

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta (UNJAYA) resmi didirikan pada tanggal 26 Maret 2018 berdasarkan Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 166/KPP/I/2018. Lembaga pendidikan ini merupakan hasil penggabungan STIKES Jenderal Achmad Yani Yogyakarta dengan STMIK Jenderal Achmad Yani Yogyakarta dan berada dinaungan Yayasan Kartika Eka Paksi (YKEP). UNJAYA memiliki 3 fakultas, salah satunya adalah Fakultas Kesehatan (FKES). Program Studi Diploma III Rekam Medis dan Informasi Kesehatan (RMIK) termasuk dalam program studi yang ada di Fakultas Kesehatan (FKES). Program studi ini berdiri pada tanggal 27 September 2019 dan telah terakreditasi oleh Lembaga Akreditasi Mandiri Pendidikan Tinggi Kesehatan Indonesia (LAM-PTKes) dengan status Unggul. Selain itu, program studi ini telah berperan aktif dalam pengelolaan dan penyajian informasi kesehatan serta menjadi salah satu prodi yang aktif menggunakan Sistem Belajar Unjaya sebagai media pembelajaran.

2. Hasil Analisis Deskriptif Univariat

a. Distribusi Responden Berdasarkan Semester

Berikut data distribusi responden berdasarkan semester dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Rekapitulasi Data Responden Berdasarkan Semester

No.	Semester	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Semester II	49	29,7%
2.	Semester IV	42	25,5%
3.	Semester VI	74	44,8%
	Total	165	100%

Merujuk pada tabel karakteristik responden diatas, jumlah responden menunjukkan semester II sebanyak 49 orang (29,7%), jumlah responden pada semester VI sebanyak 42 orang (25,5%) dan jumlah responden pada semester VI sebanyak 74 orang (44,8%). Dapat disimpulkan bahwa responden penelitian ini yang paling banyak mengisi kuesioner penelitian dengan persentase 44,8% yaitu mahasiswa semester VI.

b. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berikut data responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Rekapitulasi Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Laki-laki	26	15,8%
2.	Perempuan	139	84,2%
Total		165	100%

Berdasarkan tabel 4.2, dapat dilihat data karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin. Data menunjukkan bahwa responden laki-laki berjumlah 26 orang dengan persentase sebesar 15,8%. Sedangkan jenis kelamin perempuan memiliki frekuensi yang lebih banyak yaitu 139 orang dengan persentase 84,2%. Penelitian ini mayoritas diisi oleh responden perempuan dengan persentase 84,2%.

3. Hasil Analisis Data dengan Metode SUS

a. Tingkat kegunaan Sistem Belajar Unjaya

Berikut ini ditampilkan terkait tabel persentase dan frekuensi hasil akhir skor SUS yang menjadi dasar pembahasan skor rata-rata dan interpretasinya.

Tabel 4. 3 Rekapitulasi Jawaban Asli Kuesioner SUS

Responden	Pertanyaan									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4
R2	5	2	5	2	4	1	4	2	4	4
R3	5	2	5	2	4	2	4	2	3	2
R4	4	2	4	3	4	2	4	3	4	4

Responden	Pertanyaan									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R5	4	3	4	3	4	3	4	2	4	4
.....
R161	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4
R162	4	2	4	1	4	2	4	2	4	3
R163	4	2	4	3	4	2	4	2	3	4
R164	4	2	4	3	2	3	4	2	3	5
R165	4	2	4	2	4	2	4	2	2	4

Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan Skor Sesuai Aturan SUS

Responden	Pertanyaan										Total	Total Skor x 2,5
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-3	3-1	5-4	23	58
R2	5-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-4	31	78
R3	5-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	3-1	5-2	31	78
R4	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-4	26	65
R5	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-4	25	63
.....
R161	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-4	4-1	5-2	4-1	5-4	26	65
R162	4-1	5-2	4-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-3	30	75
R163	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2	3-1	5-4	26	65
R164	4-1	5-2	4-1	5-3	2-1	5-3	4-1	5-2	3-1	5-5	22	55
R165	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	2-1	5-4	26	65
Total Skor SUS											10683	

Dari hasil perhitungan skor SUS yang diperoleh setiap responden, dapat dilihat bahwa dari 165 responden diperoleh total skor SUS yaitu 10683. Dengan demikian, skor rata-rata SUS yang didapatkan adalah 65, sebagaimana ditunjukkan pada perhitungan dibawah ini:

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

$$\bar{x} = \frac{10683}{165}$$

$$\bar{x} = 65$$

Skor rata-rata tersebut kemudian dianalisis menggunakan skala skor SUS guna mengetahui tingkat kegunaan (*usability*) Sistem Belajar Unjaya pada mahasiswa RMIK.

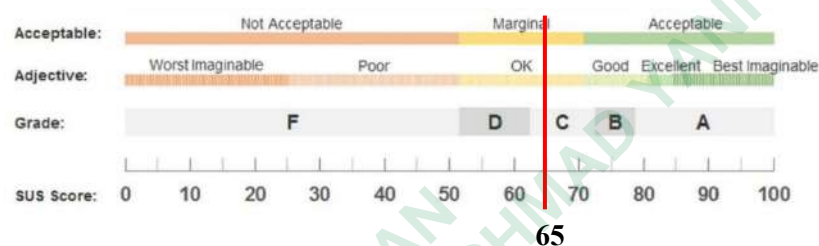
b. Kategori Tingkat Kegunaan Sistem Belajar Unjaya

Interpretasi hasil perhitungan skor SUS kedalam bentuk-bentuk penilaian SUS dilakukan dengan mengacu pada dua pendekatan, yaitu

pendekatan berdasarkan *grade scale*, *adjective rating*, dan *acceptability range*; serta pendekatan berdasarkan *percentile rank*.

- 1) Pendekatan berdasarkan *grade scale*, *adjective rating*, dan *acceptability range*

Gambar berikut menyajikan skala interpretasi skor SUS yang digunakan untuk menentukan *grade scale*, *adjective rating*, dan *acceptability range* hasil perhitungan.



Gambar 4. 1 Penentuan Hasil Skor SUS seluruh responden

- a) *Grade Scale*

Skor yang didapatkan pada penelitian ini masuk ke *grade C* dilihat dari gambar 4.1. Hal ini menggambarkan bahwa Sistem Belajar Unjaya merupakan sistem yang memiliki tingkat *usability* yang cukup dan masih bisa diterima.

- b) *Adjective Rating*

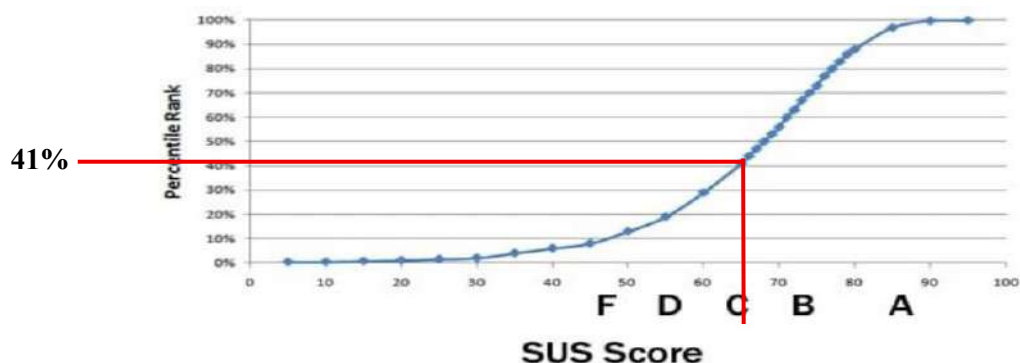
Berdasarkan SUS yang diperoleh Sistem Belajar Unjaya termasuk kedalam level “OK”.

- c) *Acceptability Range*

Hasil perhitungan seluruh responden yang ditampilkan pada gambar 4.1, menunjukkan bahwa rata-rata skor SUS Sistem Belajar Unjaya berada pada level *marginal* yang artinya Sistem Belajar Unjaya dapat diterima secara marginal oleh penggunanya.

- 2) Pendekatan berdasarkan *percentile rank*

Gambar berikut menyajikan peringkat persentil yang menjadi dasar dalam menentukan batas minimum skor SUS secara umum:



Gambar 4. 2 Kurva Skor SUS Dalam Persentil

Dari gambar 4.2, dapat terlihat bahwa skor rata-rata SUS secara umumnya yaitu 68. Hal ini berarti skor SUS yang berada di atas angka tersebut termasuk dalam kategori diatas rata-rata, sedangkan skor dibawahnya tergolong di bawah rata-rata. Pada penelitian ini, tercatat skor SUS sebesar 65 yang ditandai oleh garis merah pada kurva diatas. Apabila dilihat dari peringkat persentil skor SUS secara umum yakni 50%, maka skor tersebut berada dibawah rata-rata. Kondisi ini mencerminkan skor pada penggunaan Sistem Belajar Unjaya perlu ditingkatkan untuk mencapai kategori yang lebih baik. Di samping itu, penting pula untuk menyoroiti tanggapan-tanggapan negatif yang muncul dari pengguna terhadap sistem.

Tabel 4. 5 Frekuensi dan *Persentase* Keseluruhan Hasil Kuesioner

Variabel/aspek	Pertanyaan	1 (STS)		2 (TS)		3 (R)		4 (S)		5 (SS)	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
<i>Learnability</i>	Q1	0	0	2	1	13	8	125	76	5	15
	Q2	15	9	104	63	30	18	11	7	5	3
<i>Efficiency</i>	Q3	3	2	4	2	11	7	122	74	25	15
	Q4	15	9	73	44	39	24	34	21	4	2
<i>Memorability</i>	Q5	0	0	5	3	9	5	132	80	19	12
	Q6	9	4	75	45	55	33	28	17	1	1
<i>Error</i>	Q7	0	0	10	6	38	23	95	58	22	13
	Q8	18	11	103	62	27	16	15	9	2	1

Variabel/aspek	Pertanyaan	1 (STS)		2 (TS)		3 (R)		4 (S)		5 (SS)	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
<i>Satisfaction</i>	Q9	0	0	29	18	30	18	90	55	16	10
	Q10	3	2	31	19	18	11	89	54	24	15

Dari tabel 4.4 diatas, terdapat beberapa permasalahan minor yang berasal dari tanggapan negatif responden terhadap pertanyaan negatif yaitu:

- a) Pada butir pertanyaan 2, sebanyak 10% pengguna menganggap Sistem Belajar Unjaya rumit digunakan.
- b) Pada butir pertanyaan 4, sebanyak 23% pengguna yang masih memerlukan bantuan orang lain saat menggunakan Sistem Belajar Unjaya.
- c) Pada butir pertanyaan 6, sebanyak 18% pengguna berpendapat Sistem Belajar Unjaya belum menunjukkan konsistensi.
- d) Pada butir pertanyaan 8, sebanyak 10% pengguna masih mengalami kebingungan dalam menggunakan Sistem Belajar Unjaya.
- e) Pada butir pertanyaan 10, sebanyak 69% pengguna masih memerlukan waktu untuk beradaptasi sebelum dapat menggunakan Sistem Belajar Unjaya.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Distribusi Responden Berdasarkan Karakteristik

Distribusi responden dalam penelitian ini didasarkan pada dua karakteristik responden, yaitu jenis kelamin dan semester. Pemaparan ini bertujuan memberikan gambaran umum mengenai profil responden yang berpartisipasi dalam pengisian kuesioner SUS. Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 4.1 dan tabel 4.2 menunjukkan bahwa mayoritas responden merupakan perempuan dan sebagian besar berada pada semester IV.

Meskipun karakteristik ini tidak digunakan untuk menganalisis persepsi terhadap *usability*, penyajiannya tetap relevan untuk memberikan gambaran umum mengenai latar belakang responden yang terlibat dalam penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Sahara et al. (2022) juga menyajikan karakteristik responden secara deskriptif berdasarkan jenis kelamin dan jurusan, tanpa melakukan analisis lebih lanjut terhadap hubungan antara karakteristik tersebut dan skor *usability*. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian data demografis dapat digunakan sebagai informasi pelengkap dalam memahami persepsi pengguna sistem.

Selain itu, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *proportionate stratified random sampling*, sehingga distribusi responden disesuaikan secara proporsional berdasarkan strata semester dan jenis kelamin untuk memastikan representasi yang seimbang dalam setiap kelompok.

2. Tingkat Kegunaan Sistem Belajar Unjaya

Hasil dari penilaian tingkat *usability* Sistem Belajar Unjaya pada mahasiswa Program Studi Rekam Medis dan Informasi Kesehatan sebagai media pembelajaran perkuliahan menunjukkan bahwa sistem tersebut dinilai memiliki tingkat *usability* yang dianggap cukup layak oleh penggunanya, namun tingkat *usability*-nya tergolong rendah dengan ditunjukkan oleh skor rata-rata SUS sebesar 65. Sejalan dengan penelitian Prathama & Suputra (2023) yang menyebutkan, apabila nilai rata-rata yang diperoleh dari pengujian SUS ≥ 68 sistem tersebut dianggap layak untuk digunakan dan dikembangkan. Sedangkan jika nilai rata-rata yang diperoleh ≤ 68 artinya sistem masih perlu melakukan perbaikan terhadap perancangan dan harus dilakukan pengujian ulang. Selanjutnya, berdasarkan skor yang diperoleh Sistem Belajar Unjaya dikategorikan ke *grade C* dengan *adjective rating* pada level OK. Tingkat penerimaan (*acceptability range*) berada pada kategori *marginal*, yang berarti masih diterima secara umum oleh pengguna. Namun, *percentile rank* yang diperoleh masih tergolong rendah dan belum termasuk kategori *acceptable*. Dapat dikatakan, skor *usability* yang rendah pada sistem ini menunjukkan

bahwa pengguna mengalami kendala dalam berinteraksi dengan fitur yang tersedia.

Salah satu indikator yang memperlihatkan adanya kendala dan diperlukannya pengembangan sistem yaitu masih ditemukannya beberapa butir pertanyaan negatif masih terdapat tanggapan setuju dan sangat setuju dari sebagian pengguna. Hal ini menandakan bahwa pengguna masih mengalami hambatan tertentu dalam menggunakan sistem. Temuan ini sejalan dengan data yang disajikan pada tabel 4.4, menunjukkan aspek *usability* yang menjadi perhatian khusus untuk perbaikan adalah aspek *satisfaction*. Aspek ini merepresentasikan bahwa sebanyak 69% pengguna masih merasa kurang puas pada sistem karena memerlukan waktu adaptasi dalam penggunaannya. Seharusnya suatu sistem dirancang untuk memberikan kenyamanan dalam proses penggunaan, sehingga dapat mendukung efektivitas dan kepuasan pengguna secara menyeluruh (Azriel et al., 2025). Meskipun penelitian ini tidak mengkaji secara langsung hubungan antar aspek *usability*, temuan ini mengindikasikan bahwa *satisfaction* merupakan salah satu aspek yang perlu mendapatkan perhatian lebih dalam pengembangan sistem. Rendahnya kepuasan pengguna dapat berdampak pada persepsi negatif terhadap sistem secara keseluruhan dan turut berkontribusi terhadap skor *usability* yang rendah. Rendahnya tingkat *usability* akan mempengaruhi kualitas interaksi pengguna terhadap suatu sistem. Pengguna akan cenderung terus menggunakan suatu sistem jika tingkat *usability* tinggi. Sebaliknya, apabila tingkat *usability* rendah pengguna akan cenderung tidak menggunakan sistem tersebut (Ardhana, 2021; Nurhaliza et al., 2023; Ramadhan & Sugiyanto, 2024).

Rendahnya tingkat *usability* tersebut tidak terjadi tanpa sebab, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Beberapa faktor tersebut diindikasikan dari temuan Eksa et al., (2025); Putri & Indriyanti, (2023) seperti desain yang kurang responsif, struktur konten yang tidak rapi, informasi yang disajikan tidak selalu diperbarui, dan bahasa ataupun istilah yang digunakan dalam sistem tidak selalu mudah dipahami oleh pengguna. Selain itu, berdasarkan temuan Suryanto et al. (2022), meskipun tidak dijelaskan secara

eksplisit tampilan sistem yang terkesan kurang menarik, keterbatasan fitur aktif dan kurangnya kejelasan informasi yang disajikan menjadi penyebab lain dari tingkat *usability* yang rendah. Dengan demikian, faktor-faktor tersebut menunjukkan bahwa Sistem Belajar Unjaya masih memiliki beberapa kelemahan yang berdampak pada rendahnya tingkat *usability* terutama pada aspek *satisfaction*. Oleh karena itu, upaya perbaikan sangat penting agar sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mendorong tingkat penerimaan sistem yang tinggi dilingkup mahasiswa.

3. Kategori Tingkat Kegunaan Sistem Belajar Unjaya

Selanjutnya untuk mengetahui kategori tingkat *usability* suatu sistem, hasil penilaian skor SUS diinterpretasikan mengacu pada pendekatan *grade scale*, *adjective rating*, *acceptability range* dan pendekatan berdasarkan *percentile rating*. *Grade Scale* merupakan pendekatan yang mengklasifikasikan nilai skor ke dalam huruf mutu tertentu untuk menentukan nilai dari suatu sistem (Kusumaningtyas & Prihandoko, 2024). selain itu juga, *grade scale* bertujuan untuk menilai seberapa berkualitasnya produk atau sistem berdasarkan persepsi pengguna (Darmawan et al., 2022). Dengan demikian, *grade scale* dapat disimpulkan sebagai penilaian tingkat *usability* yang mengkonversikan nilai skor ke dalam huruf untuk merepresentasikan kualitas sistem. Skor SUS dapat dikelompokkan ke dalam *grade* A sampai F. Pada *grade* A, menandakan performa sistem yang baik, sedangkan *grade* F menunjukkan performa sistem yang buruk. Pada *grade* C sendiri menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat *usability* yang cukup atau dilevel rata-rata. Berdasarkan pendekatan ini, Sistem belajar Unjaya berada pada level C yang menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat *usability* yang tergolong cukup. Skor tersebut menunjukkan bahwa aplikasi menerima penilaian yang positif dari responden penelitian. Meskipun skor ini tidak mencapai angka yang sangat tinggi, tetapi masih dapat dianggap sebagai pencapaian yang baik dalam evaluasi pengguna (Wijaya et al., 2023). Artinya, Sistem ini termasuk dalam kategori rata-rata dan masih terdapat beberapa kelemahan yang perlu disempurnakan agar mencapai tingkat *usability* yang lebih baik.

Hal ini ditunjukkan oleh sebagian pengguna yang merasa sistem sudah dapat digunakan, namun masih mengalami kendala seperti *interface* yang rumit, kebutuhan untuk meminta bantuan orang lain dalam mengoperasikan sistem, ketidakkonsistenan dalam sistem, kebingungan saat menggunakan fitur, dan memerlukan waktu untuk beradaptasi. Sehingga perlu adanya upaya perbaikan sistem. Sejalan dengan penelitian Nugroho et al. (2022), yang menyatakan bahwa sistem dengan perolehan *grade scale* C masih memerlukan pembahasan dan pengembangan lebih lanjut untuk menembus *grade* A yang memungkinkan sistem tersebut lebih disukai dan lebih sering direkomendasikan oleh pengguna kepada orang lain. Oleh karena itu, beberapa aspek yang perlu diperbaiki yaitu dari sisi *interface* dengan menyesuaikan fitur sesuai kebutuhan pengguna.

Selain *grade scale*, interpretasi skor SUS juga dapat dilihat melalui pendekatan *adjective rating*. Pendekatan ini akan mengkalsifikasikan dengan kata-kata yang merepresentasikan skornya seperti *best imaginable* (terbaik yang bisa dibayangkan), *excellent* (sangat baik), *good* (baik), *ok*, *poor* (buruk), dan *worst imaginable* (terburuk yang pernah dibayangkan) (Prayoga & Kristiana, 2024). Berdasarkan pendekatan *adjective rating*, Sistem Belajar Unjaya termasuk dalam kategori OK. Kategori ini menggambarkan sistem dipandang cukup layak oleh pengguna, tetapi belum mencapai tingkat *usability* yang tinggi. Hal ini tercermin dari pengalaman pengguna yang menyebutkan bahwa meskipun fungsi utama sistem sudah berjalan, secara keseluruhan pengalaman pengguna masih berada pada tingkat rata-rata. Sejalan dengan temuan Rowi & Achmadi (2024) menjelaskan bahwa, kategori *adjective rating* tersebut mencerminkan adanya persepsi kurang puas dari pengguna terhadap utilitas sistem, sehingga tetap diperlukan perbaikan untuk mencapai efektivitas penggunaan yang optimal. Dengan demikian, aspek-aspek yang memerlukan pembenahan guna meningkatkan ke level *Good* di antaranya adalah pembuatan *interface* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan penambahan tutorial penggunaan sistem untuk membantu pengguna yang mungkin masih mengalami kesulitan dalam memahami bagian tertentu dari sistem (Maricar & Pramana, 2020).

Dari uraian diatas, interpretasi skor SUS juga dilihat melalui pendekatan *acceptability range* yang merupakan aspek dalam penentuan tingkat penerimaan pada *website* (Aisyah et al., 2021). Tingkat penerimaan terbagi tiga level yaitu belum dapat diterima, *marginal*, dan dapat diterima. Dengan skor kurang dari 50 menunjukkan sistem belum dapat diterima, sementara itu skor antara 50 hingga 70 menunjukkan tingkat penerimaan yang masih terbatas (*marginal*). Adapun skor yang melebihi 70 menandakan sistem sudah dianggap layak atau dapat diterima (*acceptable*) (Rowi & Achmadi, 2024). Dari segi tingkat penerimaan sistem, Sistem Belajar Unjaya berada dalam kategori *Marginal*. Hal ini menggambarkan bahwa sistem sudah cukup diterima oleh mahasiswa RMIK, tetapi masih memiliki keterbatasan dalam memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Secara umum, mahasiswa RMIK merasa cukup nyaman menggunakan sistem ini dan menganggapnya relatif mudah digunakan. Didukung dengan pernyataan, tingkat *acceptability* yang tergolong *marginal* tingkat penerimaannya sudah diterima namun penerimaan terhadap aplikasi atau sistem (Mairistiansyah & Nisa, 2024). Oleh karena itu, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan agar pengalaman pengguna dapat lebih optimal dan sistem dapat digunakan secara efektif, sekaligus memiliki ruang perbaikan dari segi *usability* (Arfandi & Mesra, 2025). Salah satu aspek penting yang perlu diperbaiki yaitu pengoptimalaan *interface* dengan penyesuaian kebutuhan pengguna dan penyajian yang lebih menarik.

Pendekatan lainnya yang digunakan untuk menilai skor SUS adalah *percentile rank*. *Percentile rank* merupakan posisi atau persentase skor dalam distribusi data secara keseluruhan (Darmawan et al., 2022). Sistem Belajar Unjaya berada pada *percentile* 41% yang menunjukkan bahwa sistem ini masih berada dibawah ambang batas *acceptable*, yaitu *percentile* 50% (Sauro, 2010). Hal ini menunjukkan bahwa *usability* sistem belum sepenuhnya memenuhi ekspektasi pengguna secara umum. Artinya, Sistem Belajar Unjaya masih belum *acceptable* dan butuh perbaikan. Temuan ini sejalan dengan Bilung et al. (2023), dimana SIPLO yang memperoleh skor SUS 64,21 juga berada pada *percentile* 40% dan dinyatakan belum masuk dalam kategori *acceptable* secara

penyempurnaan. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun sistem masih dapat digunakan, namun pengalaman pengguna belum optimal dan membutuhkan pengembangan lebih lanjut. Dengan demikian, peringkat *percentile* yang rendah ini mendukung perlunya peningkatan kualitas sistem khususnya pada *interface* dan fungsionalitasnya, agar pengalaman penggunaan menjadi lebih nyaman, efektif dan kompetitif.

Meskipun skor SUS dapat memberikan gambaran umum melalui *percentile rank*. Namun menelaah lebih dalam terhadap butir-butir pertanyaan bernomor genap yang mengindikasikan persepsi negatif untuk mengidentifikasi aspek *usability* yang perlu diperbaiki. Berdasarkan hasil penelitian, teridentifikasi sejumlah permasalahan minor terkait *usability* dari tanggapan pengguna terhadap sistem. *Usability* memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan sistem karena berkaitan langsung dengan kemudahan, efektivitas, dan efisiensi penggunaan oleh pengguna (Kesuma, 2021). Berikut permasalahan minor dari tanggapan negatif terhadap sistem: Pertama, pertanyaan 2 yang merupakan Aspek *Usability Learnability*. Menurut Huda (2019), *learnability* merupakan aspek fundamental karena menentukan kecepatan adaptasi awal pengguna yang mengharuskan sistem mudah dipelajari pengguna. Sebagian pengguna menyatakan bahwa sistem terasa rumit untuk digunakan, yang ditunjukkan oleh adanya jawaban kontra pada pertanyaan ini. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Fina & Santoso (2024), yang mengidentifikasi adanya masalah *learnability* yang menyebabkan pengguna merasa kesulitan dalam memahami sistem. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan sistem yang memberikan kemudahan ketika. Salah satunya dengan menyempurnakan navigasi dengan menyediakan fitur pencarian yang responsif (Yuliarestu et al., 2025).

Selanjutnya, pertanyaan 4 yang merupakan bagian dari aspek *usability efficiency*. Berdasarkan data, 23% mahasiswa RMIK masih membutuhkan bantuan orang lain saat menggunakan sistem. Hal ini menunjukkan bahwa Sistem Belajar Unjaya belum mengoptimalkan efisiensi penggunaannya. Ketergantungan bantuan eksternal dapat menghabiskan waktu dan tenaga, yang

berisiko menurunkan kepuasan pengguna menggunakan sistem. Kondisi ini bertentangan dengan aspek *usability efficiency* yang seharusnya sistem harus mendukung pengguna dalam menyelesaikan tugas cepat dan efisien (Sukmasetya et al., 2020). Ketergantungan tersebut selaras dengan temuan Fina & Santoso (2024) pada sistem *self-service* yang menunjukkan rendahnya efisiensi pengguna. Salah satu cara mengatasi masalah ini adalah dengan meningkatkan *discoverability*, yaitu kemudahan dalam menemukan menu atau fitur pada sistem dapat menjalankan tugas dengan cepat dan efisien (Desideria & Bandung, 2020).

Selain itu, pertanyaan 6 berkaitan dengan aspek *usability memorability*. Sebanyak 18% pengguna merasa sistem tidak konsisten, yang dapat mengganggu kemampuan mereka mengingat kembali cara penggunaan sistem setelah tidak aktif dalam jangka waktu tertentu. Artinya, mahasiswa RMIK mengalami kesulitan dalam mengoperasikan kembali Sistem Belajar Unjaya setelah tidak mengaksesnya selama beberapa waktu. Hal ini menunjukkan pentingnya konsistensi elemen *user interface*, seperti ikon, istilah, dan urutan menu, agar pengguna lebih mudah mengingat proses penggunaan sistem dari waktu ke waktu. Didukung dengan penelitian Satria et al. (2024) yang menyatakan bahwa konsistensi adalah elemen kunci dalam desain antarmuka pengguna yang baik. Apabila penggunaan ikon, gambar produk, dan elemen interaktif lainnya secara konsisten akan berakibat memudahkan pengguna dalam bernavigasi (Rahman, 2025).

Pertanyaan nomor 8 berkaitan dengan aspek *usability error*. Sebanyak 10% pengguna menyatakan bahwa sistem cukup membingungkan. Sehingga dapat dikatakan bahwa mahasiswa RMIK masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan Sistem Belajar Unjaya secara tepat. Hal ini menegaskan pentingnya aspek *error* dalam *usability*, yaitu bagaimana sistem dapat meminimalisir kemungkinan terjadinya kesalahan dan menyediakan mekanisme pemulihan yang efektif. Pernyataan ini sejalan dengan konsep dalam penelitian Huda (2019) menyatakan bahwa *errors* merupakan salah satu komponen *usability* yang menekankan pentingnya meminimalkan

kesalahan dan penanganan kesalahan secara efektif. Selain itu, temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Suryanto et al. (2022), yang menjelaskan bahwa pengguna yang merasa bingung berisiko melakukan kesalahan dalam pengembangan sistem. Sementara sistem yang mudah dipahami dapat membantu mencegah *error*. Penelitian lain juga menyoroti pentingnya aspek *error* dalam evaluasi *usability* yang dilakukan oleh Ariannor et al. (2023), menyebutkan bahwa beberapa pertanyaan dalam kuesioner SUS yang berkaitan dengan *error* memperoleh skor rendah. Hal ini menunjukkan sistem perlu ditingkatkan agar dapat digunakan tanpa menimbulkan kesalahan. Dengan mempertimbangkan potensi terjadinya kesalahan, penting bagi pengembang sistem untuk merancang fitur yang dapat membantu pengguna menghindari *error*.

Pertanyaan nomor 10 merepresentasikan aspek *usability satisfaction*, yang berfokus pada tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem. Sekitar 69% pengguna menyatakan memerlukan waktu adaptasi sebelum merasa nyaman menggunakan sistem. Hal ini menandakan bahwa tingkat kegunaan pengguna masih belum optimal. Sistem dengan tingkat *usability* yang rendah dapat mengganggu pengalaman pengguna, menurunkan efisiensi kerja serta mengurangi kepercayaan terhadap sistem (Andini & Putra, 2025). Hasil ini serupa temuan dalam penelitian sebelumnya Ariannor et al. (2023), yang menunjukkan bahwa aspek *satisfaction* merupakan salah satu aspek dengan nilai rendah. Kondisi serupa juga ditemukan dalam penelitian lain, dimana aspek *satisfaction* menjadi perhatian utama dalam evaluasi *usability* (Muhammad & Suhartana, 2022). Sehubungan dengan hal tersebut, perbaikan pada aspek ini perlu menjadi fokus utama dalam pengembangan sistem. Beberapa upaya yang dapat dilakukan antara lain menciptakan antarmuka yang lebih intuitif, menyederhanakan istilah pada menu, serta menyediakan tutorial untuk mempercepat proses adaptasi pengguna (Yulirestu et al., 2025).

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan penelitian dalam mengetahui tingkat kegunaan Sistem Belajar Unjaya antara lain:

1. Penelitian ini hanya melibatkan salah satu program studi, sehingga hasilnya belum menggambarkan atau digeneralisasi dipopulasi yang lebih luas.
2. karakteristik responden tidak dianalisis secara mendalam terhadap persepsi *usability*, sehingga pemaparan tingkat *usability* berdasarkan karakteristik responden tidak dilakukan.
3. Penelitian ini hanya mencakup hasil deskriptif berdasarkan skor SUS saja dan kategori SUS sehingga belum mengkaji lebih lanjut terhadap faktor-faktor yang berkontribusi pada rendahnya *usability*.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA