

## SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) : ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA PADA PORTAL PENERIMAAN MAHASISWA BARU UNIVERSITAS SEMARANG

Fakhri Faizza Zainuddin<sup>1</sup>, Fransiskus Chrisma Eka P<sup>2</sup>, Pradana Sanggya Dhyaksa<sup>3</sup>, Muhammad Brilliant Ardiansyah<sup>4</sup>, Pratama Angga Buana<sup>\*5</sup>

<sup>1-5</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Semarang

Email: <sup>1</sup>pubego.mantav12@gmail.com, <sup>2</sup>fahrifz123@gmail.com, <sup>3</sup>sanggyapradana@gmail.com,

<sup>4</sup>rezdark6@gmail.com, <sup>\*5</sup>pratama\_angga@usm.ac.id

\*Penulis Korespondensi

(Naskah masuk: 10 Januari 2024, diterima untuk diterbitkan: 20 Januari 2025)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi tingkat *usability* sistem Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) Universitas Semarang (USM) menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Data dikumpulkan melalui kuesioner *online* yang melibatkan 40 responden mahasiswa aktif USM yang telah menggunakan sistem PMB. Hasil analisis menunjukkan rata-rata nilai *SUS* sebesar 77,5, yang termasuk dalam kategori "Baik" dengan tingkat penerimaan pengguna yang "Dapat Diterima." Evaluasi berdasarkan lima dimensi *usability* (*learnability, efficiency, memorability, error, dan satisfaction*) mengidentifikasi beberapa aspek yang perlu perbaikan, seperti konsistensi navigasi dan validasi data. Penelitian ini memberikan rekomendasi untuk meningkatkan kualitas sistem, termasuk optimalisasi antarmuka pengguna dan responsivitas fitur. Temuan ini diharapkan menjadi acuan untuk pengembangan sistem PMB berbasis digital di masa depan.

**Kata kunci:** *evaluasi sistem, penerimaan mahasiswa baru, pengalaman pengguna, system usability scale, usability*

## SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) : USER EXPERIENCE ANALYSIS ON THE ADMISSIONS PORTAL OF UNIVERSITAS SEMARANG

### Abstract

*his study aims to evaluate the usability level of Universitas Semarang's (USM) New Student Admission (PMB) system using the System Usability Scale (SUS) method. Data were collected through an online questionnaire involving 40 active USM students who had used the PMB system. The analysis revealed an average SUS score of 77.5, categorized as "Good" with an "Acceptable" user acceptance level. The evaluation based on five usability dimensions (learnability, efficiency, memorability, error, and satisfaction) identified several areas for improvement, such as navigation consistency and data validation. This study provides recommendations to enhance system quality, including user interface optimization and feature responsiveness. These findings are expected to serve as a reference for future development of digital-based PMB systems.*

**Keywords:** *new student admission, system evaluation, system usability scale, usability, user experience.*

### 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memiliki peranan penting dalam kehidupan. Namun pengimplementasian teknologi belum sepenuhnya dapat diterima masyarakat atau pengguna aplikasi (Ary, 2021). APJII (2024) melaporkan pengguna internet di Indonesia kini mencapai 79,5% atau 221,56 juta pengguna, meningkat 1,4% dari tahun sebelumnya. Salah satu dampak positif penggunaan internet adalah kemudahan memperoleh informasi dan mendorong pemasaran bisnis (Yolanda, Anderson Wang and Aprianus, 2021).

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang berperan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Di perguruan tinggi, Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) menjadi agenda rutin yang sangat penting (Aulia, Sofya and Widiarti, 2024). Pengembangan sistem PMB secara *online* bertujuan untuk lebih transparan, akuntabel, dan akomodatif (Hayuni et al., 2021). Universitas Semarang (USM) merupakan salah satu perguruan tinggi yang menerapkan PMB *online*. Sistem ini dapat mengelola pelaksanaan PMB seperti pendaftaran, alur pendaftaran, biaya pendidikan, dan pembayaran, serta pendaftaran ulang dengan cepat dan mudah. Selain

itu, para peserta maupun orang tua dapat dengan mudah memonitor pelaksanaan PMB serta mendapatkan informasi terkait dari lokasi manapun dan kapanpun selama perangkat terhubung dengan internet.

Meskipun penelitian terkait *usability* dan *System Usability Scale (SUS)* telah banyak dilakukan, pembahasan yang secara khusus mengkaji sistem PMB *Online* masih terbatas. Penelitian Nurhaliza et al. (2023) dilakukan untuk mengevaluasi *usability* pada Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru (SPMB) *online* yang sejak penerapannya belum pernah dievaluasi. Tujuan penelitian adalah mengukur tingkat keberhasilan sistem menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dan memberikan rekomendasi perbaikan agar sistem lebih memenuhi kebutuhan pengguna. Data diperoleh melalui kuesioner dengan melibatkan 93 responden pengguna SPMB. Hasil menunjukkan bahwa 65,2% responden menilai sistem "Baik," sedangkan 34,8% menilai "Kurang Baik." Selain itu, ditemukan empat pernyataan dengan persentase terendah yang menunjukkan aspek yang tidak berhasil dan memerlukan perbaikan. Rekomendasi yang dihasilkan dapat menjadi pedoman bagi pengelola untuk meningkatkan kualitas sistem di masa mendatang.

Penelitian Junaedi et al. (2023) ini menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk mengevaluasi tingkat kegunaan (*usability*) dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi PMB *Online*. Dengan melibatkan 30 responden, aplikasi PMB *Online* ini memperoleh skor rata-rata *SUS* sebesar 78, yang mengategorikan tingkat *usability*-nya sebagai "baik." Skor ini menunjukkan tingkat penerimaan pengguna yang cukup tinggi, terutama dari calon mahasiswa baru. Penelitian ini juga membahas kemampuan aplikasi dalam memenuhi kebutuhan pendaftaran digital dengan menekankan kemudahan penggunaan dan penerimaan pengguna. Penelitian diakhiri dengan rekomendasi untuk pengembangan dan peningkatan antarmuka aplikasi, menyoroti pentingnya UI yang ramah pengguna dalam mendukung proses penerimaan mahasiswa secara digital.

Penelitian Nurrega and Permatahati (2024) dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam sistem dan memberikan rekomendasi perbaikan untuk pengembangan sistem PMB. Evaluasi dilakukan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dengan 10 variabel dan melibatkan 100 responden. Instrumen kuesioner terdiri dari 22 item pernyataan, yang mencakup 20 pernyataan positif dan 2 pernyataan negatif. Hasil menunjukkan bahwa 9 variabel mendapatkan kualifikasi baik, sementara 1 variabel, yaitu "*Recognition rather than recall*," memerlukan perhatian khusus. Hal ini disebabkan oleh tingginya persentase respon negatif pada item P19 dan P20, yaitu sebesar 77%. Temuan ini mengindikasikan perlunya perbaikan pada aspek *usability* dalam sistem. Rekomendasi yang diberikan

berupa solusi konkret untuk meningkatkan kualitas Sistem Pendaftaran Mahasiswa Baru di masa mendatang.

Penelitian Narizki, Widyanto and Prabowo (2023) ini bertujuan merancang UI/UX optimal untuk sistem penerimaan mahasiswa baru berbasis *mobile* menggunakan metode *Design Thinking*. Tahapan yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan pengguna, pemetaan masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian. Pengujian dilakukan dengan *usability* dan menghasilkan skor 86, yang menunjukkan persepsi positif terhadap aspek *usability* aplikasi. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas pengalaman pengguna dalam sistem penerimaan mahasiswa baru, serta menjadi panduan bagi perguruan tinggi lain dalam mengembangkan sistem serupa berbasis perangkat *mobile* dengan pendekatan *Design Thinking*.

Penelitian Pakarbudhi and Sodik (2019) membahas tentang situs *web* kampus sebagai media informasi dan promosi. Situs tersebut menghadapi masalah dengan *bounce rate* yang mencapai 70%, menunjukkan bahwa pengunjung cenderung meninggalkan situs setelah membaca informasi secara singkat. Untuk mengatasi masalah ini, dilakukan pengujian *usability* guna mengidentifikasi kendala dan meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*) agar pengunjung lebih mudah memahami konten situs. Pengujian melibatkan pengunjung yang menggunakan perangkat *desktop* maupun *mobile*. Hasil penelitian menemukan bahwa tata letak dan navigasi situs *web* tidak sesuai dengan preferensi pengguna, sehingga memerlukan perbaikan untuk meningkatkan *usability* dan menurunkan *bounce rate*.

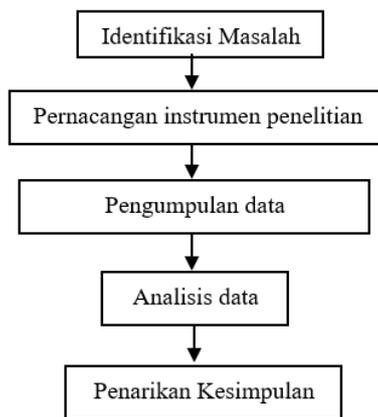
Berdasarkan studi literatur melalui Google Scholar, belum ditemukan evaluasi *usability* pada sistem PMB *Online* Universitas Semarang (USM). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *usability* sistem PMB *Online* USM menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pengelola sistem untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menemukan kendala, serta memberikan rekomendasi yang dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas sistem di masa mendatang.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada evaluasi *usability* yang dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* pada sistem Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) *Online* di Universitas Semarang (USM), yang sebelumnya belum pernah dilakukan. Meskipun banyak penelitian yang mengevaluasi *usability* pada sistem PMB di institusi lain, penelitian ini fokus pada sistem yang diterapkan di USM, memberikan wawasan baru terkait aspek *usability* yang spesifik pada konteks tersebut. Selain itu, merekomendasikan yang relevan dan aplikatif berdasarkan hasil evaluasi pengguna

yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan mengembangkan sistem.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap sistem PMB di Universitas Semarang (USM). Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner *online* yang disebarakan kepada mahasiswa aktif USM yang telah menggunakan sistem PMB. Metode *SUS* dipilih karena memberikan hasil yang terukur dan mudah diinterpretasikan dalam menilai *usability* sebuah sistem. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari sistem PMB USM berdasarkan persepsi pengguna. Gambar 1 menggambarkan tahapan dari metode penelitian ini, yang mencakup identifikasi masalah, perancangan instrumen atau desain kuesioner, distribusi kuesioner kepada responden, pengumpulan data, serta analisis hasil *SUS* yang memberikan gambaran objektif tentang tingkat *usability* sistem PMB tersebut.



Gambar 1. Metode Penelitian

### 2.1. Identifikasi Masalah

Pada tahap identifikasi masalah, langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan observasi awal terhadap sistem Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) di Universitas Semarang (USM) untuk memahami cara kerjanya. Observasi ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai alur kerja sistem dan interaksi pengguna. Selanjutnya, tim peneliti mengidentifikasi isu-isu yang sering dihadapi pengguna, seperti kesulitan dalam mengakses informasi terkait pendaftaran dan hambatan yang terjadi selama proses pendaftaran. Setelah itu, ruang lingkup penelitian ditentukan untuk memastikan fokus pada aspek-aspek yang relevan dengan tujuan penelitian. Terakhir, tujuan penelitian dirumuskan dengan jelas untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh dapat memberikan solusi yang efektif bagi perbaikan sistem PMB di USM, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi sistem secara keseluruhan.

### 2.2. Perancangan Instrumen/Desain Kuesioner

Perancangan instrumen penelitian atau desain kuesioner dalam penelitian mengenai evaluasi *usability* sistem Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) di Universitas Semarang (USM) dengan metode *System Usability Scale (SUS)* sebaiknya dilakukan dengan mempertimbangkan elemen-elemen berikut : (1) Tujuan Kuesioner, (2) Komponen Kuesioner, (3) Instruksi Pengisian. Tabel 1 berikut menunjukkan daftar pernyataan kuesioner kepuasan pengalaman pengguna dengan dimensi *usability*.

Tabel 1. Daftar Pernyataan Kuesioner

No.	ID	Pernyataan
1.	L1	Saya merasa sistem PMB mudah dipelajari dan digunakan untuk pertama kali
2.	L2	Proses belajar untuk menggunakan sistem PMB sangat cepat dan intuitif
3.	E1	Sistem PMB memungkinkan saya untuk menyelesaikan tugas pendaftaran dengan cepat.
4.	E2	Saya merasa sistem PMB menghemat waktu dalam proses pendaftaran.
5.	M1	Saya dapat dengan mudah mengingat bagaimana cara menggunakan sistem PMB setelah beberapa waktu tidak menggunakannya.
6.	M2	Setelah menggunakan sistem PMB, saya tidak mengalami kesulitan dalam mengingat langkah-langkah yang perlu diambil pada saat mengaksesnya lagi
7.	ER1	Saya sering mengalami kesalahan atau kebingungan saat menggunakan sistem PMB
8.	ER2	Jika saya membuat kesalahan saat menggunakan sistem PMB, saya dengan mudah dapat mengoreksinya tanpa masalah besar
9.	S1	Saya merasa puas dengan cara sistem PMB berfungsi dalam membantu proses pendaftaran.
10.	S2	Secara keseluruhan, saya merasa senang menggunakan sistem PMB dan akan merekomendasikannya kepada orang lain.

### 2.3. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yang melibatkan mahasiswa aktif Universitas Semarang (USM) yang telah menggunakan sistem PMB. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, yang merupakan teknik yang umum digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Kriteria sampel mencakup mahasiswa yang pernah menggunakan sistem PMB, dengan jumlah responden

minimal 30 responden. Jumlah responden telah sesuai dengan pernyataan Sugiyono dalam (Iqbal and Salsabila, 2023) yang menyebutkan bahwa dalam menghasilkan hasil uji coba yang mendekati kurva normal, pelaksanaan uji validitas dan reliabilitas dapat dilakukan dengan jumlah minimal responden 30 orang (Iqbal and Salsabila, 2023; Wahyudi and Yunus, 2023) Kuesioner disebarikan melalui Google Form dan didistribusikan melalui grup mahasiswa serta media sosial untuk memastikan partisipasi yang luas dari responden.

### 2.4. Analisis Data

Tahapan analisis data dalam penelitian ini melibatkan langkah-langkah berikut : (1) mengumpulkan data yang telah diterima melalui kuesioner online dan diperiksa kelengkapannya. Jika ditemukan yang tidak sesuai kriteria dikeluarkan dari analisis. (2) melakukan perhitungan skor *SUS* berdasarkan kuesioner skala *Likert* (1–5). Skor *SUS* dihitung dengan ketentuan rumus (Karista Kafka and Badrul, 2024; Nurmiati and Saputri, 2024): Untuk pernyataan ganjil : Skor = (nilai responden - 1). Sedangkan pernyataan genap : Skor = (5 - nilai responden). Total skor dari semua pernyataan kemudian dikalikan 2,5 untuk menghasilkan nilai *SUS* dengan rentang 0–100. (3) mengkategorikan nilai *SUS* seperti pada tabel 2 berikut (Yoga Pudya Ardhana, 2022).

Tabel 2. *SUS* Skor Percentile Rank

Grade	Keterangan
A	Skor >=80,3
B	Skor >=74 dan <80,3
C	Skor >=68 dan <74
D	Skor >=51 dan <68
E	Skor <51

Tabel 3. Acceptability Range

Skor <i>SUS</i>	Arti Skor
0-50,9	Not Acceptable
51-70,9	Marginal
71-100	Acceptable

### 2.5. Penarikan Kesimpulan

Hasil analisis dijelaskan secara deskriptif dan dikaitkan dengan temuan penelitian sebelumnya. Kesimpulan diambil untuk menjawab tujuan penelitian, disertai dengan implikasi praktis dan akademik.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini membahas tentang kuesioner yang telah disebarikan dan diterima kembali dari 30 responden mahasiswa Universitas Semarang yang pernah menggunakan PMB Online. Gambar 2 menunjukkan data kuesioner dari responden.

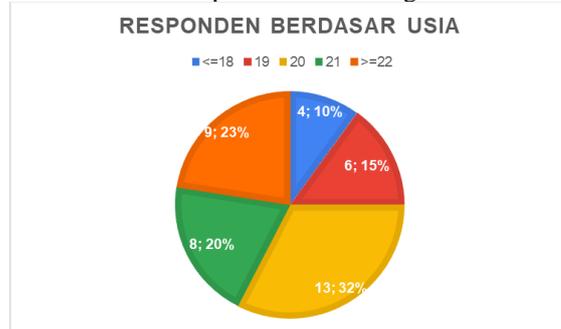
Timestamp	Usia	Asal	Fakultas	L1	L2	E1	E2	M1	M2	ER1	ER2	S1	S2
12/17/2024 13.30.00	21	Semarang	Fakultas Teknologi Info	5	3	5	3	5	3	5	3	5	1
12/17/2024 13.35.01	20	Semarang	Fakultas Teknologi Info	4	2	5	3	4	2	5	2	5	4
12/17/2024 13.54.59	20	Semarang	Fakultas Teknologi Info	4	3	3	5	1	4	1	5	1	5
12/17/2024 14.16.44	19	Tegal	Fakultas Teknologi Info	5	1	5	1	4	1	4	2	5	4
12/17/2024 14.57.52	21	Jateng	Fakultas Teknologi Info	4	3	4	3	4	2	5	1	5	2
12/17/2024 15.26.27	19	Palembang	Fakultas Teknologi Info	5	2	5	3	4	3	4	1	4	1
12/17/2024 15.29.46	20	Demak	Fakultas Teknologi Info	5	4	4	2	5	2	5	4	5	1
12/17/2024 15.38.13	20	Demak	Fakultas Teknologi Info	5	1	4	2	3	1	4	2	5	3
12/17/2024 15.44.08	20	Demak	Fakultas Teknologi Info	4	2	5	3	5	3	5	3	5	2
12/18/2024 12.49.15	20	legal	Fakultas Teknologi Info	5	2	4	1	4	1	5	4	4	2
12/20/2024 11.43.22	25	Rembang	Fakultas Teknologi Info	3	2	3	1	5	1	5	1	4	2
12/20/2024 20.49.06	18	Jejara	Fakultas Teknologi Info	5	3	3	5	3	5	3	5	1	5
12/20/2024 21.38.33	20	Batang	Fakultas Teknologi Info	3	1	4	1	4	2	5	1	5	2
12/20/2024 21.38.47	21	Indramayu	Fakultas Teknologi Info	5	3	3	1	4	2	4	2	5	2
12/20/2024 21.40.53	21	Jawa tengah	Fakultas Ekonomi	5	2	4	2	4	3	5	2	5	2
12/20/2024 21.40.59	22	Demak	Fakultas Teknologi Info	4	4	4	2	4	2	4	1	5	2
12/20/2024 21.42.11	19	Kalimantan	Fakultas Pertanian	5	1	5	4	3	4	5	2	5	1
12/21/2024 0.31.51	21	Subah	Fakultas Teknologi Info	4	1	3	1	4	3	4	3	5	1
12/22/2024 11.31.07	20	Purwodadi	Fakultas Teknologi Info	5	3	5	1	3	2	3	3	5	2
12/22/2024 11.32.53	20	Rembang	Fakultas Teknologi Info	3	2	4	3	4	1	5	2	3	2
12/22/2024 11.59.01	28	Kalimantan Tengah	Fakultas Ekonomi	4	4	5	1	3	1	4	4	3	3
12/22/2024 12.01.00	21	Pekalongan Timur	Fakultas Psikologi	5	4	4	2	5	4	4	1	5	3
12/22/2024 12.04.03	26	Papua	Fakultas Hukum	4	4	3	2	5	2	5	4	5	1
12/22/2024 12.09.26	24	Welahang	Fakultas Psikologi	5	3	5	2	5	3	4	2	4	3
12/22/2024 12.11.59	20	Semarang	Fakultas Teknologi Info	5	4	1	1	4	2	5	2	3	3
12/22/2024 12.14.51	27	Pati	Fakultas Teknik	4	2	4	1	5	2	4	3	3	1
12/22/2024 12.17.06	21	Kendal	Fakultas Ekonomi	4	4	5	4	5	3	3	1	4	1
12/22/2024 12.21.17	29	Tegal	Fakultas Teknik	4	3	5	3	4	4	5	2	5	3
12/22/2024 12.23.45	26	Bekasi	Fakultas Ekonomi	4	1	5	2	5	2	5	3	5	2
12/22/2024 13.07.55	19	Kendal	Fakultas Teknik	5	3	4	3	5	1	3	4	5	3
12/22/2024 13.10.38	18	Kudus	Fakultas Ekonomi	4	2	5	3	3	1	5	1	5	1
12/22/2024 13.15.33	19	Rembang	Fakultas Hukum	5	3	5	2	4	2	4	1	4	2
12/22/2024 13.19.11	20	Batang	Fakultas Pertanian	4	4	5	3	5	1	5	1	5	3
12/22/2024 13.25.53	18	Bloora	Fakultas Psikologi	5	4	5	2	5	2	5	1	4	1
12/22/2024 13.33.03	20	Pedurungan	Fakultas Hukum	4	2	5	2	3	3	4	4	4	1
12/22/2024 13.35.45	18	Sampangan	Fakultas Psikologi	5	3	5	3	5	2	5	2	5	1
12/22/2024 13.39.28	19	Mukhtiharjo	Fakultas Teknik	4	4	5	1	4	3	4	4	5	1
12/22/2024 13.42.57	20	Banyumas	Fakultas Teknologi Info	4	1	5	3	5	2	5	2	3	2
12/22/2024 13.46.40	21	Taban	Fakultas Pertanian	3	3	5	2	3	2	5	4	5	1
12/22/2024 13.54.45	23	Semarang	Fakultas Pertanian	4	2	4	2	5	1	4	1	4	1

Gambar 2. Data Kuesioner Responden

Berdasarkan gambar 2, hasil pengumpulan data yang semula ditargetkan minimal 30 responden, ternyata diperoleh data menjadi sebanyak 40 responden. Berikut sebaran karakteristik responden berdasarkan usia, sebaran wilayah asal, dan fakultasnya.

### 3.1. Karakteristik Responden Berdasar Usia

Gambar 3 menunjukkan data responden berdasarkan usia diperoleh hasil sebagai berikut :

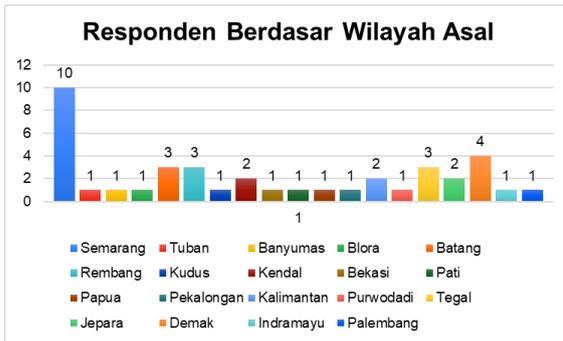


Gambar 3. Responden Berdasar Usia

Responden cenderung didominasi oleh remaja berusia 20 tahun sebesar 32% (13 orang), diikuti usia 21 tahun sebanyak 20% (8 orang), usia 22 tahun keatas sebanyak 23% (9 orang), usia 19 tahun sebanyak 15% (6 orang), dan yang paling sedikit pada usia 18 tahun kebawah sebanyak 10% (4 orang).

### 3.2. Karakteristik Respden Berdasar Sebaran Wilayah Asal

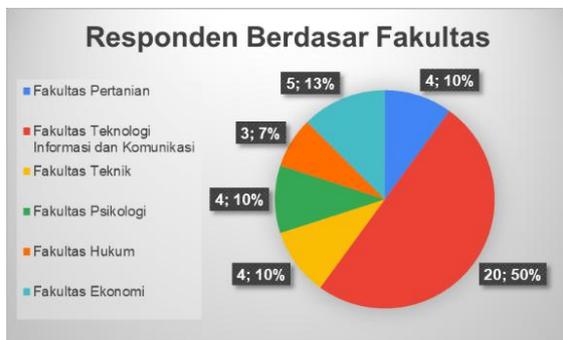
Data responden yang diperoleh dilihat dari sebaran wilayah asalnya ditunjukkan pada gambar 4 dibawah ini.



Gambar 4. Responden Berdasar Wilayah Asal

### 3.3. Karakteristik Responden Berdasar Fakultas

Responden sebanyak 40 tentunya tidak berasal dari satu fakultas saja melainkan berasal dari beberapa fakultas. Gambar 5 berikut ini menunjukkan sebaran fakultas responden.



Gambar 5. Responden Berdasar Fakultas

Dilihat dari gambar diatas maka dapat disimpulkan sebaran fakultas responden lebih di dominasi oleh Fakultas Teknologi Infromasi dan Komunikasi yaitu sebesar 50% atau 20 orang, dilanjutkan Fakultas Ekonomi sebesar 13% atau 5 orang, Fakultas Psikologi, Pertanian dan Fakultas Teknik masing-masing sebesar 10% atau 4 orang, dan yang paling sedikit adalah Fakultas Hukum sebesar 7% atau 3 orang.

### 3.4. Perhitungan SUS

Perhitungan *SUS* dilakukan setelah data responden keseluruhan terkumpul, kemudian dimasukkan ke dalam rumus *SUS*. Gambar 6 berikut menunjukkan hasil perhitungan *SUS* setelah dilakukan perhitungan berdasar langkah-langkah yang ada.

Dimana pernyataan nomor ganjil (Q1,Q3,Q5,Q7,Q9) untuk memperoleh skor harus dihitung dengan cara : skor responden – 1 (hasilnya dapat dilihat pada kolom Q ganjil gambar 6). Sedangkan untuk pernyataan nomor genap (Q2,Q4,Q6,Q8,Q10) diperoleh skornya dengan cara : 5 - skor dari responden (hasilnya dapat dilihat pada kolom Q genap gambar 6). Setelah itu skor dijumlahkan, lalu dikalikan 2,5 untuk memperoleh nilai *SUS*-nya. Pada gambar 6 diperoleh rata-rata nilai *SUS* sebesar 77,50. Dari nilai ini kemudian

dimasukkan kedalam tabel 2. *SUS* Skor Percentil Range, sehingga diperoleh hasil Grade B, karena nilai *SUS* 77,50 berada diantara 74 sampai dengan dibawah 80,3. Kemudian untuk mengetahui Acceptability Range maka dimasukkan skor *SUS* ke tabel 3, sehingga diperoleh hasil Acceptable, karena nilai *SUS* 77,50 masuk diantara rentang angka 71 sampai dengan 100.

Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	32	80
3	3	4	2	3	3	4	3	4	1	30	75
3	2	2	2	4	4	3	4	4	4	32	80
4	4	4	4	3	4	3	3	4	1	34	85
3	2	3	2	3	3	4	4	4	3	31	78
4	3	4	2	3	2	3	4	3	4	32	80
4	1	3	3	4	3	4	1	4	4	31	78
4	4	3	3	2	4	3	3	4	2	32	80
3	3	4	2	4	2	4	2	4	3	31	78
4	3	3	4	3	4	4	1	3	3	32	80
2	3	2	4	4	4	4	4	3	3	33	83
4	2	2	2	4	2	4	2	4	4	30	75
2	4	3	4	3	3	4	4	4	3	34	85
4	2	2	4	3	3	3	3	4	3	31	78
4	3	3	3	3	2	4	3	4	3	32	80
3	1	3	3	3	3	3	4	4	3	30	75
4	4	4	1	2	1	4	3	4	4	31	78
3	4	2	4	3	2	3	2	4	4	31	78
4	2	4	4	2	3	2	2	4	3	30	75
2	3	3	2	3	4	4	3	2	3	29	73
3	1	4	4	2	4	3	1	4	2	28	70
4	1	3	3	4	1	3	4	4	2	29	73
3	1	2	3	4	3	4	1	4	4	29	73
4	2	4	3	4	2	3	3	3	2	30	75
4	1	3	4	3	3	4	3	2	2	29	73
3	3	3	4	4	3	3	2	2	4	31	78
3	1	4	1	4	2	2	4	3	4	28	70
3	2	4	2	3	1	4	3	4	2	28	70
3	4	4	3	4	3	4	2	4	3	34	85
4	2	3	2	4	4	2	1	4	2	28	70
3	3	4	2	2	4	4	4	4	4	34	85
4	2	4	3	3	3	3	4	3	3	32	80
3	1	4	2	4	4	4	4	4	2	32	80
4	1	4	3	4	3	4	4	3	4	34	85
3	3	4	3	2	2	3	1	3	4	28	70
4	2	4	2	4	3	4	3	4	4	34	85
3	1	4	4	3	2	3	1	4	4	29	73
3	4	4	2	4	3	4	3	2	3	32	80
2	2	4	3	2	3	4	1	4	4	29	73
3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	34	85
Jumlah										3100	
Rata-Rata Skor SUS											77,50

Gambar 6. Perhitungan SUS

## 4. KESIMPULAN

Penelitian ini mengevaluasi *usability* sistem Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) Universitas Semarang (USM) menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Hasil analisis menunjukkan rata-rata nilai *SUS* sebesar 77,5, yang termasuk dalam kategori "Baik" dan "Dapat Diterima." Evaluasi berdasarkan lima dimensi *usability* (*learnability, efficiency, memorability, error, dan satisfaction*) mengidentifikasi beberapa area yang perlu perbaikan, seperti konsistensi navigasi dan validasi data. Penelitian ini memberikan rekomendasi konkret, termasuk optimalisasi antarmuka pengguna dan peningkatan kecepatan respons fitur, untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam

pengembangan sistem PMB berbasis digital di USM maupun institusi lain.

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Pratama Angga Buana, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Semarang, yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama perkuliahan mata kuliah Pengujian Implementasi Sistem. Dukungan dan dedikasi beliau sangat membantu dalam penyelesaian penelitian ini. Kami juga menghargai masukan berharga yang telah diberikan, yang sangat berkontribusi pada kualitas penelitian ini.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- APJII, 2024. *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.
- Ary, M., 2021. Technology Acceptance Model (TAM) dan Webqual untuk Analisis Implementasi Sistem Informasi Manajemen Penerimaan Mahasiswa Baru (SIM-PMB) MAXSI ARY. *Jurnal Tekno Insentif*, 15(1), pp.41–53.
- Aulia, N.R., Sofya, N.D. and Widiarti, I.M., 2024. Evaluasi User Experience Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru Pada Sekolah Tinggi Agama Islam Sumbawa (Stais) Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 2(1), pp.7–12.
- Hayuni, S., Hidayah, N., Rahman, M.A. and Satria, W., 2021. Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru di Universitas Dharmawangsa. *Syntax: Journal of Software Engineering, Computer Science and Information Technology*, 2(1), pp.135–138.
- Iqbal, M. and Salsabila, S., 2023. Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Kebiasaan Menonton Mukbang. *Muhammadiyah Journal of Nutrition and Food Science (MJNF)*, 4(2), pp.102–109. <https://doi.org/10.24853/mjnf.4.2.102-109>.
- Junaedi, Maranto, A.R.K., Putri, M.P. and Suwitno, 2023. User Interface Experience Analysis of PMB Online Buddhi Dharma Using System Usability Scale. *bit-Tech*, 6(2), pp.2016–222. <https://doi.org/10.32877/bt.v6i2.1051>.
- Karista Kafka, T. and Badrul, M., 2024. Analisa Usability Pada Aplikasi Human Resource Hira Menggunakan Metode System Usability Scale dan Use Questionnaire. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 12(1).
- Narizki, M.J., Widyanto, R.A. and Prabowo, N.A., 2023. Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode Design Thinking. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), pp.1127–1135. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3652>.
- Nurhaliza, N., Maita, I., Ahsyar, T.K., Muttakin, F., Monalisa, S. and Marsal, A., 2023. Evaluasi Usability Pada Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, [online] 10(2), pp.71–80. Available at: <<http://jurnal.mdp.ac.id>>.
- Nurmiati, E. and Saputri, E., 2024. Penerapan Usability Pada Aplikasi C-Access Kai Commuter Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Perangkat Lunak*, 6(2), pp.275–286.
- Nurrega, A.T.R. and Permatahati, I., 2024. Evaluasi Sistem Pendaftaran Mahasiswa Baru Universitas 'Aisyiyah Surakarta Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Riset Sistem dan Teknologi Informasi (RESTIA)*, 2(2), pp.95–105.
- Pakarbudi, A. and Sodik, A., 2019. Evaluasi Antarmuka Situs Web Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya pada Perangkat Mobile Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Iptek Media Komunikasi Teknologi*, 23(2), pp.117–124. <https://doi.org/10.31284/j.iptek.2019.v23i2>.
- Wahyudi, A. and Yunus, A., 2023. Analisis Kepuasan Pengguna Website Kharisma Tech Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction. *Jurnal KHARISMAiTech*, [online] 18(2), pp.26–40. Available at: <<https://tech.kharisma.ac.id>>.
- Yoga Pudya Ardhana, V., 2022. Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS). *RESOLUSI: Rekayasa Teknik Informatika dan Informasi*, [online] 3(1), pp.1–5. Available at: <<https://djournals.com/resolusi>>.
- Yolanda, E., Anderson Wang, F. and Aprianus, Y., 2021. Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Web Pada STMIK Kuwera. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, [online] 1(1), pp.1–6. Available at: <<https://sintek.stmikku.ac.id/index.php/SINTEK>>.