6	<i>I thought there was too much inconsistency in this system</i> (Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini)	1 - 5
7	<i>I would imagine that most people would learn to use this system very quickly</i> (Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat)	1 - 5
8	<i>I found the system very cumbersome to use</i> (Saya menemukan, aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan)	1 - 5
9	<i>I felt very confident using the system</i> (Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini)	1 - 5
10	<i>I needed to learn a lot of things before I could get going with this system</i> (Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi)	1 - 5

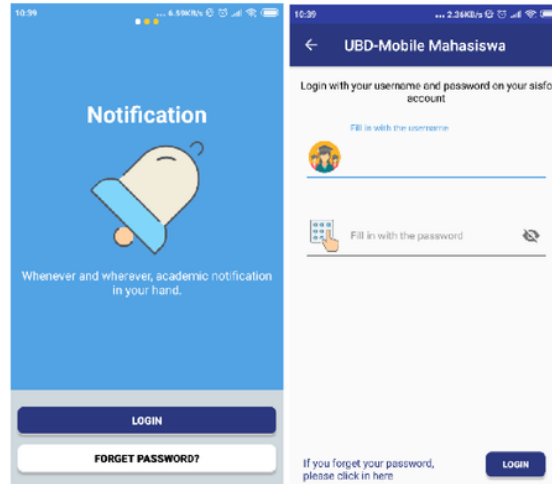
Setelah melakukan perhitungan jawaban penilai seperti yang dilakukan pada langkah 1 sampai dengan langkah 4 berdasarkan pernyataan indikator pada Tabel 1 maka proses penentuan nilai hasil evaluasi perspektif pengguna (*end user*) dapat dilakukan engan mengacu pada Gambar 1.



Gambar 1. Penentuan hasil evaluasi system usability scale

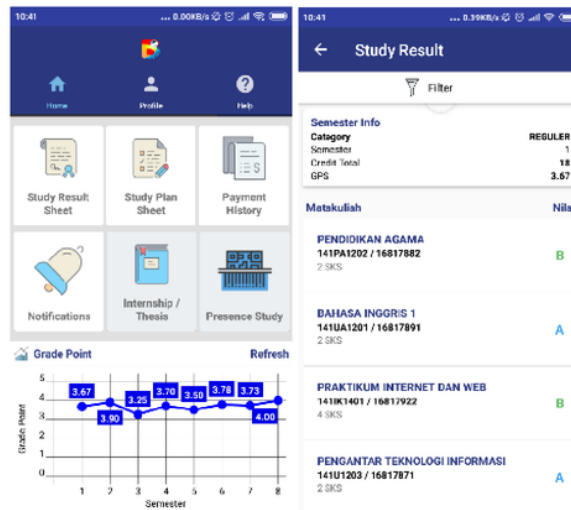
2.2 System usability scale

Dalam melakukan penelitian ini sebagai objek yaitu sistem informasi akademik berbasis mobile (UBD *on your hand*). Pada Gambar 2 dapat dilihat merupakan proses autentikasi pengguna sebelum masuk ke aplikasi.



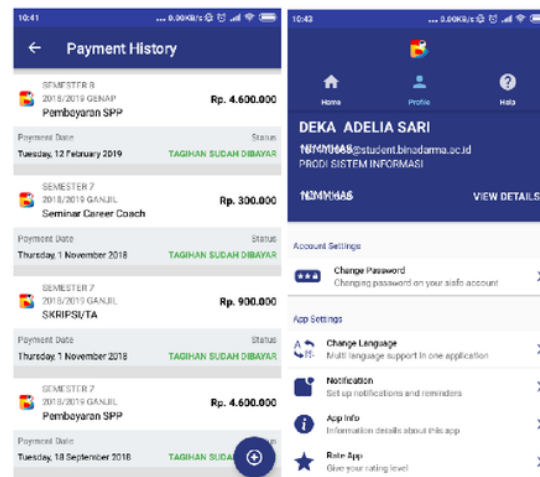
Gambar 2. Autentikasi pengguna

Setelah pengguna terverifikasi melalui autentikasi seperti pada Gambar 2 maka pengguna dapat masuk ke halaman utama aplikasi seperti yang ditampilkan pada Gambar 3. Pada tampilan tersebut dapat dilihat beberapa menu dan grafik IPK bagi pengguna yang melakukan login tersebut (sesuai dengan session).



Gambar 3. Halaman awal pengguna

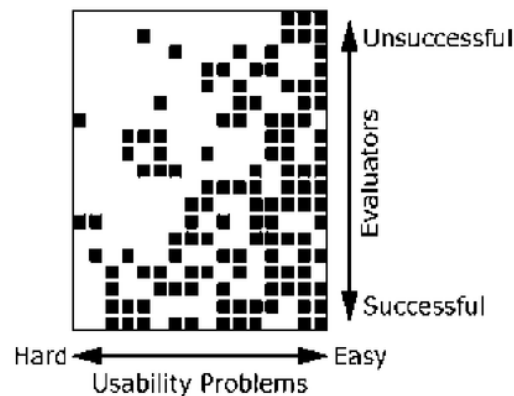
Selain tampilan yang diperlihatkan pada Gambar 3 yaitu tampilan utama aplikasi dapat juga diketahui salah satu isi menu yang ada. Gambar 4 dapat dilihat beberapa tampilan dari sistem informasi akademik berbasis mobile (UBD *on your hand*). Pada Gambar 4 dapat dilihat yaitu tampilan histori pembayaran perkuliahan dan profile dari pengguna.



Gambar 4. Histori pembayaran dan profil mahasiswa

2.3 Pengguna Penilai (End User)

Untuk menentukan jumlah penilai maka perlu untuk diketahui populasi. Populasi adalah sekumpulan objek dengan karakteristik tertentu yang digunakan sebagai dasar untuk mengambil kesimpulan [10]. Kajian evaluasi perspektif pengguna terhadap sistem informasi akademik berbasis *mobile* ini yang menjadi populasi yaitu semua mahasiswa yang melakukan instalasi aplikasi. Namun dalam *system usability scale* untuk menentukan jumlah penilai atau end user yang terlibat terdapat ketentuan tersendiri. Semakin kecil jumlah penilai maka semakin baik. Kondisi tersebut dapat dilihat pada evaluasi aplikasi kepegiaian pada Dinas Pertanian Kabupaten Bandung dengan jumlah penilai sebanyak sepuluh orang [11]. Kondisi lain juga dapat dilihat pada dalam evaluasi aplikasi Palembang Guide dimana penilai dalam evaluasi berjumlah dua puluh orang [4]. Kondisi lain dalam menentukan jumlah penilai sebagai dalam *system usability scale* dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Penentuan penilai [12]

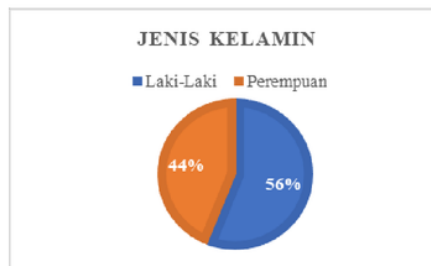
Gambar 5 menunjukkan bahwa didalam usability penentuan jumlah penilai dapat dikatakan bahwa semakin kecil jumlah penilai maka semakin besar peluang menemukan masalah pada aplikasi. Kondisi tersebut juga terjadi bila semakin besar jumlah penilai maka semakin kecil peluang menemukan permasalahan pada aplikasi berkaitan dengan *usability*. Untuk itu didalam evaluasi perspektif pengguna terhadap sistem informasi akademik berbasis *mobile* ini jumlah penilai ditentukan yaitu sebanyak dua puluh lima penilai.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan metode yang digunakan maka hasil penialain pengguna terhadap sistem informasi akademik berbasis *mobile* (UBD *on your hand*) dapat dijelaskan sebagai beriku:

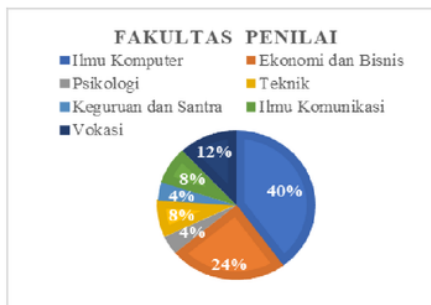
2.4 Karakteristik Penilai

Karakteristik penilai dalam evaluasi sistem informasi akademik berbasis *mobile* (UBD *on your hand*) ini terdapat tiga karakteristik yaitu: (1) jenis kelamin, (2) fakultas, dan (3) semester. Masing-masing karakteristik tersebut yaitu, Dari sisi jenis kelamin terdapat 44% jenis kelamin perempuan dan 56 jenis kelamin laki-laki. Hasil pementaan karakteristik jenis kelamin dapat dilihat pada Gambar 6.



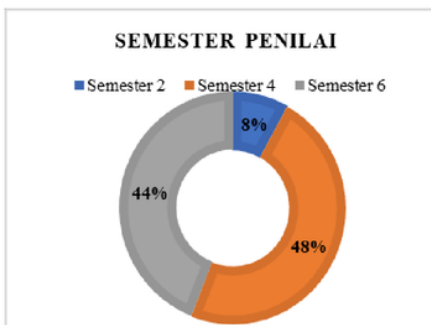
Gambar 6. Karakteristik jenis kelamin

Sedangkan karakteristik penilai dilihat dari fakultas dapat diketahui yaitu 40% untuk fakultas ilmu komputer, 22% fakultas ekonomi dan bisnis, 12% untuk fakultas vokasi, 8% untuk fakultas ilmu komunikasi dan fakultas teknik, dan 4% untuk fakultas psikologi dan fakultas keguruan & sastra. Sebarang fakultas penilai seperti yang diperlihatkan pada Gambar 7.



Gambar 6. Karakteristik fakultas

Sedangkan karakteristik penilai dilihat dari semester yaitu terdapat tiga jenis semester yaitu semester 2 sebanyak 8%, semester 4 sebanyak 48%, dan semester 6 sebanyak 44%. Sebaran semester penilai seperti yang diperlihatkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Karakteristik semester.

2.5 Karakteristik Penilai

Gambar Hasil evaluasi merupakan hasil rekapitulasi jawaban penilai dalam hal ini pengguna dari sistem formasi akademik berbasis *mobile* yaitu mahasiswa. dari pernyataan yang diberikan kepada penilai seperti yang diperlihatkan pada Tabel 1 maka jawaban yang diberikan seperti yang diperlihatkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi jawaban penilai

	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10
R1	5	2	5	2	5	2	5	2	4	1
R2	4	2	5	1	4	2	5	1	5	2
R3	5	1	5	1	4	2	5	2	5	1
R4	4	2	5	1	4	2	5	1	5	1
R5	5	1	5	1	4	2	4	2	5	1
R6	5	2	5	1	4	1	5	1	5	1
R7	5	2	4	1	4	2	5	2	5	2
R8	5	2	4	1	4	1	5	1	5	1
R9	4	2	4	1	5	2	5	2	5	2
R10	5	1	5	2	4	2	5	1	5	1
R11	5	1	4	2	5	2	5	2	5	2
R12	5	1	5	2	4	2	5	1	4	2
R13	5	1	4	2	4	2	5	2	5	2
R14	5	1	5	2	4	2	5	1	4	2
R15	5	1	4	2	4	2	5	2	5	2
R16	5	1	4	2	4	2	4	1	5	2
R17	4	2	4	2	4	2	4	2	5	3
R18	4	2	5	2	5	2	4	2	5	2
R19	4	2	4	1	4	2	4	2	5	2
R20	5	2	5	1	5	2	5	2	4	2
R21	5	1	4	1	4	2	4	1	5	2
R22	5	1	5	2	4	2	5	2	4	1
R23	5	1	4	1	4	2	4	1	5	1
R24	5	1	5	1	4	2	5	2	5	2
R25	4	1	4	2	4	1	4	1	5	2

Hasil jawaban seperti yang diperlihatkan pada Tabel 2 maka dilakukan perhitungan sesuai dengan aturan dan ketentuan dari *system usability scale* yaitu dilakukan yaitu pada poin 1 dan 2. Dimana poin 1 berbunyi untuk nomor pernyataan ganjil jawaban penilai dikurangi 1, dan poin 2 berbunyi untuk nomor pernyataan genap maka 5 dikurang dengan jawaban penilai. Dari hasil perhitungan sesuai

ketentuan poin 1 dan 2 maka hasil jawaban penilai akan menjadi seperti poin 3 yaitu jawaban menjadi 0 sampai dengan 4, dan 4 menjadi yang terbaik. Untuk itu dapat dilihat pada Tabel 3 hasil perhitungan sesuai ketentuan poin 1 dan 2 dan hasil perhitungan sesuai ketentuan poin ke 3.

Tabel 3. Hasil perhitungan poin 1 dan 2

	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	Σ
R1	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	35
R2	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	35
R3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	37
R4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	36
R5	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	36
R6	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	38
R7	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	34
R8	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	37
R9	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	34
R10	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	37
R11	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	35
R12	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	35
R13	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	34
R14	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	35
R15	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	34
R16	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	34
R17	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	30
R18	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	33
R19	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	32
R20	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	35
R21	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	35
R22	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	35
R23	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	36
R24	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	36
R25	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	34

Setelah melakukan perhitungan sesuai ketentuan poin 1 dan 2 dan menghasilkan angka sesuai poin 3 yaitu antara 0 sampai dengan 4 maka dilakukan penjumlahan untuk masing-masing jawaban penilai. Hasil penjumlahan tersebut seperti yang diperlihatkan pada Tabel 3. Dari hasil penjumlahan yang terdapat pada Tabel 3 maka selanjutnya yaitu melakukan langkah poin ke empat yaitu melakukan perkalian hasil jumlah masing-masing penilai dengan 2.5. setelah nilai perkalian antara jumlah masing-masing penilai dan dikalikan dengan tiga maka dicari nilai rerata untuk nilai keseluruhan. Nilai rerata

tersebut merupakan nilai akhir evaluasi persepektif pengguna terhadap sistem informasi akademik berbasis *mobile*. Untuk itu dapat dilihat pada Tabel 4 proses yang dilakukan untuk poin 4 dan 5.

Tabel 4. Hasil akhir * 2.5

	$\Sigma/\text{Penilai} * 2.5$	Jumlah
R1	35 * 2.5	87.5
R2	35 * 2.5	87.5
R3	37 * 2.5	92.5
R4	36 * 2.5	90
R5	36 * 2.5	90
R6	38 * 2.5	95
R7	34 * 2.5	85
R8	37 * 2.5	92.5
R9	34 * 2.5	85
R10	37 * 2.5	92.5
R11	35 * 2.5	87.5
R12	35 * 2.5	87.5
R13	34 * 2.5	85
R14	35 * 2.5	87.5
R15	34 * 2.5	85
R16	34 * 2.5	85
R17	30 * 2.5	75
R18	33 * 2.5	82.5
R19	32 * 2.5	80
R20	35 * 2.5	87.5
R21	35 * 2.5	87.5
R22	35 * 2.5	87.5
R23	36 * 2.5	90
R24	36 * 2.5	90
R25	34 * 2.5	85
Rerata	2180 / 25 = 87.2	

Dari hasil perhitungan seperti yang diperlihatkan pada Tabel 4 maka dapat diketahui nilai akhir rerata yang didapat yaitu sebesar 87.2. Dari nilai akhir tersebut maka dapat diketahui hasil akhir dari evaluasi persepektif pengguna terhadap sistem informasi akademik berbasis *mobile* sesuai dengan ketentuan *system usability scale* seperti yang diperlihatkan pada Gambar 1 yaitu: (1) dilihat dari sisi *adjective rating* termasuk kategori excellence, (2) dilihat dari sisi *grade scale* termasuk kelompok B,

dan (3) dilihat dari sisi *acceptability* termasuk kelompok *acceptable*. Dengan demikian maka sistem informasi akademik berbasis *mobile* pada Universitas Bina Darma dapat dikategori diterima oleh pengguna dan layak untuk digunakan tanpa perlu dilakukan perbaikan. Selain itu juga dari hasil tersebut dapat dikatakan pengguna merasa dapat bermanfaat bagi mereka yang dibuktikan dari hasil penilaian sebesar 87.2

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan hasil penilaian oleh pengguna (*end user*) terhadap sistem informasi akademik berbasis *mobile* Universitas Bina Darma maka dapat disimpulkan yaitu: (1) sistem informasi akademik berbasis *mobile* yang disediakan dapat dikategorikan peringkat B sesuai ketentuan system usability scale, (2) pengguna berpendapat aplikasi yang disediakan dapat diterima dan digunakan sesuai dengan hasil penilaian yang menunjukkan pada kategori *acceptable*, (3) pengguna juga berpendapat aplikasi yang disediakan dikategorikan *excellence* atau tidak perlu untuk dilakukan perubahan.

5. Ucapan Terima Kasih

Terima Kasih di Ucapkan kepada pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini terutama Universitas Bina Darma yang telah memberikan biaya dan dukungannya. Terima kasih juga disampaikan kepada pihak jurnal ILKOM Jurnal Ilmiah yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memproses artikel ini mulai dari review sampai dengan terbitnya artikel ini.

Daftar Pustaka

- [1] (2012). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi*.
- [2] U. Ependi and I. Effendy, *Buku Pedoman Mahasiswa Baru Universitas Bina Darma Tahun Akademik 2018/2019*. Palembang: Universitas Bina Darma, 2018.
- [3] Y. Nurhadryani, S. K. Sianturi, I. Hermadi, and H. Khotimah, "Pengujian usability untuk meningkatkan antarmuka aplikasi mobile," *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-formatika*, vol. 2, no. 2, pp. 83-93, 2013.
- [4] U. Ependi, F. Panjaitan, and H. Hutrianto, "System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII," *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, vol. 3, no. 2, pp. 80-86, 2017.
- [5] W. U. Martoyo and F. Suprpto, "Kajian Evaluasi Usability dan Utility pada Situs web," *SESINDO*, vol. 2015, 2015.
- [6] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, "SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW," *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, vol. 10, no. 1, pp. 65-74, 2019.
- [7] J. Sauro, *A practical guide to the system usability scale: Background, benchmarks & best practices*. Measuring Usability LLC, 2011.
- [8] J. Sauro. (2011, 31, July). *Measuring usability with the system usability scale (SUS)*. Available: <https://measuringu.com/sus/>
- [9] H. S. Tanjung and S. A. Nababan, "Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang," *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 3, no. 1, 2018.
- [10] A. Muktar, M. Mukeri, and L. B. Hasiholan, "THE EFFECT OF RELATIONSHIP MARKETING, QUALITY OF SERVICE AND CUSTOMER SATISFACTION TO CUSTOMER LOYALTY IN PT PANELIA EKYSATYA DEMAK," *Journal of Management*, vol. 4, no. 4, 2018.

- [11] B. Pudjoatmodjo and R. Wijaya, "Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Dinas Pertanian Kabupaten Bandung)," *SEMNAS TEKNOLOGI ONLINE*, vol. 4, no. 1, pp. 2-9-37, 2016.
- [12] M. Tory and T. Moller, "Evaluating visualizations: do expert reviews work?," *IEEE computer graphics applications*, vol. 25, no. 5, pp. 8-11, 2005.

IMPLEMENTASI SYSTEM USABILITY SCALE DALAM EVALUASI PERSPEKTIF PENGGUNA TERHADAP SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS MOBILE

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

jurnal.fikom.umi.ac.id

Internet Source

4%

2

Submitted to Universitas Brawijaya

Student Paper

3%

3

Submitted to City of Sunderland College,
Sunderland

Student Paper

3%

4

jurnal.umk.ac.id

Internet Source

1%

5

eprints.uny.ac.id

Internet Source

1%

6

Submitted to Forum Komunikasi Perpustakaan
Perguruan Tinggi Kristen Indonesia (FKPPTKI)

Student Paper

1%

7

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

1%

Submitted to iGroup

8

Student Paper

1%

9

ejournal.poltektegal.ac.id

Internet Source

1%

10

journal-isi.org

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%