

EVALUASI *USABILITY* WEBSITE SPMB DI SMPN 4 SAMARINDA MENGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE*

Indri¹, Ramadiani Ramadiani², Sudarman³

^{1,2,3} FKIP Universitas Mulawarman

¹indri70@guru.smp.belajar.id), ²ramadiani@unmul.ac.id,

³sudarman@fkip.unmul.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to evaluate the usability of a website using the System Usability Scale (SUS) as a basis for identifying aspects that require improvement. Data were collected by distributing the SUS questionnaire, which consists of 10 statements rated on a five-point Likert scale, to nine respondents who were website users. The data were analyzed by converting the responses according to the SUS scoring procedure, calculating the final SUS score, and interpreting the results based on the acceptability, grade scale, and adjective ratings categories. The findings indicated that the website achieved a SUS score within the Good category, placing it in the acceptable range and demonstrating a satisfactory level of usability. Most respondents reported that the website was easy to use, the available features were well integrated, and the system effectively supported task completion. Nevertheless, several aspects still require improvement, particularly in helping users remember how to use the system after a period of inactivity and in enhancing the consistency of the user interface. Therefore, future website development should focus on simplifying navigation, improving interface consistency, optimizing the menu structure, and providing more informative user guidance to enhance user experience and ensure continuous improvement in website service quality.

Keywords: *evaluation, SPMB website, SUS, user experience*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat *usability* website menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* sebagai dasar dalam mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner SUS yang terdiri atas 10 butir pernyataan dengan skala Likert lima poin kepada 9 responden sebagai pengguna website SPMB. Data dianalisis dengan melakukan konversi skor sesuai prosedur SUS, kemudian dihitung skor akhir dan diinterpretasikan berdasarkan kategori *acceptability*, *grade scale*, dan *adjective ratings*. Hasil analisis menunjukkan bahwa website memperoleh skor SUS yang berada pada kategori *Good*, sehingga termasuk dalam kategori *acceptable* dan dinilai telah memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik. Sebagian besar responden menyatakan bahwa website

mudah digunakan, fitur-fitur yang tersedia telah terintegrasi dengan baik, serta mendukung penyelesaian tugas secara efektif. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa aspek yang memerlukan penyempurnaan, terutama pada kemudahan pengguna dalam mengingat kembali cara penggunaan sistem dan konsistensi antarmuka. Oleh karena itu, pengembangan website disarankan difokuskan pada penyederhanaan navigasi, peningkatan konsistensi desain, optimalisasi struktur menu, serta penyediaan panduan penggunaan yang lebih informatif guna meningkatkan pengalaman pengguna dan kualitas layanan website secara berkelanjutan.

Kata Kunci: evaluasi, website SPMB, SUS

A. Pendahuluan

Implementasi Sistem Informasi Penerimaan Murid Baru (PMB/SPMB) daring di sekolah merupakan langkah strategis untuk mempermudah akses pendaftaran serta mempercepat proses administrasi bagi calon peserta didik. Namun, keberhasilan sebuah platform digital tidak hanya bertumpu pada fungsionalitas teknis semata, melainkan juga sangat dipengaruhi oleh aspek *usability* atau tingkat kemudahan penggunaan oleh berbagai lapisan pemangku kepentingan. Tanpa dukungan desain yang memprioritaskan interaksi manusia dan komputer, sistem yang canggih sekalipun berisiko gagal memberikan manfaat optimal bagi masyarakat (Saputra & Mawartika, 2025). Dalam pelaksanaan SPMB di sekolah, terdapat indikasi kesenjangan antara desain sistem dengan kebutuhan riil pengguna di

lapangan (Saputra & Mawartika, 2025). Berdasarkan penelitian sebelumnya, muncul berbagai hambatan signifikan seperti navigasi sistem yang membingungkan, minimnya *affordance* pada antarmuka yang menyebabkan kesalahan input, serta rendahnya responsivitas tampilan pada perangkat seluler (Saputra & Mawartika, 2025). Permasalahan ini meningkatkan beban kognitif (*cognitive load*) pengguna, khususnya bagi orang tua murid yang harus melalui *user journey* pendaftaran yang kompleks tanpa informasi kontekstual yang memadai (Saputra & Mawartika, 2025). Dampak negatifnya, kendala teknis ini dapat menghambat aksesibilitas layanan pendidikan dan memicu resistensi masyarakat terhadap adopsi teknologi (Saputra & Mawartika, 2025). *Usability* didefinisikan secara komprehensif

sebagai tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan sebuah sistem dalam konteks penggunaan tertentu. Untuk mengevaluasi parameter tersebut secara objektif, penelitian ini menerapkan metode *System Usability Scale* (SUS) yang dipopulerkan John Brooke. Penilaian terhadap tingkat *usability* suatu sistem umumnya didasarkan pada lima dimensi utama, yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* (Farhan, Razilu, & Rifai, 2025). *Learnability* berkaitan dengan kemudahan pengguna dalam mempelajari cara kerja sistem (Farhan, Razilu, & Rifai, 2025). *Efficiency* menilai kemampuan sistem dalam membantu pengguna menyelesaikan pekerjaan secara cepat dan efisien (Farhan, Razilu, & Rifai, 2025). *Memorability* mengukur sejauh mana pengguna dapat mengingat kembali cara mengoperasikan sistem setelah periode tertentu tanpa penggunaan (Farhan, Razilu, & Rifai, 2025). Selanjutnya, *errors* mengevaluasi jumlah dan tingkat kesalahan yang dialami pengguna beserta kemudahan proses pemulihannya (Farhan, Razilu, & Rifai, 2025).

Sementara itu, *satisfaction* digunakan untuk menilai tingkat kepuasan dan kenyamanan pengguna selama berinteraksi dengan sistem (Farhan, Razilu, & Rifai, 2025).

SUS dipilih sebagai instrumen evaluasi karena keunggulannya yang bersifat sederhana, memiliki validitas yang telah teruji secara global, serta tetap reliabel meskipun digunakan pada sampel penelitian yang relatif terbatas (Kristiawan, Anshary, & Lathifah, 2025). Melalui konversi penilaian subjektif menjadi skor kuantitatif, metodologi ini memungkinkan dilakukannya analisis perbandingan yang presisi guna mengontekstualisasikan efektivitas sistem bagi seluruh kelompok pengguna (Saputra & Mawartika, 2025)

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui survei untuk mengukur persepsi pengguna terhadap website SPMB. Data dikumpulkan dari total 50 responden yaitu guru dan tenaga kependidikan. Instrumen yang digunakan terdiri dari 10 butir pernyataan standar SUS yang disesuaikan dengan konteks Sistem PMB (Saputra & Mawartika,

2025). Responden memberikan penilaian menggunakan Skala Penilaian SUS 1–5 (Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju). Pernyataan tersebut meliputi (Rakhmawati et al., 2026):

1. Saya merasa akan sering menggunakan website SPMB ini.
2. Saya merasa website SPMB ini terlalu rumit digunakan.
3. Saya merasa website SPMB ini mudah digunakan.
4. Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi untuk menggunakan website SPMB ini.
5. Saya merasa fitur-fitur dalam website SPMB ini terintegrasi dengan baik.
6. Saya merasa terdapat banyak inkonsistensi dalam website SPMB ini.
7. Saya merasa sebagian besar orang akan cepat memahami cara menggunakan website SPMB ini.
8. Saya merasa percaya diri saat menggunakan website SPMB ini.
9. Saya merasa percaya diri saat menggunakan website SPMB ini.

10. Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan website SPMB dengan baik.

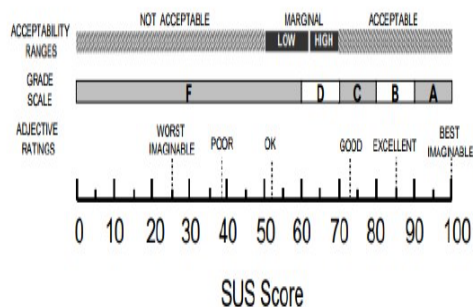
Pernyataan bernomor ganjil memiliki tone positif, sedangkan bernomor genap memiliki tone negatif untuk menyeimbangkan bias persepsi responden (Saputra & Mawartika, 2025). Data yang telah diperoleh selanjutnya diproses dan ditransformasikan sesuai dengan prosedur perhitungan pada metode *System Usability Scale* (SUS). Untuk item pernyataan bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9), skor dihitung dengan mengurangi nilai jawaban responden dengan angka 1. Sementara itu, pada item pernyataan bernomor genap (2, 4, 6, 8, dan 10), skor diperoleh dengan mengurangi skor jawaban responden dari angka 5. Setelah seluruh skor hasil penyesuaian diperoleh, skor tersebut dijumlahkan untuk setiap responden, kemudian hasilnya dikalikan dengan faktor 2,5 sehingga menghasilkan skor SUS pada rentang nilai 0 hingga 100. Nilai akhir tersebut digunakan sebagai dasar untuk menilai tingkat kegunaan (*usability*) sistem berdasarkan pengalaman dan persepsi pengguna. Tahap berikutnya adalah menghitung nilai rata-rata skor SUS dengan

menjumlahkan seluruh skor akhir yang diperoleh dari setiap responden, kemudian membaginya dengan jumlah responden yang berpartisipasi dalam penelitian. Nilai rata-rata ini digunakan untuk menggambarkan tingkat *usability system* secara keseluruhan. Perhitungan ini dapat dilihat dengan rumus berikut:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

x = skor rata-rata
 $\sum x$ = jumlah skor *System Usability Scale*
n = jumlah responden



Gambar 1. Skor SUS
(Sumber : <https://shorturl.at/kmJpS>)

Hasil pengukuran menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dinyatakan dalam skor dengan rentang nilai 0–100 dan diinterpretasikan melalui tiga indikator, yaitu *acceptability ranges*, *grade scale*, serta *adjective ratings*. Indikator *acceptability ranges* digunakan untuk menilai sejauh mana sistem dapat diterima oleh pengguna.

Selanjutnya, *grade scale* memberikan gambaran mengenai tingkat kualitas sistem berdasarkan skor yang diperoleh, sedangkan *adjective ratings* mengklasifikasikan skor tersebut ke dalam kategori penilaian tertentu. Di samping itu, dilakukan analisis terhadap distribusi dan kecenderungan jawaban responden untuk mengetahui aspek-aspek kegunaan sistem yang masih memerlukan perbaikan guna meningkatkan pengalaman pengguna. Setelah seluruh data dianalisis, peneliti memperoleh pemahaman mengenai tingkat kemudahan penggunaan website SPMB sekaligus faktor-faktor yang menjadi hambatan bagi pengguna. Hasil tersebut kemudian digunakan sebagai landasan dalam merumuskan usulan perbaikan sistem, terutama pada aspek desain antarmuka, kemudahan navigasi, dan kinerja sistem, sehingga pengalaman pengguna dapat ditingkatkan secara lebih optimal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengukuran tingkat usability pada website SPMB SMPN 4 Samarinda dilakukan menggunakan pendekatan *System Usability Scale* (SUS) dengan

partisipasi 9 responden terdiri dari guru dan tenaga kependidikan sebagai responden penelitian. Data diperoleh melalui kuesioner yang memuat 10 pernyataan dan menggunakan skala Likert lima tingkat sebagai instrumen penilaian. Pemilihan metode SUS didasarkan pada kemampuannya dalam menyediakan evaluasi kuantitatif yang praktis, efisien, dan memiliki tingkat reliabilitas yang baik dalam mengukur kemudahan penggunaan suatu sistem dari sudut pandang pengguna.

Responden	Jumlah	Skor
R1	37	92,5
R2	32	80
R3	33	82,5
R4	28	70
R5	42	105
R6	27	67,5
R7	32	80
R8	27	67,5
R9	28	70
Jumlah		715
Skor Rata-rata SUS		79,44

Tabel 1. Skor Pengujian SUS

Berdasarkan hasil pengujian dari seluruh jawaban responden pada Tabel 1, diperoleh nilai dari rata-rata skor SUS sebesar 79,44. Nilai ini menunjukkan bahwa sistem berada dalam kategori *marginal high* dengan *grade C* dan *adjective rating* "Good". Hal ini menunjukkan bahwa pengguna menilai sistem memiliki

tingkat penggunaan yang baik dan telah mampu memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan berbagai fungsi yang tersedia. Pengguna dapat memahami cara kerja sistem secara cepat, mengoperasikan fitur-fitur yang disediakan tanpa mengalami kendala yang berarti serta menyelesaikan tugas secara efektif dan efisien. Meskipun demikian, masih terdapat peluang untuk melakukan penyempurnaan pada beberapa aspek, seperti desain antarmuka, kemudahan navigasi, maupun peningkatan performa sistem agar tingkat kepuasan pengguna dapat semakin meningkat. Hasil analisis ini diperkuat dengan presentase penyebaran jawaban responden terhadap setiap pernyataan SUS yang disajikan dalam Tabel 2.

Q	STS	TS	RG	S	SS
Q1	0%	0%	22,20%	44,40%	33%
Q2	22,20%	33%	33%	11,10%	0%
Q3	0%	11,10%	0%	55,60%	33%
Q4	33%	22,20%	11,10%	33%	0%
Q5	0%	0%	11,10%	77,80%	11,10%
Q6	11,10%	44,40%	44,40%	0%	0%
Q7	0%	22,20%	55,60%	0%	22,20%
Q8	33%	55,60%	11%	0%	0%
Q9	0%	11,10%	22,20%	22,20%	44,40%
Q10	22,20%	11,10%	44,40%	0%	22,20%

Tabel 2. Presentase Kuesioner SUS

Pada Tabel 2 mengenai presentase *System Usability Scale* (SUS), Q1, Q3, Q5, Q7, dan Q9 merupakan

pernyataan positif (*positive statements*). Semakin banyak responden memilih Setuju (S) atau Sangat Setuju (SS) pada butir-butir ini, semakin baik persepsi mereka terhadap tingkat *usability* sistem. Sebagian besar responden menyatakan setuju atau sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna memiliki persepsi positif terhadap aspek yang diukur pada Q1. Pilihan yang paling dominan adalah Setuju (44,40%). Hanya 11,10% yang tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa aspek pada Q3 dinilai sangat baik oleh pengguna. Pilihan yang paling dominan adalah Setuju (55,60%). Q5 memperoleh penilaian paling positif. Tidak ada yang memilih tidak setuju. Pilihan yang paling dominan adalah Setuju (77,80%), menunjukkan tingkat persetujuan yang sangat tinggi. Jawaban responden cenderung berada pada kategori Ragu-ragu (55,60%), sementara hanya 22,20% yang sangat setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa persepsi terhadap aspek yang diukur pada Q7 belum sekuat butir positif lainnya dan masih memerlukan perhatian. Pilihan yang paling dominan adalah Ragu-ragu (55,60%). Pada tabel 2 mengenai presentase

System Usability Scale (SUS), Q2, Q4, Q6, Q8, dan Q10 merupakan pernyataan negatif (*negative statements*). Berbeda dengan pernyataan positif, kualitas *usability* yang baik ditunjukkan apabila responden memilih Tidak Setuju (TS) atau Sangat Tidak Setuju (STS) terhadap pernyataan-pernyataan ini. Semakin tinggi persentase STS dan TS, semakin baik persepsi pengguna terhadap sistem karena mereka tidak merasakan masalah yang dinyatakan pada butir tersebut. Lebih dari separuh pengguna tidak mengalami permasalahan yang dinyatakan pada Q2. Namun, masih terdapat 33% responden yang ragu-ragu dan 11,10% yang setuju. Jawaban yang paling dominan adalah TS (33%), meskipun nilainya sama dengan Ragu-ragu (33%). Hasil Q4 menunjukkan persepsi yang beragam. Masih ada 33% yang setuju terhadap pernyataan negatif. Jawaban yang paling dominan adalah STS (33%), dengan persentase yang sama seperti Setuju (33%), sehingga menunjukkan adanya perbedaan pengalaman di antara pengguna. Sebanyak 44,40% memilih ragu-ragu. Tidak ada responden yang menyatakan setuju atau sangat

setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna tidak mengalami masalah pada aspek Q6, namun masih terdapat banyak responden yang belum memiliki penilaian yang tegas. Jawaban yang paling dominan adalah TS dan Ragu-ragu, masing-masing sebesar 44,40%. Q8 memperoleh hasil yang paling baik di antara seluruh pernyataan negatif. Tidak ada yang memilih setuju maupun sangat setuju. Jawaban yang paling dominan adalah TS (55,60%), menunjukkan bahwa pengguna hampir tidak mengalami permasalahan yang diukur pada butir ini. Pada Q10, mayoritas responden (44,40%) memilih Ragu-ragu, sedangkan hanya 33% yang memilih STS atau TS. Selain itu, 22,20% responden menyatakan sangat setuju terhadap pernyataan negatif. Kondisi ini mengindikasikan bahwa aspek yang diukur pada Q10 masih memerlukan perhatian karena persepsi pengguna belum sepenuhnya positif. Jika dilihat dari pola respons pada pernyataan negatif, Q8 adalah butir yang paling dominan dalam menunjukkan *usability* yang baik. Sebaliknya, Q10 menjadi butir yang paling memerlukan perhatian karena belum

memberikan pola respons yang konsisten mengarah pada persepsi *usability* yang positif. Berdasarkan interpretasi terhadap jawaban responden, *efficiency* dan *satisfaction* merupakan aspek *usability* yang paling kuat, ditunjukkan oleh tingginya persentase respons positif pada Q1, Q5, Q8, dan Q9. *Learnability* dan *errors* juga menunjukkan hasil yang baik, meskipun masih terdapat beberapa responden yang merasa ragu terhadap kemudahan mempelajari sistem dan konsistensi antarmukanya. Sementara itu, *memorability* merupakan aspek yang paling perlu mendapat perhatian karena banyak responden memberikan jawaban *ragu-ragu* pada Q7 dan Q10, yang mengindikasikan bahwa kemudahan mengingat kembali cara penggunaan sistem setelah jeda waktu masih dapat ditingkatkan. Dengan demikian, sistem secara umum telah memiliki tingkat *usability* yang baik, namun penyederhanaan alur penggunaan, peningkatan konsistensi antarmuka, dan penyempurnaan dokumentasi atau panduan penggunaan dapat semakin meningkatkan pengalaman pengguna. Diperlukan langkah-

langkah optimasi strategis sebagai berikut (Saputra & Mawartika, 2025; Kristiawan, Anshary, & Lathifah, 2025):

1. Redesain Antarmuka (UI): Menyederhanakan alur pendaftaran untuk mengurangi tahapan yang tidak perlu dan memperkuat *visual hierarchy* (Saputra & Mawartika, 2025).
2. Penguatan Panduan Kontekstual: Menyediakan video tutorial dan *tooltips* di setiap langkah pendaftaran guna memandu pengguna secara *real-time* (Saputra & Mawartika, 2025).
3. Optimalisasi Responsivitas Mobile: Mengingat tingginya penggunaan *smartphone*, adaptasi tampilan seluler harus menjadi prioritas utama pengembang (Saputra & Mawartika, 2025).
4. Evaluasi Berkelanjutan: Melibatkan pengguna eksternal dalam fase *user testing* secara berkala untuk memastikan sistem tetap relevan dengan dinamika kebutuhan masyarakat (Saputra & Mawartika, 2025).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS), website SPMB secara umum telah menunjukkan tingkat usability yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Hal ini tercermin dari dominasi jawaban positif pada sebagian besar pernyataan positif (Q1, Q3, Q5, dan Q9) serta dominasi jawaban negatif terhadap pernyataan yang bersifat negatif (Q2, Q4, Q6, dan Q8). Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengguna menilai website relatif mudah digunakan, memiliki fitur yang saling terintegrasi, serta mampu mendukung penyelesaian aktivitas pengguna secara efektif. Kondisi ini mengindikasikan bahwa website SPMB telah memenuhi sebagian besar harapan pengguna dari sisi kemudahan penggunaan. Analisis berdasarkan lima komponen *usability* menunjukkan bahwa aspek *efficiency* dan *satisfaction* memperoleh penilaian paling baik. Pengguna merasa fitur-fitur *website* telah mendukung penyelesaian tugas secara efisien dan memberikan pengalaman penggunaan yang memuaskan. Aspek *learnability* juga menunjukkan hasil yang positif

karena mayoritas responden menilai *website* mudah dipelajari dan tidak memerlukan bantuan orang lain dalam pengoperasiannya. Selain itu, aspek *errors* tergolong baik karena sebagian besar pengguna tidak menganggap *website* rumit maupun mengalami banyak kendala selama menggunakannya. Meskipun demikian, hasil analisis juga menunjukkan adanya beberapa aspek yang masih perlu mendapat perhatian, terutama pada komponen *memorability*. Dominasi jawaban ragu-ragu pada beberapa butir mengindikasikan bahwa sebagian pengguna belum sepenuhnya yakin dapat mengingat kembali cara menggunakan *website* setelah tidak mengaksesnya dalam kurun waktu tertentu. Selain itu, masih terdapat keraguan mengenai konsistensi tampilan maupun alur penggunaan pada beberapa fitur. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun *website* telah memiliki tingkat *usability* yang baik, masih terdapat ruang untuk penyempurnaan agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal. Berdasarkan hasil tersebut, pengembangan *website* sebaiknya difokuskan pada penyederhanaan struktur navigasi, peningkatan

konsistensi desain antarmuka, penyempurnaan tata letak menu, serta penyediaan petunjuk penggunaan yang lebih informatif bagi pengguna baru. Selain itu, evaluasi *usability* perlu dilakukan secara berkala dengan melibatkan pengguna dari berbagai latar belakang agar pengembang memperoleh masukan yang lebih komprehensif. Dengan menerapkan rekomendasi tersebut, diharapkan kualitas *website* akan terus meningkat sehingga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih mudah, efisien, dan memuaskan serta mendukung kebutuhan pengguna secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

<https://shorturl.at/kmJpS>

- Rakhmawati, H., Solikhin, A., Diva Aji Pratama, M., & Mahmudah, Z. I. (2026). EVALUASI *USABILITY* LMS UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BREBES MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE*. 5(1), 794–804. <https://doi.org/10.70247/jumistik.v5i1.294>
- Saputra, A. Y., & Mawartika, Y. E. B. (2025). Analisis *usability* sistem informasi penerimaan murid baru di Kabupaten Musi Rawas

- menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. *Jurnal Informatika (JURI)*, 2(1), 1–5
- Farhan, B., Razilu, Z., & Rifai, S. N. (2025). Sistem pendaftaran peserta didik baru berbasis website menggunakan metode User Centered Design. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 14(2), 658–673.
- Kristiawan, Y. N., Anshary, F. M. A., & Lathifah, S. N. (2025). Designing UI/UX for academic module of education management system using design thinking. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 18(1), 722–734.
<https://doi.org/10.24036/jtip.v18i1.884>,.