

Evaluasi Usability Aplikasi Azkiya Creative pada Pondok Pesantren Modern Al-Azkiya' Desa Pengalihan Keritang menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)

Evaluation Usability of the Azkiya Creative Application at the Modern Islamic Boarding School of Al-Azkiya' Pengalihan Keritang Village using the System Usability Scale (Sus) Method

¹Samsudin, ²Andi Syamsiah*, ³Ilyas, ⁴Zulrahmadi

^{1,2,3}Sistem Informasi, Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri

⁴Teknik Industri, Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri
Tembilahan Hulu Kab. Indragiri Hilir, Prov Riau, Indonesia

*Email: andisyamsiah45@gmail.com,

(received:13 June 2024, revised: 3 July 2024, accepted: 26 July 2024)

Abstrak

Salah satu inovasi yang muncul di lingkungan pondok pesantren modern al-azkiya" adalah aplikasi Azkiya Creative, yang dirancang menjadi sebuah aplikasi yang berisi buku/kitab, serta materi-materi keagamaan. Untuk menilai apakah aplikasi yang disediakan telah memiliki nilai kebergunaan bagi pengguna maka perlu dilakukan evaluasi untuk mengukur tingkat kebergunaan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, serta potensi perbaikan dari sistem yang telah ada. Penelitian yang akan dilakukan terdiri dari beberapa tahap, yaitu studi literature, pengumpulan data, analisis data, dan kesimpulan. Dalam penelitian ini menggunakan metode SUS (System Usability Scale) untuk mengevaluasi aplikasi azkiya creative. Peneliti membagikan kuesioner SUS yang harus diisi responden, kemudian data tersebut diolah sehingga menghasilkan output yaitu pengujian usability dengan menggunakan metode System Usability Scale. mengenai evaluasi aplikasi azkiya creative yang menjadi responden adalah para pengajar yang sudah atau sedang menggunakan aplikasi azkiya creative. hasil penelitian yang dilakukan terhadap 30 responden, dapat diperoleh hasil skor rata-rata melalui kuesioner dengan skor 80.5. Dari segi Acceptability menilai aplikasi azkiya creative pada Pondok Pesantren Modern Al-Azkiya' dikategorikan acceptable, Grade Scale menilai aplikasi dari aspek tingkat kualitas, hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi azkiya creative berada pada grade scale B, dan Adjective dikategorikan excellent pada aplikasi azkiya creative.

Kata Kunci: evaluasi, aplikasi, system usability scale

Abstract

One of the innovations that has emerged in the modern al-Azkiya Islamic boarding school environment is the Azkiya Creative application, which is designed to be an application that contains books, as well as religious materials. To assess whether the application provided has useful value for users, then Evaluation needs to be carried out to measure the level of usefulness. This evaluation aims to identify the advantages, disadvantages, and potential improvements of the existing system. The research to be carried out consists of several stages, namely literature study, data collection, data analysis, and conclusions. In this research, the SUS (System Usability Scale) method was used to activate the Azkiya creative application. Researchers distributed SUS questionnaires which respondents had to fill out, then the data was processed to produce output, namely usability testing using the System Usability Scale method. Regarding the evaluation of the Azkiya Creative application, the respondents were teachers who had or were currently using the Azkiya Creative application. The results of research conducted on 30 respondents, obtained an average score through the questionnaire with a score of 80.5. In terms of Acceptability, assessing the azkiya creative application

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

at the Al-Azkiya Modern Islamic Boarding School is recommended to be accepted, the Grade Scale assesses the application from the quality level aspect, the evaluation results show that the azkiya creative application is on a grade B scale, and the Adjective is rated as very good for the azkiya creative application.

Keywords : *evaluation, application, system usability scale*

1 Pendahuluan

Abad 21 merupakan era dimana teknologi dan informasi berkembang dengan pesat. Hal tersebut berdampak pada hampir semua sektor kehidupan, salah satu sektor yang terdampak perkembangan tersebut yaitu sektor pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa, dimana guru berperan sebagai penyampai pesan dan siswa berperan sebagai penerima pesan. Proses tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai unsur seperti kurikulum, sumber belajar, media belajar, serta sarana dan prasarana (Oetomo & Priyogutomo, 2004:12). Beberapa unsur tersebut berkaitan dengan media teknologi informasi. Perubahan kebutuhan ini telah menciptakan kebutuhan akan penggunaan teknologi yang inovatif dan kreatif dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan tujuan pembelajaran [1].

Pemanfaatan teknologi informasi telah merambah ke berbagai sektor, termasuk dalam dunia pendidikan. Pondok pesantren, sebagai salah satu lembaga pendidikan yang memiliki peran penting dalam pengembangan karakter dan pengetahuan agama, juga tidak ketinggalan dalam mengadopsi teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kegiatan pendidikan dan administrasinya. Salah satu inovasi yang muncul di lingkungan pondok pesantren adalah aplikasi Azkiya Creative, sebuah platform yang dirancang menjadi sebuah aplikasi yang berisi buku/kitab, serta materi-materi keagamaan. Pondok Pesantren Modern Al Azkiyah merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam di Indonesia yang beralamat di Jl. Lintas Samudera Parit Sul-Sel Desa Pengalihan Kecamatan Keritang Inhil Riau.

Pondok Pesantren Modern Al-azkiya' telah merasakan kebutuhan untuk memodernisasi sistem informasi yang mereka gunakan, khususnya dalam manajemen buku pusaka santri. Buku pusaka santri memiliki peranan penting dalam kehidupan pondok pesantren, tidak hanya sebagai referensi dalam studi keagamaan tetapi juga sebagai warisan kebudayaan yang perlu dilestarikan dan dijaga keberadaannya. Namun, manajemen dan pengelolaan buku pusaka yang masih bersifat konvensional seringkali menimbulkan berbagai kendala, seperti kesulitan dalam mencari informasi, kerusakan buku akibat pemakaian yang tidak tepat, serta kesulitan dalam pengawasan dan inventarisasi.

Untuk menilai apakah aplikasi yang disediakan telah memiliki nilai kebergunaan bagi pengguna maka perlu dilakukan evaluasi pandangan pengguna untuk mengukur tingkat kebergunaan. Teknik pengujian usability dapat digunakan dalam melakukan evaluasi berdasarkan pandangan pengguna, karena usability merupakan teknik pengujian yang dilakukan sesuai dengan pengalaman pengguna terhadap sebuah sistem. Pada penelitian ini metode pengujian usability yang digunakan adalah System Usability Scale (SUS). SUS memiliki instrumen yang jelas pada cara perhitungan untuk melakukan evaluasi sebuah aplikasi. Dengan demikian nilai evaluasi yang dihasilkan memiliki nilai kebenaran dan dapat dipertanggungjawabkan [2].

Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, serta potensi perbaikan dari sistem yang telah ada, sehingga dapat memberikan rekomendasi yang tepat guna meningkatkan kualitas layanan dan manajemen buku pusaka santri di pondok pesantren tersebut.

2 Tinjauan Literatur

Berdasarkan hasil evaluasi dan analisis data penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil evaluasi terhadap AMPSD telah memenuhi kriteria usability, yaitu efektivitas dan efisiensi serta memberikan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Selanjutnya, rekomendasi yang diperoleh berdasarkan hasil evaluasi usability, yaitu terkait dengan tampilan interface dan konten yang terdapat pada halaman utama, game education, dan materi, dimana perlu dirancang kembali agar lebih memudahkan user dan tidak menimbulkan kejenuhan selama menggunakan aplikasi tersebut [3].

Aplikasi HRMWincorp meraih nilai skor SUS sebesar 75,29, menempatkannya pada percentile rank ke-73, menunjukkan penilaian di atas rata-rata sebanyak 73%. Dalam kriteria Grade Scale,

aplikasi ini memperoleh peringkat Grade B, menegaskan kualitas yang baik dengan ruang untuk peningkatan lebih lanjut. Dalam skala Adjective, aplikasi ini dinilai sebagai baik, menunjukkan kepuasan pengguna yang tinggi dan memenuhi standar usability yang diharapkan. Selain itu, kategorisasi aplikasi sebagai "Acceptable" dalam skala Acceptable menunjukkan penerimaan yang positif dari pengguna terhadap aplikasi ini [4].

Penelitian ini menunjukkan hasil evaluasi tampilan prototype aplikasi Salve yang dilakukan dengan menggunakan System Usability Scale. Dari hasil evaluasi didapatkan skor 70,13 yang menunjukkan prototype aplikasi Salve dinyatakan Acceptable dan masuk ke dalam grade C dengan rating Good. Dapat disimpulkan bahwa prototype aplikasi Salve sudah cukup baik, informatif dan mudah digunakan [5].

Beberapa hal yang dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1). Dengan adanya sistem informasi penjualan pada Toko Faisal Elektronik 2 ini, dapat memberikan informasi barang yang dijual melalui website, Sehingga para konsumen tidak harus lagi datang ke toko dan mempromosikan barang secara luas tanpa ada batasan; (2). Dengan adanya sistem informasi penjualan pada Toko Faisal Elektronik 2 ini, dapat membantu memudahkan karyawan toko dalam melakukan pengolahan data transaksi serta pembuatan laporan; (3). Dengan adanya sistem informasi penjualan pada Toko Faisal Elektronik 2 ini, dapat memberikan kemudahan kepada para konsumen dalam mendapatkan informasi barang dan membeli barang [6].

Simpulan yang didapatkan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai Evaluasi Usability pada Aplikasi OVO Menggunakan System Usability Scale (SUS), didapatkan hasil yaitu berdasarkan pengujian data yang sudah diolah mendapat nilai rata-rata usability aplikasi OVO memperoleh skor 69,23. Skor tersebut menunjukan bahwa aplikasi OVO memiliki tingkat usability sudah cukup baik, dalam skor tersebut dapat diartikan hasil interpretasi dari pendekatan berdasarkan sifat (Adjective), layanan milik aplikasi OVO ini masih termasuk kategori OK mendekati GOOD, dan tingkat penerimaannya (Acceptable) masuk kategori marginal "HIGH" dengan Grade Scale D. SUS Score percentile rank dan letter grades dikisaran 68 – 80.3 dengan grade yang cukup tinggi yaitu B dengan nilai 74 masuk kedalam peringkat percentile di dalam range < 70% - 90 % yaitu kisaran 55%. Hal ini berarti bahwa aplikasi OVO memiliki nilai kebergunaan yang baik serta layak di akses oleh penggunaanya [7].

Kesimpulan sebagai berikut : 1. Sistem informasi pembayaran siswa ini merupakan hasil pengembangan sistem dengan metode prototype terhadap sistem pembayaran yang saat ini sudah berjalan di sekolah SMK Mandala Bhakti Surakarta. 2. Sistem informasi pembayaran ini yang dibangun di sekolah SMK Mandala Bhakti Surakarta sudah mencakup pengelolaan data keuangan sekolah yang meliputi pendataan transaksi dengan lebih cepat, efektif dan konsisten, sehingga dapat mengurangi adanya duplikasi dan redundansi data serta penyimpanan datanya sudah terstruktur dengan database management [8].

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan mengenai Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS) didapatkan hasil berdasarkan pengujian data yang sudah diolah didapatkan nilai rata-rata usability website shopee memperoleh skor 67,0833 mengunjukan bahwa website shopee memiliki tingkat usability pada fitur pembelian produk sudah dalam kategori OK. Pada uji normalitas data yang didapat telah berdistribusi normal, sedangkan pada uji One sample T-Test menunjukan bahwa angka signifikan lebih besar dari 0,05 maka hipotesis penelitian diperoleh adalah H0 diterima oleh karena itu H1 ditolak dimana dapat dideskripsikan bahwa rata-rata nilai usability website Shopee tidak sama dengan 68 atau lebih kecil dari 68 [9].

1. Metode kuesioner System Usability Scale (SUS) yang diujikan pada PLN Mobile didapati hasil 46.66% dimana pengguna masih tidak puas dengan PLN Mobile sehingga penilaian yang diberikan kurang bagus. 2. Perbaikan dengan metode discovery prototyping meningkatkan nilai usability, saran perbaikan yang didapat dari responden seperti menambah setelan yang dapat mengubah bahasa dan biodata pribadi pengguna yang tersimpan di aplikasi, memperbaiki tata letak fitur, menempatkan pilihan yang paling penting dan mengelompokkan menu-menu dalam icon yang mudah dipahami dihalaman utama, menambah daya 450-900 VA pada list pilih daya, menambah fitur merubah bahasa, menambah fungsi double tab untuk keluar aplikasi, menambah menu untuk menambah nomor ID pelanggan yang lain, memberi akses melihat memori handphone, menambahkan fitur FAQ [10].

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil rekapitulasi hasil pengujian kuisioner dengan menggunakan metode SUS dari sisi Acceptability, Grade Scale dan Adjective Rating diperoleh hasil bahwa tingkat Acceptability range pengguna terhadap website stikiindonesia.ac.id berada pada grade Marginal High, tingkat Grade Scale berada pada kategori D, dan tingkat Adjective Rating berada pada kategori OK maka dapat disimpulkan bahwa website masih perlu untuk dievaluasi dan dikembangkan lebih lanjut agar dapat lebih optimal penggunaannya [11].

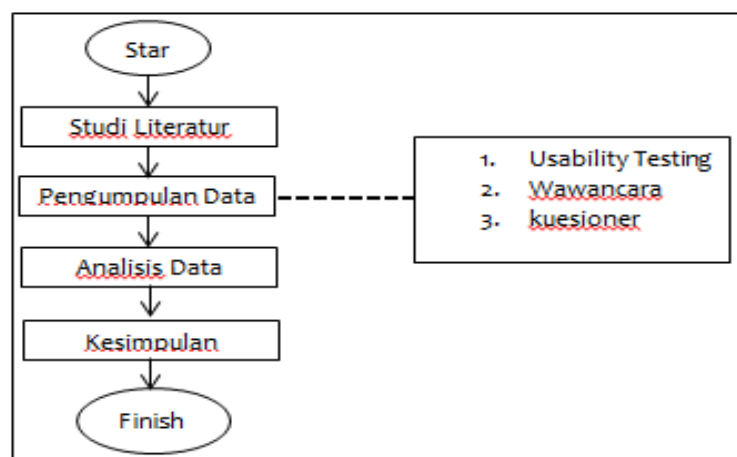
Penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan mengeksplorasi evaluasi usability dari berbagai jenis aplikasi dan konteks penggunaan yang berbeda, serta memberikan rekomendasi spesifik untuk perbaikan yang dapat diterapkan dalam pengembangan aplikasi yang lebih baik di masa depan.

3 Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan studi pustaka yaitu metode dengan pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Ada Empat tahap studi pustaka dalam penelitian yaitu menyiapkan perlengkapan alat yang diperlukan, menyiapkan bibliografi kerja, mengorganisasikan waktu dan membaca atau mencatat bahan penelitian. Contoh sumbernya antara lain buku, jurnal, dan penelitian yang pernah dilakukan. Bahan literatur yang diperoleh dari berbagai referensi itu dianalisis secara kritis dan harus dianalisis kedalaman untuk mendukung proposisi dan ide[12].

3.1 Tahapan Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan terdiri dari beberapa tahap, yaitu studi literature, pengumpulan data, analisis data, dan kesimpulan. Pada Gambar 1 merupakan tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini sebagaimana dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan penelitian

Studi literatur yang komprehensif untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan terkini tentang objek yang diteliti. Langkah ini membantu peneliti memahami landasan teoritis yang terkait dengan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*) untuk mengevaluasi aplikasi azkiya creative. Langkah selanjutnya adalah pengumpulan data melibatkan uji coba kegunaan (*Usability Testing*), di mana aplikasi yang diteliti diberikan kepada sekelompok pengguna untuk dievaluasi. Hasil dari uji coba ini membantu dalam mengevaluasi sejauh mana aplikasi tersebut dapat digunakan dengan efektif dan efisien oleh pengguna.

Tahap selanjutnya yaitu tahap analisis data. Data tersebut dihitung berdasarkan hasil pengujian *Usability* yaitu berupa sebaran kuesioner. SUS (*System Usability Scale*) dihitung berdasarkan rumus yang telah ditetapkan. Tahapan terakhir dari penelitian ini adalah menyusun kesimpulan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan.

3.2 Objek Penelitian

Objek yang menjadi bahan evaluasi adalah aplikasi azkiya creative. Yang dimana aplikasi tersebut merupakan Buku Pusaka Santri, Buku ini adalah buku Hafalan Wajib Santri dan sebagai panduan ataupun acuan pada pengajar Pondok Pesantren Modern Al-Azkiya' dan kemudian disusun sesuai kebutuhan santri. Terdiri dari materi-materi wajib dari berbagai macam disiplin ilmu seperti

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

Tauhid, Fiqih, Akhlak, Hadits, Tarikh, Tajwid, Nahwu dan Shorof untuk jenjang MTs dan MA. Tampilan utama pada aplikasi ini berupa halaman login bagi user, seperti yang diperlihatkan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Tampilan halaman utama pada aplikasi azkiya creative

3.3 Usability Testing

Usability adalah ukuran sejauh mana suatu produk, sistem, atau antarmuka pengguna dapat digunakan dengan efektif, efisien, dan memuaskan oleh pengguna. Konsep usability sangat penting dalam desain dan pengembangan produk atau sistem karena berkaitan erat dengan pengalaman pengguna. Faktor kemudahan penggunaan sistem adalah salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan suatu sistem atau aplikasi. Tujuan usability adalah untuk memberikan penilaian seberapa mudahnya penggunaan sistem yang dipakai oleh pengguna berdasarkan kriteria tertentu, sehingga pengguna dapat menjalankan suatu sistem tanpa kesulitan [13].

3.4 System Usability Scale (SUS)

System usability scale (SUS) pertama kali dikembangkan oleh John Brooke sejak tahun 1986, merupakan salah satu metode yang dapat melakukan evaluasi usability salah satunya pada website maupun aplikasi. SUS tidak membutuhkan perhitungan yang rumit dan waktu yang lama dengan hasil skor 0-100. Terdiri dari sepuluh pertanyaan oleh John Brooke. Pertanyaan SUS dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Table 1. Pertanyaan system usability scale (SUS)

No.	Pertanyaan	Skala
1.	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi	1 s/d 5
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	1 s/d 5
3.	Saya merasa system ini mudah digunakan	1 s/d 5
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini	1 s/d 5
5.	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya	1 s/d 5
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada aplikasi ini)	1 s/d 5
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat.	1 s/d 5
8.	Saya merasa aplikasi ini membingungkan	1 s/d 5
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini.	1 s/d 5
10.	Saya perlu belajar banyak hal sebelum menggunakan aplikasi ini.	1 s/d 5

Responden akan memilih salah satu jawaban pertanyaan dari sangat tidak setuju (STS) dengan bobot 1, tidak setuju (TS) dengan bobot 2, ragu-ragu (RG) dengan bobot 3, setuju (ST) dengan bobot 4, dan sangat setuju (SS) dengan bobot 5.

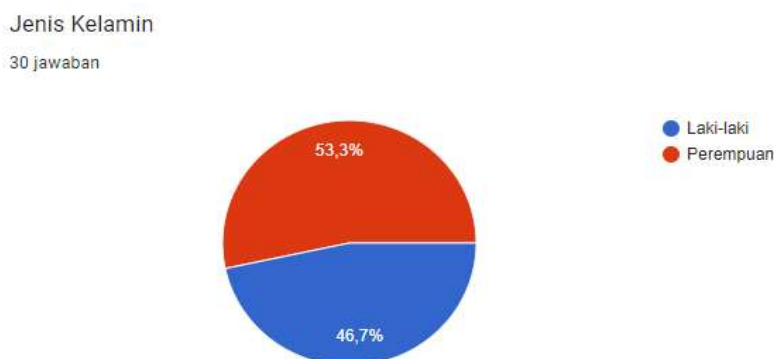
Untuk melakukan perhitungan dalam penentuan skor SUS yaitu dengan cara memberi bobot pada setiap item yang berkisar 0-4. Adapun ketentuan dalam perhitungan SUS sebagai berikut:

1. Untuk setiap pertanyaan nomor ganjil 1, 3, 5, 7, dan 9 (item dengan kata kata positif), bobot yang diperoleh dengan mengurangi 1.
2. Untuk setiap pertanyaan nomor genap 2, 4, 6, dan 10 (item dengan kata kata negatif) nilai yang didapat adalah 5 dikurangi dari skor yang telah diperoleh.
3. Untuk mendapatkan skor SUS secara keseluruhan maka jumlah nilai dari proses 1 dan 2 dikalikan dengan 2,5 [14].

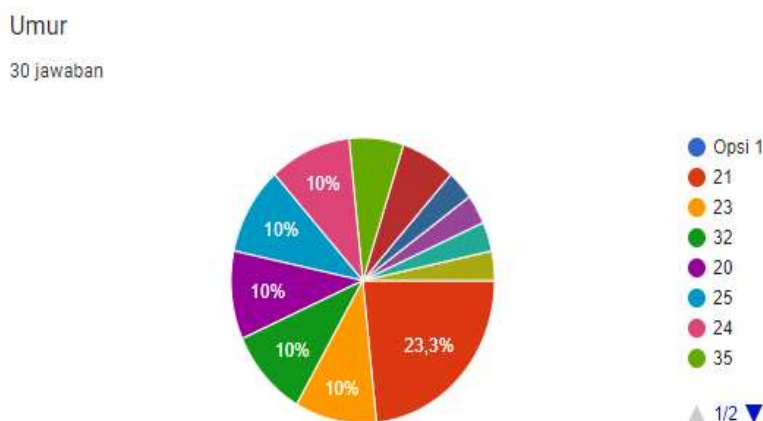
4 Hasil dan Pembahasan

Peneliti membagikan kuesioner SUS yang harus diisi responden, kemudian data tersebut diolah sehingga menghasilkan output yaitu pengujian usability dengan menggunakan metode System Usability Scale.

Penelitian yang membahas mengenai evaluasi aplikasi azkiya creative yang menjadi responden adalah para pengajar yang sudah atau sedang menggunakan aplikasi azkiya creative. Pengujian dilakukan setelah responden selesai melakukan task yang sudah diberikan dengan melibatkan 30 responden yang dimana laki-laki berjumlah 14 pengajar dan perempuan berjumlah 16 pengajar. Berikut merupakan deskripsi responden dari jenis kelamin maupun umur, Sebagaimana dilihat pada Gambar 3 berikut:



Berdasarkan Gambar 3. Dapat kita ketahui bahwa jumlah responden sebanyak 30 orang berjenis kelamin laki-laki (46,7%), dan 16 responden perempuan (53,3%).



Gambar 4. Umur responden

Berdasarkan pada Gambar 4. dapat kita ketahui bahwa jumlah responden sebanyak 30 pengguna aplikasi usia 21 Tahun sebanyak 23,3%, 23 Tahun 10%, 32 10%, 32 Tahun 10%, 20 Tahun 10%, 25 Tahun 10%, 24 Tahun 10%, dan 35 Tahun 10%.

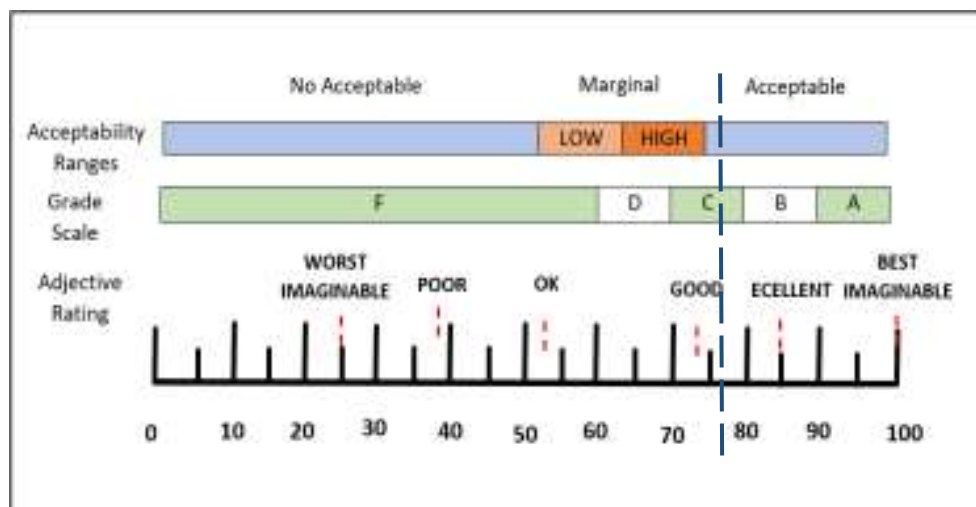
Setelah proses pengumpulan data yang dilakukan dengan 30 responden dari guru ataupun tenaga pengajar Pondok Pesantren Modern Al-Azkiya', didapat hasil jawaban kuesioner SUS. Berikut hasil jawaban kuesioner dan score yang didapat menggunakan metode SUS.

Tabel 2. Hasil nilai kuesioner SUS

Skor Hasil Hiting SUS											Nilai	
Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	(Jumlah x 2.5)
R1	3	3	3	2	2	4	3	3	2	2	27	67.5
R2	4	2	2	1	3	2	3	2	2	2	23	57.5
R3	2	4	4	4	4	4	4	4	2	1	33	82.5
R4	0	2	2	1	3	1	1	1	2	2	15	37.5
R5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R6	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	33	82.5
R7	4	4	4	3	4	4	3	3	4	2	35	87.5
R8	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	20	50
R9	4	4	4	2	4	4	3	4	4	2	35	87.5
R10	4	1	4	2	4	2	2	4	0	3	26	65
R11	3	4	3	4	3	4	4	4	3	1	33	82.5
R12	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	30	75
R13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R14	2	3	3	1	3	2	4	3	2	1	24	60
R15	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	36	90
R16	3	2	4	1	4	2	4	4	1	1	26	65
R17	2	1	3	3	3	2	3	3	3	3	26	65
R18	3	3	4	2	4	3	3	4	4	3	33	82.5
R19	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	36	90
R20	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	36	90
R21	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	33	82.5
R22	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38	95
R23	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	32	80
R24	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38	95
R25	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	37	92.5
R26	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	36	90
R27	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	37	92.5
R28	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	36	90
R29	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	36	90
R30	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	36	90
Rata-rata Score SUS											80.5	

Berdasarkan hasil penilaian dari 30 responden diperoleh total nilai Skor SUS sebesar 2415 dengan nilai rata-rata yang dihasilkan adalah 80.5. Setelah mendapatkan hasil akhir dari penilaian responden, langkah selanjutnya adalah menentukan grade hasil penilaian. Dalam Metode SUS

memiliki 3 aspek dalam menentukan nilai terhadap skor yang telah diperoleh dari responden yaitu Acceptability Ranges yang terdiri dari 3 kategori Not Acceptable dengan range nilai 0-50, Marginal (low dengan range nilai 51-62 dan high 63-70), 70-100 Acceptable. Grade Scale dengan skala penilaian yang dibagi menjadi 4 kategori yaitu $A \geq 80,3$, $74 \leq B \leq 80,3$, $68 \leq C < 74,3$, $51 \leq D < 68$, dan $F < 51$. Serta Adjective Rating dengan Worst Imaginable 0-25, Poor 26-37, Ok 38-50, Good 51-62, Excellent 63-75, dan Best Imaginable 76-100. Sebagaimana pada Gambar 5 berikut :



Gambar 5. Penentuan hasil evaluasi SUS[15]

Dari hasil penghitungan nilai tingkat kebergunaan dapat diketahui bahwa nilai atau skor dari evaluasi aplikasi azkiya creative pada Pondok Pesantren Modern Al-Azkiya' mendapatkan nilai 80,5. Dari nilai atau skor tersebut, dapat diukur sesuai ketentuan penilaian SUS seperti yang diperlihatkan pada Gambar 5. Untuk itu, dapat diketahui tingkat kebergunaan (usability) aplikasi dari tiga sisi yaitu: (1) Acceptability menilai aplikasi azkiya creative pada Pondok Pesantren Modern Al-Azkiya' dari aspek penerimaan aplikasi oleh pengguna, hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi dikategorikan acceptable, (2) Grade Scale menilai aplikasi dari aspek tingkat kualitas, hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi azkiya creative berada pada grade scale B, dan (3) Adjective Rating menilai aplikasi dari aspek yang menentukan rating kebergunaan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi azkiya creative dikategorikan excellent.

5 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap 30 responden, dapat diperoleh hasil skor rata-rata melalui kuesioner dengan skor 80.5. Dari segi Acceptability menilai aplikasi azkiya creative pada Pondok Pesantren Modern Al-Azkiya' dikategorikan acceptable, Grade Scale menilai aplikasi dari aspek tingkat kualitas, hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi azkiya creative berada pada grade scale B, dan Adjective dikategorikan excellent.. Dapat disimpulkan aplikasi tidak membutuhkan perbaikan dan layak digunakan para santri maupun pengajar.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusinya dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih yang tulus kami sampaikan kepada:

1. Ustadz Cepi Sirema yang telah bersedia diwawancarai serta mengizinkan peneliti untuk mengevaluasi mengenai Aplikasi Azkiya Creative. Terima kasih yang sebesar-besarnya
2. Ucapan terima kasih kepada seluruh responden yaitu: Para majelis guru Pondok Pesantren Modern Al-Azkiya' yang telah meluangkan waktu dan bersedia berpartisipasi dalam pengumpulan data penelitian ini. Tanpa kontribusi mereka, penelitian ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik.
3. Terima kasih kepada orang tua yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi yang tiada henti sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
4. Terima kasih kepada teman-teman yang telah memberikan dukungan moral, bantuan teknis, dan berbagi pengetahuan selama proses penelitian ini.

Referensi

- [1] H. Susanto, J. Jamaludin, and M. Prawitasari, "Evaluasi Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Sejarah Proklamasi Berbasis Android," *Andharupa J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 9, no. 01, pp. 130–143, 2023, doi: 10.33633/andharupa.v9i01.7054.
- [2] V. Y. P. Ardhana, "Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. Informatics, Electr. Electron. Eng.*, vol. 2, no. 1, pp. 5–11, 2022, doi: 10.47065/jieeee.v2i1.430.
- [3] V. P. Sabandar and H. B. Santoso, "Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing," *Teknika*, vol. 7, no. 1, pp. 50–59, 2018, doi: 10.34148/teknika.v7i1.81.
- [4] L. P. Penelitian and R. Riyandi, "Menggunakan Metode System Usability Scale," vol. 12, no. 2, 2021.
- [5] A. D. Hidayat, R. F. Nurkhalim, and N. Nurhadi, "Evaluasi Kebermanfaatan Aplikasi Salve Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)," *J. Wiyata Penelit. Sains dan Kesehat.*, vol. 9, no. 2, p. 162, 2022, doi: 10.56710/wiyata.v9i2.599.
- [6] M. Syariat and Samsudin, "Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Faisal Elektronik 2 Indragiri Hilir Berbasis Web," *J. Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, pp. 51–62, 2020, doi: 10.32520/jupel.v2i1.1084.
- [7] H. Al Rosyid, D. P. Rakhmadani, and S. D. Alika, "Evaluasi Usability pada Aplikasi OVO Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," vol. 9, no. 6, pp. 1808–1815, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i6.5073.
- [8] M. M. Muhtarom, A. Suyatno, and T. D. S, "Evaluasi Sistem Informasi Pembayaran Siswa SMK Mandala Bhakti Surakarta," *Device*, vol. 12, no. 2, pp. 119–125, 2022, doi: 10.32699/device.v12i2.3493.
- [9] F. G. Sembodo, G. F. Fitriana, and N. A. Prasetyo, "Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. Appl. Informatics Comput.*, vol. 5, no. 2, pp. 146–150, 2021, doi: 10.30871/jaic.v5i2.3293.
- [10] E. Kaban, K. Candra Brata, and A. Hendra Brata, "Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 10, pp. 3281–3290, 2020.
- [11] D. Made, D. Utami, and A. M. Dirgayusari, "Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) s," vol. 4, no. October, pp. 152–161, 2020.
- [12] M. N. Adlini, A. H. Dinda, S. Yulinda, O. Chotimah, and S. J. Merliyana, "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka," *Edumaspul J. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 974–980, 2022, doi: 10.33487/edumaspul.v6i1.3394.
- [13] G. Indrawan *et al.*, "Evaluasi Sistem Informasi SIAkad UPMI Menggunakan Metode System Usability Scale," pp. 61–70.
- [14] Sabrina Aisyah, Eki Saputra, Nesdi Evrilyan Rozanda, and Tengku Khairil Ahsyar, "Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale," *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 7, no. 2, pp. 125–132, 2021. [Online]. Available: <https://disdik.riau.go.id>.
- [15] H. Annaasthasya Suryanto and R. Setyadi, "Evaluasi Web Sistem Informasi Pemerintahan Daerah (SIPD) Bappelitbangda Mempgunakan Metode System Usability Scale," *Resolusi Rekayasa Tek. Inform. dan Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 156–161, 2022, [Online]. Available: <https://djournals.com/resolusi>