

Evaluasi Usability Aplikasi Edlink pada Universitas Islam Indragiri Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)

Gita Novi Yanti¹, Dwi Yuli Prasetyo²

^{1,2}Universitas Islam Indragiri, Indonesia

gitanoviyanti18856@gmail.com¹, dwiyuliprasetyo2@gmail.com²

Abstract

Edlink is an e-learning application that has been adopted by Universitas Islam Indragiri (UNISI) as the main digital learning platform. However, no empirical evaluation has been conducted regarding its usability from the students' perspective. This study aims to measure the usability level of the Edlink application using the System Usability Scale (SUS) method. A quantitative descriptive approach was applied, involving 50 active students from the Information Systems study program as respondents selected through purposive sampling. Data were collected using the standard SUS questionnaire consisting of 10 statements on a Likert scale 1–5. The results showed that the mean SUS score was 65.60 (Standard Deviation = 11.71), classified as Grade D – Poor category. The distribution showed that 50% of respondents rated Edlink in the Poor category, 24% Good, 12% Excellent, and 14% Awful. The results of the study show that the Edlink application at UNISI still requires significant improvements, particularly in the aspects of efficiency, consistency, and user confidence. Recommendations for improvement are provided for both UNISI management and the Edlink development team.

Keywords:

Evaluasi Usability
Edlink
System Usability Scale
E-Learning
Perguruan Tinggi

Abstrak

Edlink merupakan aplikasi e-learning yang telah diadopsi oleh Universitas Islam Indragiri (UNISI) sebagai platform pembelajaran digital utama. Namun demikian, belum ada evaluasi empiris yang dilakukan terkait tingkat kegunaannya dari sudut pandang mahasiswa sebagai pengguna langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat usability aplikasi Edlink menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan melibatkan 50 mahasiswa aktif Program Studi Sistem Informasi sebagai responden yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner SUS standar yang terdiri dari 10 pernyataan berskala Likert 1–5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor SUS yang diperoleh adalah 65,60 (Standar Deviasi = 11,71), yang termasuk ke dalam kategori Grade D – Poor. Distribusi hasil menunjukkan 50% responden menilai Edlink berada pada kategori Poor, 24% Good, 12% Excellent, dan 14% Awful. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Edlink di lingkungan UNISI masih memerlukan perbaikan yang cukup signifikan, khususnya pada aspek efisiensi, konsistensi antarmuka, dan rasa percaya diri pengguna. Rekomendasi perbaikan disusun untuk pihak manajemen UNISI maupun tim pengembang Edlink.

Corresponding Author:

Gita Novi Yanti
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Islam Indragiri
gitanoviyanti18856@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi digital dalam dunia pendidikan terus meningkat, apalagi sejak pandemi COVID-19 memaksa banyak kampus di Indonesia untuk beralih ke pembelajaran daring dalam waktu singkat. Kondisi ini mendorong dosen dan mahasiswa untuk beradaptasi dengan cara belajar yang berbeda dari sebelumnya. Dalam konteks ini, kualitas platform e-learning yang digunakan menjadi faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran jarak jauh (Hidayat, 2022; Iryanti et al., 2022).

Edlink adalah salah satu platform e-learning yang dikembangkan untuk memfasilitasi kegiatan belajar-mengajar secara daring. Platform ini menyediakan berbagai fitur seperti pengelolaan kelas virtual, distribusi materi pembelajaran, forum diskusi, pengumpulan tugas, serta jalur komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Universitas Islam Indragiri (UNISI) telah mengadopsi Edlink sebagai media pembelajaran utama yang digunakan secara aktif oleh seluruh civitas akademika dalam kegiatan perkuliahan sehari-hari.

Walaupun Edlink memiliki banyak fitur, kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi tetap perlu diperhatikan. Salah satu hal yang sering luput dari perhatian adalah kemudahan penggunaan aplikasi itu sendiri atau yang dikenal dengan istilah usability (Nasrul & Hamzah, 2024; Wulansari et al., 2023). Ketika sebuah sistem memiliki tingkat usability yang rendah, pengguna cenderung mengalami kebingungan navigasi, frustrasi dalam menyelesaikan tugas, bahkan pada akhirnya enggan memanfaatkan sistem tersebut secara optimal (Suria, 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa usability platform e-learning masih sering menjadi masalah di lingkungan perguruan tinggi, (Hidayat, 2022) dalam penelitiannya terhadap e-learning Universitas Muhammadiyah Palembang menemukan skor SUS sebesar 67,5 yang tergolong ke dalam kategori cukup, mengindikasikan masih adanya ruang perbaikan pada aspek navigasi dan konsistensi antarmuka. Hal serupa ditemukan oleh (Khuntari, 2022) yang mengevaluasi Google Workspace for Education di lingkungan universitas dan mendapati bahwa familiaritas pengguna dengan teknologi turut mempengaruhi persepsi usability secara signifikan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Vlachogianni & Tselios, 2023) menyimpulkan bahwa evaluasi usability perlu dilakukan secara rutin di institusi pendidikan. (Suria, 2024) menambahkan bahwa seberapa sering pengguna memakai sistem turut mempengaruhi penilaian mereka. Sedangkan penelitian (Iryanti et al., 2022) yang menggabungkan dua metode sekaligus juga menemukan bahwa SUS tetap menjadi pilihan paling praktis untuk mengukur kepuasan pengguna.

Metode SUS juga sudah banyak digunakan untuk menilai usability berbagai sistem digital. (Deshmukh & Chalmata, 2024) memvalidasi SUS sebagai metrik usability yang valid untuk antarmuka suara, sementara (Hyzy et al., 2022) melalui meta-analisis terhadap aplikasi kesehatan digital menegaskan bahwa SUS memiliki konsistensi tinggi sebagai alat ukur lintas platform. (Lorincz et al., 2026) lebih lanjut membuktikan efektivitas SUS dalam membandingkan usability antara prototipe dan sistem yang sudah berjalan.

Di tingkat lokal, (Junaidi & Isya Alfassa, 2024) berhasil menerapkan SUS dalam mengevaluasi website Badan Pusat Statistik Kabupaten Indragiri Hilir wilayah yang sama dengan lokasi penelitian ini dan memperoleh gambaran usability yang terukur berbasis data pengguna nyata. Penelitian-penelitian lain seperti (Alam & Kurniasih, 2024; Andini et al., 2024), serta ('Aisy et al., 2024) turut memperkuat posisi SUS sebagai metode evaluasi usability yang paling banyak digunakan dan dipercaya dalam riset sistem informasi Indonesia saat ini.

Hingga saat ini belum ada penelitian yang secara khusus mengevaluasi usability Edlink di UNISI berdasarkan pengalaman yang melibatkan mahasiswa Program Studi Sistem Informasi sebagai responden secara langsung. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab kekosongan tersebut, sekaligus memberikan gambaran nyata yang bisa dijadikan bahan perbaikan oleh pihak UNISI maupun pengembang Edlink. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat usability aplikasi Edlink berdasarkan pengalaman mahasiswa UNISI.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, yaitu suatu pendekatan yang bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi atau fenomena tertentu secara terukur, objektif, dan berbasis data numerik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena hasilnya berupa data angka yang bisa langsung dihitung dan dibandingkan, sehingga hasilnya lebih mudah dijelaskan secara objektif (Pratama et al., 2023; Sopian et al., 2025).

A. Alur Penelitian

Berikut adalah alur pelaksanaan penelitian secara sistematis dari tahap awal hingga penarikan kesimpulan:



Gambar 1. Alur Penelitian Evaluasi Usability Aplikasi Edlink

Gambar 1 memperlihatkan bagaimana penelitian ini dijalankan dari awal sampai akhir. Langkah pertama yang dilakukan adalah mencari tahu masalah yang ada dan membaca berbagai referensi yang berkaitan dengan topik ini. Setelah itu, kuesioner SUS disiapkan sebagai alat untuk mengumpulkan data dari responden.

Berikutnya ditentukan siapa saja yang akan menjadi responden, lalu kuesioner disebar kepada 50 mahasiswa yang sudah memenuhi syarat. Data jawaban yang masuk kemudian dikumpulkan, dirapikan, dan diubah ke dalam bentuk angka agar bisa dihitung. Dari situ, skor SUS masing-masing responden dihitung satu per satu menggunakan rumus yang sudah ditetapkan.

Setelah semua skor didapat, hasilnya dianalisis dan disesuaikan dengan tabel kategori yang digunakan dalam metode SUS. Di tahap terakhir, ditarik kesimpulan dari seluruh hasil yang ada dan disusun beberapa saran perbaikan yang bisa ditindaklanjuti.

B. Populasi dan Sampel

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Program Studi Sistem Informasi UNISI yang sudah pernah menggunakan Edlink. Alasan memilih prodi ini ada dua, yaitu karena mahasiswanya sudah terbiasa dengan teknologi sehingga bisa memberikan penilaian yang lebih objektif, dan karena peneliti sendiri berasal dari prodi yang sama sehingga lebih mudah menjangkau responden (Felix & Farazi, 2023; Setiawati et al., 2023).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling dengan kriteria: (a) mahasiswa aktif Program Studi Sistem Informasi UNISI, dan (b) telah menggunakan aplikasi Edlink minimal satu semester akademik. Jumlah sampel yang ditetapkan adalah 50 responden. Jumlah ini dipilih karena beberapa penelitian SUS sebelumnya menunjukkan bahwa 20 hingga 50 responden sudah cukup untuk mendapatkan hasil yang stabil (Andini et al., 2024; Munanto, 2022).

C. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pernyataan terstandar dengan skala Likert 1–5, di mana 1 = Sangat Tidak Setuju dan 5 = Sangat Setuju. Lima item bernomor ganjil (Q1, Q3, Q5, Q7, Q9) bersifat positif, dan lima item bernomor genap (Q2, Q4, Q6, Q8, Q10) bersifat negatif. Dalam

penelitian ini, frasa sistem ini pada kuesioner asli diganti dengan aplikasi Edlink agar lebih spesifik dan mudah dipahami oleh responden (Alam & Kurniasih, 2024; Olivia & Ibrahim, 2024).

Kelima dimensi usability yang menjadi dasar pengukuran dalam penelitian ini meliputi learnability yaitu kemudahan pengguna dalam mempelajari sistem untuk pertama kalinya, efficiency yaitu seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas setelah memahami sistem, memorability yaitu kemampuan pengguna mengingat kembali cara penggunaan sistem setelah tidak menggunakannya dalam jangka waktu tertentu, error yaitu seberapa sering pengguna melakukan kesalahan dan seberapa mudah kesalahan tersebut dapat diperbaiki, serta satisfaction yaitu tingkat kepuasan dan kenyamanan yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan sistem (Iryanti et al., 2022; Nasrul & Hamzah, 2024; Suria, 2024).

Table 1. Instrumen Kuesioner SUS yang Digunakan

No.	Pernyataan	Tipe Item	Dimensi Usability
1	Saya pikir saya ingin menggunakan aplikasi Edlink secara rutin.	Positif (+)	Satisfaction
2	Saya merasa aplikasi Edlink terlalu rumit untuk digunakan.	Negatif (-)	Learnability
3	Saya merasa aplikasi Edlink mudah untuk digunakan.	Positif (+)	Learnability
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain untuk dapat menggunakan aplikasi Edlink.	Negatif (-)	Error
5	Saya merasa berbagai fitur dalam aplikasi Edlink terintegrasi dengan baik.	Positif (+)	Efficiency
6	Saya merasa terdapat terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam aplikasi Edlink.	Negatif (-)	Memorability
7	Saya merasa orang lain akan dengan cepat mempelajari cara menggunakan aplikasi Edlink.	Positif (+)	Learnability
8	Saya merasa aplikasi Edlink sangat membingungkan untuk digunakan.	Negatif (-)	Efficiency
9	Saya merasa percaya diri menggunakan aplikasi Edlink.	Positif (+)	Satisfaction
10	Saya perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum dapat menggunakan aplikasi Edlink.	Negatif (-)	Memorability

Keterangan:

Positif (+): Skor item = Nilai jawaban - 1

Negatif (-): Skor item = 5 - Nilai jawaban

Skala jawaban : 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Netral, 4 = Setuju, 5 = Sangat Setuju

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan secara daring menggunakan Google Form yang disebarakan kepada responden melalui grup WhatsApp mahasiswa Program Studi Sistem Informasi UNISI pada tanggal 15–18 Mei 2026. Sebelum mengisi, responden diberi tahu terlebih dahulu tujuan penelitian ini dan dijamin bahwa data mereka tidak akan disebarakan. Kuesionernya sendiri terdiri dari dua bagian, bagian pertama berisi data diri dan bagian kedua berisi 10 pernyataan SUS.

E. Teknik Analisis Data

Perhitungan skor SUS mengacu pada rumus standar yang telah ditetapkan. Setiap pernyataan dalam kuesioner SUS memiliki bobot yang dihitung secara berbeda tergantung pada sifat pernyataannya (Junaidi & Isya Alfassa, 2024):

a) Pernyataan ganjil (Q1, Q3, Q5, Q7, Q9) → Kontribusi = Nilai Jawaban - 1

b) Pernyataan genap (Q2, Q4, Q6, Q8, Q10) → Kontribusi = 5 - Nilai Jawaban

Skor SUS per responden dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Skor R} = ((P1-1) + (5-P2) + (P3-1) + (5-P4) + (P5-1) + (5-P6) + (P7-1) + (5-P8) + (P9-1) + (5-P10)) \times 2,5$$

Keterangan:

Skor R: Skor SUS yang diperoleh dari satu responden

P1-P10: Nilai jawaban responden pada pernyataan ke-1 hingga ke-10

Nilai rata-rata skor SUS dari seluruh responden dihitung menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \Sigma x / n$$

$\bar{x}$ = Skor rata-rata SUS

Σx = Jumlah seluruh skor SUS responden

n = Jumlah responden

Skor akhir SUS berkisar antara 0 hingga 100. Hasil skor kemudian dicocokkan dengan dua tabel referensi, yaitu tabel Acceptable Ranges dan tabel Grade Scale. Tabel Acceptable Ranges digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem secara keseluruhan. Semakin tinggi skor SUS, semakin tinggi pula tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem tersebut. (Junaidi & Isya Alfassa, 2024):

Table 2. Acceptable Ranges Skor SUS

No	Acceptability	Range Skor
1	Acceptable (High)	62 - 100
2	Acceptable (Low)	49 - 61
3	Not Acceptable	0 - 50

Selain tingkat penerimaan, skor SUS juga diinterpretasikan menggunakan Grade Scale untuk mengetahui peringkat kualitas usability secara lebih rinci (Haikal et al., 2024):

Table 3. Grade Scale Skor SUS

Rentang Skor	Grade	Adjective Rating	Interpretasi
$\geq 80,3$	A	Excellent	Sangat Baik
69 – 80,2	B	Good	Baik
= 68	C	OK	Cukup
51 – 67,9	D	Poor	Buruk
< 51	F	Awful	Sangat Buruk

Analisis statistik deskriptif mencakup perhitungan mean, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum skor SUS. Tidak hanya itu perlu dilakukan pula analisis per item untuk mengidentifikasi pernyataan yang mendapat penilaian tertinggi dan terendah. Seluruh proses pengolahan data dilakukan menggunakan Microsoft Excel.

3. PEMBAHASAN

A. Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 50 mahasiswa aktif Program Studi Sistem Informasi UNISI sebagai responden. Distribusi karakteristik responden disajikan pada tabel berikut:

Table 4. Karakteristik Demografi Responden

Kategori	Sub-Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	19	38%

Kategori	Sub-Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Semester	Perempuan	31	62%
	Semester 2	3	6%
	Semester 4	7	14%
	Semester 6	36	72%
	Semester 8	4	8%
Lama Penggunaan	1–2 Semester	4	8%
	3–4 Semester	11	22%
	> 4 Semester	35	70%
Frekuensi Penggunaan	Setiap hari	3	6%
	3–5 kali/minggu	17	34%
	1–2 kali/minggu	12	24%
	Jarang	18	36%

Berdasarkan data pada Tabel 4, mayoritas responden berjenis kelamin perempuan (62%) dan berada pada Semester 6 (72%). Sebagian besar responden (70%) telah menggunakan Edlink selama lebih dari empat semester, yang menandakan tingkat familiaritas yang cukup tinggi terhadap aplikasi. Menariknya, 36% responden mengaku jarang membuka Edlink, yang menunjukkan bahwa tidak semua mahasiswa aktif menggunakan aplikasi ini dalam keseharian mereka.

B. Skor SUS Per Responden

Hasil perhitungan skor SUS untuk seluruh 50 responden disajikan pada Tabel 5 berikut:

Table 5. Skor SUS Seluruh Responden

No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai x2,5
R1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	20	50
R2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	21	52.5
R3	3	2	4	2	3	3	4	2	3	2	26	65
R4	3	2	4	3	5	3	4	1	4	3	28	70
R5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	20	50
R6	3	1	5	1	5	3	5	1	5	3	34	85
R7	3	2	5	2	4	1	4	1	4	3	31	77.5
R8	4	4	3	2	3	4	3	3	4	4	20	50
R9	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	22	55
R10	3	2	4	3	4	2	4	2	1	3	24	60
R11	3	1	5	1	5	1	5	1	3	3	34	85
R12	3	3	4	3	4	3	4	2	4	4	24	60
R13	3	2	4	2	4	3	4	2	5	3	28	70
R14	3	2	4	2	4	2	4	2	4	3	28	70
R15	3	2	4	2	4	3	3	2	3	3	25	62.5
R16	3	2	3	2	4	3	3	2	3	3	24	60
R17	3	2	4	3	3	3	4	2	3	2	25	62.5
R18	3	2	4	2	4	3	4	2	4	3	27	67.5
R19	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	21	52.5
R20	3	2	5	4	4	3	4	1	3	3	26	65
R21	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
R22	3	1	5	2	5	2	3	2	5	2	32	80
R23	3	3	4	2	3	2	4	2	3	2	26	65
R24	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	19	47.5
R25	3	2	4	2	4	2	4	2	3	2	28	70
R26	5	2	5	1	4	3	4	2	5	1	34	85
R27	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
R28	4	4	5	3	4	3	5	4	5	3	26	65

No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai x2,5
R29	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2	29	72.5
R30	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2	29	72.5
R31	3	2	4	1	4	1	4	1	4	2	32	80
R32	4	3	5	4	5	4	3	3	5	5	23	57.5
R33	3	2	5	1	5	3	5	1	5	1	35	87.5
R34	4	2	4	3	4	3	3	2	3	3	25	62.5
R35	3	2	4	3	4	2	5	2	4	4	27	67.5
R36	4	2	4	4	4	3	3	2	3	3	24	60
R37	3	2	4	3	3	2	4	2	4	3	26	65
R38	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	23	57.5
R39	5	1	5	1	4	1	5	1	5	1	39	97.5
R40	2	3	3	2	3	4	2	2	3	2	20	50
R41	3	2	4	2	3	3	5	2	3	2	27	67.5
R42	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2	26	65
R43	4	3	3	2	2	4	3	2	4	2	23	57.5
R44	5	1	3	1	5	1	2	3	5	1	33	82.5
R45	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	23	57.5
R46	2	1	4	1	2	2	2	2	1	5	20	50
R47	3	3	4	2	3	3	4	2	4	3	25	62.5
R48	2	1	5	1	2	1	5	2	1	1	29	72.5
R49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	20	50
R50	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	21	52.5
Rata-Rata Skor SUS											65,60	

Berdasarkan Tabel 5, skor SUS individual menunjukkan variasi yang cukup lebar. Nilai tertinggi dicapai oleh R39 dengan skor 97,5 yang masuk kategori Excellent, sementara nilai terendah diperoleh R24 dengan skor 47,5 yang masuk kategori Awful. Perbedaan skor yang cukup jauh ini kemungkinan terjadi karena setiap mahasiswa punya kebiasaan dan pengalaman yang berbeda-beda dalam menggunakan aplikasi.

C. Analisis Skor Per Item

Analisis per item bertujuan untuk mengidentifikasi pernyataan mana yang mendapat penilaian terbaik dan terlemah dari responden, sehingga dapat ditarik kesimpulan mengenai aspek usability mana yang paling perlu mendapat perhatian:

Table 6. Analisis Skor SUS Per Item

Item	Dimensi	Tipe	Rata-rata Jawaban	Kontribusi Skor SUS
Q1	Penggunaan Rutin	Positif	3.26	2.26
Q2	Kerumitan Sistem	Negatif	2.28	2.72
Q3	Kemudahan Penggunaan	Positif	3.98	2.98
Q4	Kebutuhan Bantuan Teknis	Negatif	2.30	2.70
Q5	Integrasi Fitur	Positif	3.72	2.72
Q6	Konsistensi Sistem	Negatif	2.60	2.40
Q7	Kemudahan Dipelajari	Positif	3.76	2.76
Q8	Tingkat Kebingungan	Negatif	2.16	2.84
Q9	Rasa Percaya Diri	Positif	3.58	2.58
Q10	Kebutuhan Belajar Awal	Negatif	2.72	2.28
	Total Kontribusi Rata-rata			26.24
	Skor SUS Rata-rata (x2.5)			65.60

Berdasarkan Tabel 6, item Q3 (Kemudahan Penggunaan) memperoleh rata-rata jawaban tertinggi sebesar 3,98 dengan kontribusi skor SUS sebesar 2,98 menjadi item dengan kontribusi positif tertinggi. Ini menandakan bahwa secara umum mahasiswa masih merasakan kemudahan dalam mengoperasikan fungsi-fungsi dasar Edlink. Sebaliknya, item Q8 (Tingkat Kebingungan) memperoleh kontribusi skor tertinggi di antara item negatif (2,84), yang berarti responden cenderung setuju bahwa Edlink terasa membingungkan saat digunakan sebuah indikator serius yang perlu ditangani dalam pembaruan antarmuka ke depannya.

Item Q10 (Kebutuhan Belajar Awal) mendapat kontribusi skor terendah di antara item negatif (2,28), mengindikasikan bahwa sebagian besar responden merasa perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan Edlink dengan lancar. Ini sejalan dengan yang ditemukan (Khuntari, 2022) bahwa butuh waktu untuk bisa terbiasa dengan platform e-learning baru, dan itu jadi salah satu hambatan yang sering dialami mahasiswa.

D. Hasil Akhir dan Distribusi Kategori

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata skor SUS aplikasi Edlink di UNISI adalah 65,60 dengan standar deviasi 11,71, nilai minimum 47,5, dan nilai maksimum 97,5. Berdasarkan tabel interpretasi Adjective Rating Scale, skor 65,60 masuk ke dalam kategori Grade D - Poor, yang berarti aplikasi Edlink dinilai berada di bawah ambang batas yang dapat diterima oleh pengguna.

Meski demikian, jika dilihat dari sisi penerimaan pengguna berdasarkan tabel Acceptable Ranges, skor 65,60 sebenarnya sudah masuk ke dalam kategori Acceptable (High). Artinya, pengguna masih bisa menerima aplikasi ini, hanya saja kualitasnya memang masih perlu diperbaiki lebih lanjut.

Table 7. Distribusi Kategori Skor SUS Responden

Kategori	Rentang Skor	Jumlah Responden	Persentase (%)
Excellent (Sangat Baik)	$\geq 80,3$	6	12%
Good (Baik)	69 – 80,2	12	24%
OK (Cukup)	= 68	0	0%
Poor (Buruk)	51 – 67,9	25	50%
Awful (Sangat Buruk)	< 51	7	14%
Total		50	100%

Dari Tabel 7 terlihat bahwa separuh responden (50%) menilai Edlink berada pada kategori Poor, sementara 24% menilai Good dan 12% menilai Excellent. Proporsi 14% responden yang memberikan penilaian Awful juga perlu mendapat perhatian serius. Angka ini cukup mengkhawatirkan karena artinya lebih dari separuh pengguna merasa Edlink belum nyaman digunakan.

Kalau dibandingkan dengan rata-rata skor SUS platform pendidikan yang umumnya berada di kisaran 70 ke atas (Vlachogianni & Tselios, 2023) skor Edlink di UNISI masih tertinggal cukup jauh. Penelitian (Hidayat, 2022) pun mencatat skor 67,5 untuk e-learning kampus lain, yang artinya Edlink di UNISI mendapat nilai lebih rendah lagi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Pihak UNISI sebaiknya mulai memberikan panduan penggunaan Edlink kepada mahasiswa baru agar tidak perlu waktu lama untuk beradaptasi. Di sisi lain, tim pengembang Edlink juga perlu meninjau kembali tampilan dan alur navigasi aplikasi, terutama pada bagian yang paling sering membingungkan pengguna seperti yang tercermin dari rendahnya skor Q8 dan Q6 (Indah Marthasari et al., 2025).

4. KESIMPULAN DAN SARAN/REKOMENDASI

4.1 Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana aplikasi Edlink nyaman digunakan oleh mahasiswa Program Studi Sistem Informasi UNISI. Setelah mengumpulkan data dari 50 responden menggunakan kuesioner SUS, diperoleh rata-rata skor sebesar 65,60 yang masuk ke dalam kategori Grade D-Poor. Artinya, secara umum mahasiswa merasa pengalaman menggunakan Edlink belum cukup memuaskan.

Dari distribusi hasil, setengah dari total responden memberikan penilaian Poor, sementara sisanya tersebar di kategori Good, Excellent, dan Awful. Yang menjadi catatan paling penting adalah rendahnya

penilaian pada item kebingungan saat menggunakan aplikasi, kebutuhan waktu adaptasi yang cukup lama, serta tampilan yang kurang konsisten. Ketiga hal ini yang paling perlu diperbaiki terlebih dahulu. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi pihak UNISI dan pengembang Edlink.

4.2 Saran/Rekomendasi

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat menjadi pertimbangan:

1. Pihak UNISI disarankan untuk menyelenggarakan sesi orientasi dan pelatihan penggunaan Edlink secara berkala, khususnya bagi mahasiswa semester awal, agar pengguna lebih cepat memahami cara menggunakan aplikasi dan merasa lebih yakin saat memakainya.
2. Tim pengembang Edlink perlu memperbaiki tampilan menu, mempermudah navigasi, dan menambahkan panduan penggunaan agar pengguna tidak mudah bingung.
3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak responden dari berbagai program studi supaya hasil penelitian lebih luas dan menggambarkan pengalaman pengguna Edlink secara menyeluruh di lingkungan UNISI.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Indragiri (UNISI) yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi yang sebesar-besarnya juga disampaikan kepada dosen pembimbing atas arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat berarti selama proses penelitian berlangsung. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh mahasiswa Program Studi Sistem Informasi UNISI yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini.

REFERENSI

- 'Aisy, R., Mursityo, Y. T., & Wijoyo, S. H. (2024). Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Sampingan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 19–26. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20241116613>
- Alam, R. G., & Kurniasih, P. R. (2024). Penggunaan Metode System Usability Scale (SUS) pada Aplikasi Simamurat. *Journal Scientific and Applied Informatics*. <https://doi.org/10.36085>
- Andini, N., Pakpahan, E. Y., Mesran, M., & Ginting, G. L. (2024). Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) dalam Menganalisis Kepuasan Karyawan Terhadap Penggunaan Aplikasi PASSION pada PT Pegadaian. *Journal of Information System Research*, 5(4), 1127–1136. <https://doi.org/10.47065/josh.v5i4.5487>
- Deshmukh, A. M., & Chalmeta, R. (2024). Validation of system usability scale as a usability metric to evaluate voice user interfaces. *PeerJ Computer Science*, 10. <https://doi.org/10.7717/peerj-cs.1918>
- Felix, A., & Faroz, M. (2023). Analisis Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Sobat IndiHome Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 9(2), 1077–1087. <https://doi.org/10.37012/jtik.v9i2.1813>
- Haikal, J., Ghifari, A., Rama Sagita, H., Pamungkas, G. A., & Persada, A. G. (2024). Perancangan Desain UX Dan Model 3D Reverse Vending Machine Menggunakan Pendekatan User-Centered-Design Pada Platform Sampahmas. *Indonesian Journal of Education And Computer Science*, 2(3).
- Hidayat, T. (2022). Analisis E-learning Universitas Muhammadiyah Palembang Pada Mahasiswa Menggunakan Metode System Usability Scale. In *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika* (Vol. 3, Number 3).
- Hyzy, M., Bond, R., Mulvenna, M., Bai, L., Dix, A., Leigh, S., & Hunt, S. (2022). System Usability Scale Benchmarking for Digital Health Apps: Meta-analysis. *JMIR MHealth and UHealth*, 10(8). <https://doi.org/10.2196/37290>
- Indah Marthasari, G., Noor Praadita, F., & Seto Wiyono, B. (2025). Aplikasi Metode Lean User Experience dan System Usability Scale pada Analisis, Perancangan, dan Evaluasi Antarmuka Aplikasi Mobile. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 12(2), 263–274. <https://doi.org/10.25126/jtiik2025125762>

- Iryanti, E., Ode, L., Zulfiqar, M., Kusumawardani, S., & Hidayah, I. (2022). Pengukuran Kepuasan Pengguna E-Learning Menggunakan Metode Evaluasi Heuristik dan System Usability Scale. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(3), 469–478. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202294631>
- Junaidi, M., & Isya Alfassa, A. (2024). Evaluasi Usability Website Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Indragiri Hilir Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Sistem Informasi (TEKNOFILE)*, 2(7), 560–569.
- Khuntari, D. (2022). Analisis Usability Google Workspace for Education di Universitas dengan System Usability Scale Usability Analysis of Google Workspace for Education in University using System Usability Scale. In *Februari* (Vol. 21, Number 1).
- Lorincz, J., Barišić, K., & Vlahović, V. (2026). Usability Testing and the System Usability Scale Effectiveness Assessment on Different Sensing Devices of Prototype and Live Web System Counterpart. *Sensors*, 26(2), 679. <https://doi.org/10.3390/s26020679>
- Munanto, T. C. (2022). Pengujian Kebergunaan Aplikasi Computer Assisted Test (CAT) Badan Kepegawaian Negara (BKN) Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Journal of Information System*, 7(2), 143–154. <https://doi.org/10.33633/joins.v7i2.6647>
- Nasrul, I., & Hamzah, M. L. (2024). Analisa Usability Website Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dan Evaluasi Heuristik. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 7(6).
- Olivia, F., & Ibrahim, A. (2024). Evaluating User Experience and Usability of the USEPT Website Using User Experience Questionnaire and System Usability Scale Method. *Journal of Information Systems and Informatics*, 6(4), 2632–2648. <https://doi.org/10.51519/journalisi.v6i4.910>
- Pratama, W. A., Fatmasari, F., Supratman, E., & Oktarina, T. (2023). Evaluasi Usability Website Polrestabas Palembang Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 9(2), 704–715. <https://doi.org/10.37012/jtik.v9i2.1745>
- Setiawati, N. L. P. L. S., Dewi, D. A. S., & Utami, N. M. C. (2023). Evaluasi Usability Aplikasi Webex Meetings Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Sistem Informasi*, 10(2), 157–163. <https://doi.org/10.30656/jsii.v10i2.8227>
- Sopian, J., Huda, B., Novalia, E., Hananto, A. L., Studi, P., Informasi, S., Komputer, I., Buana, U., Karawang, P., Karawang, J., & Barat, I. (2025). *Analisis Desain User Experience pada Website Info Loker Karawang menggunakan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale* (Vol. 14, Number 4). <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>
- Suria, O. (2024). A Statistical Analysis of System Usability Scale (SUS) Evaluations in Online Learning Platform. *Journal of Information Systems and Informatics*, 6(2), 992–1007. <https://doi.org/10.51519/journalisi.v6i2.750>
- Vlachogianni, P., & Tselios, N. (2023). Perceived Usability Evaluation of Educational Technology Using the Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ): A Systematic Review. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 15, Number 17). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/su151712954>
- Wulansari, A., Faroqi, A., Lathif, T., & Suryanto, M. (2023). Analisis Tingkat Usabilitas Website Perguruan Tinggi Menggunakan System Usability Scale (SUS). In *Jurnal Teknologi Informasi dan Terapan (J-TIT)* (Vol. 10, Number 2). <https://doi.org/10.25047/jtit.v10i2.328>