

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Untuk mendukung analisis dan pemahaman fokus penelitian, tinjauan literatur mencakup uraian teori dan konsep yang relevan dengan topik penelitian.

2.1.1 Usability

Menurut Nielsen *Usability* [4] adalah fitur kualitas yang dapat mengukur seberapa mudah antarmuka pengguna digunakan; antarmuka yang dirancang dengan baik dapat membantu pengguna berinteraksi dengan sistem dengan lebih mudah. Selain itu, parameter yang sangat penting untuk keberhasilan sebuah aplikasi adalah *usability*. *Usability* mengacu pada seberapa mudah sistem dapat digunakan dan digunakan dengan efektif. Konsep ini menekankan bahwa antarmuka yang dirancang dengan baik akan membuat pengalaman interaksi pengguna yang lebih baik. *Usability* berasal dari kata "*available*", yang berarti dapat digunakan dengan baik, dan didefinisikan sebagai upaya untuk mengoptimalkan interaksi antara pengguna dan sistem agar dapat diselesaikan secara interaktif [4].

2.1.2 Aspek Usability

Pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi atau situs *web* sehingga mudah dan cepat digunakan disebut *usability*. Berdasarkan definisi tersebut, penelitian ini menggunakan lima elemen *usability*, atau lima karakteristik, yang dikemukakan oleh Jacob Nielsen. Penelitian ini sejalan dengan konsep *usability* menurut ISO 9241:11 Nielsen. Kelima komponen ini mencakup [5]:

1. Kemudahan (*learnability*), yaitu seberapa cepat pengguna mahir menggunakan sistem, termasuk kemudahan menjalankan fungsi-fungsi dan kemampuan sistem untuk memberikan apa yang diharapkan pengguna..
2. Efisiensi (*efficiency*), yang berarti jumlah sumber daya yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan ketepatan dan kelengkapan penggunaan sistem.
3. Mudah diingat (*memorability*), atau kemampuan pengguna untuk mengingat apa yang mereka ketahui setelah meninggalkan sistem dalam jangka waktu tertentu. Konsistensi peletakan menu dan komponen antarmuka lainnya memengaruhi aspek ini.
4. Kesalahan dan keamanan (*errors*), yang mencakup jumlah dan jenis kesalahan yang dilakukan pengguna selama menggunakan sistem. Kesalahan ini mencakup ketidaksesuaian antara apa yang dipikirkan pengguna dan apa yang disajikan sistem.
5. Kepuasan (*satisfaction*), yang didefinisikan sebagai tingkat kenyamanan pengguna serta sikap positif terhadap penggunaan produk, atau ukuran subjektif mengenai bagaimana pengguna merasakan pengalaman menggunakan sistem.

2.1.3 Website

Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung yang dapat diakses melalui jaringan internet melalui peramban yang disebut *browser*. Halaman *web* dapat menampilkan informasi dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, audio, dan video, berkat penggunaan bahasa pemrograman web, terutama HTML. *Website* adalah media penyampaian informasi yang memungkinkan pengguna memperoleh dan mengakses data secara cepat, luas, dan tanpa batasan waktu dan ruang. Selain berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi statis, mereka juga dapat berkembang menjadi sistem yang dinamis dan interaktif yang dapat memenuhi

berbagai kebutuhan, seperti komunikasi, pendidikan, dan pengelolaan informasi digital. [6].

2.1.4 Metode *System Usability Scale* (SUS)

Metode *System Usability Scale* (SUS) merupakan salah satu instrumen evaluasi *usability* yang mudah digunakan, cepat, dan memiliki kemampuan untuk memberikan hasil penilaian yang objektif dan efisien, Metode *System Usability Scale* (SUS) adalah salah satu alat yang paling banyak digunakan untuk menilai *Usability*. SUS menggunakan sepuluh pernyataan dengan skala penilaian mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju untuk mengukur persepsi pengguna terhadap seberapa mudah, efektif, dan nyaman suatu sistem digunakan [7]. Sejauh ini, metode ini telah terbukti berhasil diterapkan pada berbagai bidang, seperti sistem informasi dan *website* pendidikan, karena dapat memberikan gambaran tentang seberapa efektif, efisien, dan puas pengguna [2]. Selain itu, SUS diciptakan oleh John Brooke pada tahun 1986 sebagai alat untuk menilai *usability*. Tujuannya adalah untuk membuat penilaian yang akurat dan menjadi referensi penting dalam proses pengembangan dan perbaikan sistem [8]. Keunggulan lainnya adalah SUS bersifat mudah dikelola, termasuk ketika digunakan secara online, dan tetap menghasilkan data yang valid serta skor yang konsisten [9].

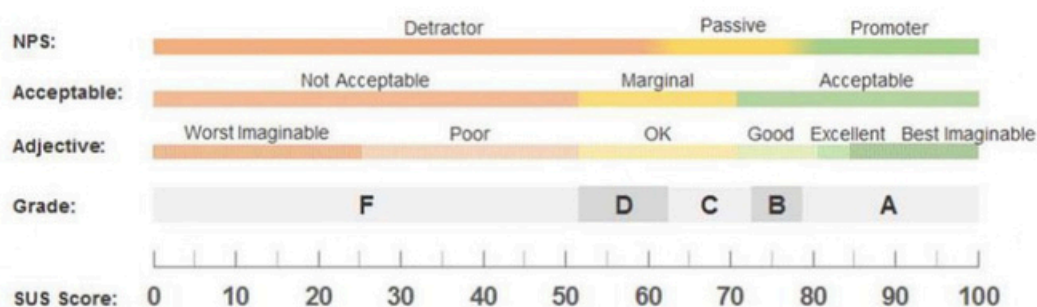
Tabel I. Tabel Pertanyaan SUS [8]

No	Pertanyaan
1	Saya akan lebih sering lagi menggunakan sistem ini lagi.
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan.
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.

5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini.
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

Sumber: [8]

Untuk menilai skor SUS, dua pendekatan digunakan. Yang pertama melihat tingkat penerimaan pengguna, skala, dan penilaian kata adjektif. Tingkat penerimaan pengguna dibagi menjadi tiga kategori: tidak diterima, marginal, dan diterima. Skala dibagi menjadi enam tingkatan: A, B, C, D, E, dan F. Penilaian kata adjektif mencakup kategori buruk Gambar 2 menunjukkan ilustrasi penilaian skor SUS.



Sumber: [8]

Gambar II.1. Penilaian Skor SUS

2.1.5 Skala Likert

Skala Likert pertama kali diperkenalkan oleh psikolog sosial Amerika, Rensis Likert, melalui laporannya berjudul *“Technique for the Measurement of Attitudes”* (Likert, 1932). Alat psikometrik ini memungkinkan individu untuk mengukur pikiran dan perasaan mereka dengan menggunakan berbagai jenis survei opini, bahkan asesmen kepribadian. Untuk mengukur *usability*, responden diminta untuk

menentukan seberapa setuju mereka dengan pertanyaan.[4]. Sebagaimana dijelaskan pada Tabel 2 berikut:

Tabel II.2 Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat tidak setuju (STS)	1
Tidak setuju (TS)	2
Kurang setuju (KS)	3
Setuju (S)	4
Sangat setuju (ST)	5

Sumber : [2]

Skala Likert biasanya menunjukkan tingkat persetujuan terhadap suatu pernyataan dan menggunakan jumlah pilihan ganjil untuk memungkinkan respons netral. Sebagaimana biasa, kategori "sangat setuju" ditampilkan di sebelah kanan. Salah satu contoh penggunaan skala ini adalah pernyataan, "*Website* memiliki tampilan yang ramah pengguna", yang menerima tanggapan dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju. Tujuan penelitian menentukan bentuk skala Likert; beberapa peneliti menggunakan lima tingkat, seperti yang disebutkan di atas, sementara yang lain menggunakan tujuh atau sepuluh tingkat. Menurut penelitian Dawes (2008), skala 5 atau 7 poin cenderung menghasilkan skor rata-rata yang sedikit lebih tinggi daripada skala 10 poin [4].

Instrumen Sistem *Usability* Scale (SUS) juga menggunakan skala Likert untuk penelitian *usability*. Dalam penelitian evaluasi *usability* yang dilakukan di *Website* Shopee, disebutkan bahwa "lima skala Likert" digunakan untuk menghitung SUS, dan responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap sepuluh pernyataan berdasarkan persepsi subjektif mereka [10]. Menurut Portaldik, SUS terdiri dari "10 item pernyataan dengan skala Likert yang mampu menangkap persepsi subjektif pengguna terhadap kemudahan dan konsistensi sistem" [11] Dalam penelitian yang

dilakukan pada aplikasi Matahari Mall, responden "diinterpretasikan ke dalam skala Likert dari 1 sampai 5" sebelum diberikan skor *usability* aplikasi [12].

2.1.6 SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*)

SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) adalah program statistik yang digunakan dalam ilmu sosial untuk pengolahan dan analisis data statistik, baik secara interaktif maupun melalui pemrosesan batch. Namun, seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan analisis data, SPSS juga digunakan dalam bidang lain, seperti penelitian pasar, survei, kesehatan, dll. SPSS tidak hanya memiliki kemampuan analisis statistik yang sangat baik tetapi juga sistem manajemen data yang diintegrasikan dalam lingkungan grafis. Oleh karena itu, pengoperasiannya relatif mudah dipahami berkat menu deskriptif dan kotak dialognya. Norman Nie, seorang lulusan Ilmu Politik dari Stanford University yang kemudian menjadi profesor peneliti dan profesor emeritus di University of Chicago, adalah orang yang pertama kali mengembangkan perangkat lunak ini. Pada awalnya, SPSS hanya digunakan untuk kebutuhan analisis ilmu sosial, tetapi seiring berjalannya waktu, ia menjadi lebih luas dan sekarang dikenal sebagai solusi statistik untuk produk dan layanan. Saat digunakan, SPSS memiliki dua jendela utama: Data Editor, yang digunakan untuk memasukkan dan mengelola data, dan Output Viewer, yang menampilkan hasil pengolahan data statistik. SPSS juga mendukung penyajian data dalam berbagai format, seperti tabel, grafik, chart, plot, dan statistik deskriptif, serta analisis statistik yang kompleks.[13].

2.2 Penelitian Terkait

Penelitian terkait diperlukan sebagai acuan untuk memahami konteks dan dan mendapatkan referensi dari studi sejenis sebelumnya, penelitian terkait diperlukan.

Ringkasan penelitian terkait berikut ini:

1. Pada penelitian yang dilakukan oleh Egif Adea Lutfi, Rahayu Widayanti, dan Eka Yuniar tahun 2025 [2]. Dalam artikel yang berjudul "*Analisis Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) terhadap Pengguna Website SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo*", dibahas bahwa situs *web* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo memiliki beberapa masalah dengan kemudahan penggunaan, seperti antarmuka yang tidak menarik, navigasi yang membingungkan, dan kecepatan muat halaman yang lambat. Dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa, guru, dan orang tua, penulis menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk menemukan masalah tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *SUS* rata-rata adalah 68,69 dan termasuk dalam kategori marginal (grade C). Berdasarkan temuan ini, penulis menyarankan perbaikan desain antarmuka dan optimalisasi kinerja *website* untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Penelitian ini menunjukkan bahwa evaluasi berbasis persepsi pengguna sangat penting untuk menentukan seberapa mudah sistem pendidikan digital digunakan [2].
2. Penelitian oleh Katon Pratama Susanto, Satrio Hadi Wijoyo, dan Retno Intan Rokhmawati tahun 2021 [14]. Dalam artikel berjudul "*Evaluasi Usability pada Website Sekolahcoding.com dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan Human Centered Design (HCD)*," dijelaskan bahwa situs *web* tersebut mengalami beberapa masalah yang berkaitan dengan efisiensi dan kemanjuran

penggunaan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan pendekatan *Human Centered Design* (HCD) dan pengujian *usability*. Pengujian skenario tugas pengguna (*Task scenario testing*) dan evaluasi kepuasan melalui Skala Kegunaan Sistem (SUS) adalah dua pendekatan yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah redesain berdasarkan temuan *usability*, efektivitas meningkat dari 67% menjadi 100%, efisiensi meningkat sebesar 219%, dan skor kepuasan pengguna meningkat dari 50 menjadi 77,5, yang menempatkannya dalam kategori baik. Menurut penelitian ini, kombinasi pengujian *usability* dan desain berpusat pada pengguna dapat meningkatkan kualitas interaksi pengguna dengan sistem.[14].

3. Penelitian oleh Chelsea Nadia Kurniawan, Baizul Zaman, dan Syamsul Bhahri [7] Tujuan dari penelitian ini, "Analisis Kegunaan pada *Website* Ayomulai Menggunakan Metode Skala Kegunaan Sistem (SUS)," adalah untuk mengevaluasi tingkat kegunaan situs *web* Ayomulai, yang merupakan platform *crowdfunding* yang memfasilitasi investor dan kreator untuk mengembangkan bisnis mereka. Studi tersebut melibatkan dua puluh responden dari berbagai latar belakang, seperti pengusaha, karyawan, dan mahasiswa. Instrumen SUS, yang terdiri dari sepuluh pernyataan dengan skala Likert, digunakan untuk melakukan evaluasi. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai *usability* sebesar 61,6 termasuk dalam kategori marginal yang rendah, menerima nilai D, dan menerima nilai kata-kata yang memiliki penilaian yang baik. Ini menunjukkan bahwa situs *web* Ayomulai masih memiliki beberapa masalah dalam hal kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna. Penelitian ini juga menekankan bahwa diperlukan pengembangan lanjutan pada elemen

antarmuka dan alur interaksi agar pengguna dapat menggunakan fitur dengan lebih cepat. Agar situs *web* menjadi lebih responsif dan efisien ketika digunakan oleh pengguna baru, peneliti menyarankan peningkatan konsistensi tampilan, penyederhanaan navigasi, dan optimalisasi fungsi [7].

4. Pada Penelitian yang dilakukan oleh Novrian Pratama, Rifka Anrahvi, dan Stevani [8] dengan judul "*Application of the System Usability Scale (SUS) Method in Measuring Student Satisfaction with the Academic Directory Website*" berfokus pada evaluasi tingkat *usability* layanan Direktori Akademik FST UIN Sultan Syarif Kasim Riau. *Website* tersebut merupakan sistem layanan akademik daring yang menyediakan informasi administratif dan teknis bagi mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi. Pengukuran *usability* dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert. Sebanyak 70 mahasiswa aktif dilibatkan sebagai responden dalam penelitian ini. Hasil analisis menunjukkan bahwa *website* memperoleh skor SUS rata-rata 82, yang termasuk kategori "*excellent*" dan berada pada "*acceptability*" tinggi. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa secara umum *website* mampu memenuhi kebutuhan pengguna, baik dari sisi kemudahan penggunaan maupun kenyamanan navigasi. Meskipun nilai *usability* berada dalam kategori sangat baik, peneliti tetap menemukan beberapa area yang perlu ditingkatkan, seperti kecepatan akses *website*, kelengkapan panduan penggunaan, serta perbaikan pada beberapa fitur yang belum bekerja secara optimal. Rekomendasi yang diberikan difokuskan pada peningkatan kualitas antarmuka, perbaikan performa teknis, serta penyediaan tutorial penggunaan yang lebih

komprehensif agar *website* dapat memberikan pengalaman yang lebih efisien dan efektif bagi mahasiswa [8].

5. Pada Penelitian yang dilakukan oleh Kesuma (2021) [9]. Dalam dengan dengan judul "Penggunaan Metode *Sistem Usability Scale* untuk Mengukur Aspek *Usability* pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ", dibahas evaluasi penggunaan sistem pembelajaran daring yang digunakan mahasiswa selama kuliah online. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan *Sistem Usability Scale* (SUS). Sejumlah mahasiswa dinilai sebagai penggunaan aktif sistem pembelajaran daring tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor SUS yang diperoleh adalah 69,9, yang berada pada kategori C (*Acceptabel*). Oleh karena itu, nilai ini menunjukkan bahwa sistem masih dapat diteruskan ke oleh pengguna, tetapi tidak sepenuhnya ideal dari segi kemudahan penggunaan. Seperti yang ditunjukkan oleh temuan ini, berbagai aspek pengalaman penggunaan pengguna, seperti kemudahan navigasi, efisiensi penggunaan, dan komitmen tata letak antarmuka, masih membutuhkan peningkatan. Berdasarkan temuan ini, peneliti membuat perbaikan elemen desain dan alur interaksi sistem untuk membuat penggunaan lebih nyaman. Untuk membuat instruksi lebih mudah dipahami oleh siswa, perbaikan yang disarankan meliputi peningkatan struktur menu, peningkatan ketepatan instruksi dalam platform, dan optimalisasi tampilan visual. Menurut temuan penelitian ini, menggunakan metode SUS efektif dalam menciptakan gambaran umum kualitas *usability* pada metode pembelajaran online dan dapat berfungsi sebagai dasar pengembangan yang lebih baik [9].
6. Pada penelitian yang dilakukan oleh Fikri Maulana, Rachmat Adi Purnama, dan Tommi Alfian Armawan Sandi tahun 2025 [15]. Dalam artikel berjudul

"Analisis Pengaruh *Usability Website* ESS Online pada PT Indomarco Prismatama Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS)," penulis memeriksa tingkat kegunaan Website ESS Online yang digunakan oleh karyawan untuk proyek absensi dan administrasi umum. Sebagian besar orang masih menggunakan sistem ini, terutama dalam hal konsistensi fungsi, kemudahan penggunaan, dan kenyamanan saat digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Untuk mengukur pengalaman tersebut, peneliti menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), yang terdiri dari 35 responden dari karyawan aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai SUS yang diperoleh rata-rata adalah 74,5, termasuk dalam kategori Marginal "High", berada pada Grade "C", dan memperoleh nilai "Excellence" pada penilaian adjektif. Menurut penelitian ini, *website* ESS Online secara umum dapat dikirim dengan oleh pengguna dan memiliki tingkat penerimaan yang baik, tetapi masih ada beberapa aspek kegunaan yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan efisiensi dan kemudahan penggunaan [15].

7. Pada penelitian yang dilakukan oleh Azizah Ramadhanti, Muji Rahayu, dan Ramadiani tahun 2025 [11]. Dalam artikel berjudul "Evaluasi *Usability* Portal Pendidikan Indonesia (Portaldik) Oleh Guru di SMA Negeri 4 Balikpapan Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS)," penulis mengevaluasi kemudahan penggunaan Portal Pendidikan Indonesia (Portaldik), yang berfungsi sebagai platform untuk mengumpulkan data dan memberikan informasi tentang pendidikan bagi guru dan siswa. Menurut penelitian kuantitatif dengan, kuesioner SUS disebarikan kepada 42 guru. Penelitian ini menemukan bahwa buku tersebut masih menghadapi beberapa masalah *usability*, seperti navigasi yang kurang mudah, fitur yang dianggap tidak

relevan, dan keterbatasan panduan penggunaan yang mengurangi efektivitas penggunaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem belum sepenuhnya dikirim dan perlu ditingkatkan skor SUS rata-rata “50,89” berada pada kategori “*Rendah*”. Untuk memastikan bahwa ruang pembelajaran dapat digunakan secara efektif oleh guru, penelitian ini menegaskan perbaikan antarmuka, peningkatan infrastruktur, dan penyediaan dukungan teknis [11].

8. Pada penelitian yang dilakukan oleh Azizah Ramadhanti, Muji Rahayu, dan Ramadiani tahun 2025 [11]. Penulis artikel berjudul "Evaluasi Kemudahan Penggunaan Portal Pendidikan Indonesia (Portaldik) oleh Guru di SMA Negeri 4 Balikpapan Menggunakan Metode Skala Kemudahan Sistem (SUS)" memeriksa seberapa mudah digunakan Portal Pendidikan Indonesia (Portaldik), yang merupakan platform yang menyediakan data dan bahan pendidikan untuk guru dan siswa. Penelitian ini, yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan mengirimkan kuesioner SUS kepada 42 guru, menemukan bahwa portal masih menghadapi beberapa masalah *usability*, seperti navigasi yang tidak mudah difahami, fitur-fitur yang dianggap tidak penting, dan kurangnya petunjuk penggunaan, yang menghambat efektivitas penggunaan portal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa portal belum sepenuhnya diterima dan membutuhkan peningkatan, dengan skor SUS rata-rata 50,89, yang berada di kategori “*Rendah*”. Untuk memastikan bahwa portal pendidikan digunakan dengan baik oleh guru, perbaikan antarmuka, peningkatan infrastruktur, dan dukungan teknis diperlukan. [11].
9. Pada penelitian yang dilakukan oleh Firman Galuh Sembodo, Henny Indriyawati, dan Wahyu Setyo Pambudi tahun 2024 [10]. Penulis dalam artikel "Evaluasi Kemudahan Penggunaan *Website* Shopee Menggunakan *Sistem*

Usability Scale (SUS)" menilai kemudahan penggunaan situs *web* Shopee, yang merupakan salah satu platform e-commerce terbesar di Indonesia. Studi ini mengumpulkan data dari 30 responden melalui kuesioner SUS. Penelitian ini menemukan beberapa masalah *usability* yang masih dihadapi pengguna, seperti navigasi yang sulit pada beberapa menu, tampilan antar halaman yang tidak konsisten, dan fitur tertentu yang dianggap sulit dipahami oleh pengguna baru. Hasil pengukuran menunjukkan skor SUS sebesar 67,08, yang berada dalam kategori "OK", yang menunjukkan bahwa *website* sudah cukup layak digunakan, tetapi masih ada ruang untuk diperbaiki. Hasil ini menunjukkan bahwa optimalisasi desain antarmuka dan penyederhanaan struktur navigasi sangat penting untuk meningkatkan kenyamanan pengguna [10].

10. Pada penelitian yang dilakukan oleh Melinda Nopita, Jimi Karnain, dan Muhammad Irfan tahun 2023 [3]. Penulis melakukan evaluasi *usability website* sekolah dengan judul "Evaluasi *Usability Website* SMA PGRI 2 Palembang Menggunakan *Sistem Usability Scale (SUS)*". *Website* sekolah ini digunakan sebagai media informasi untuk siswa, guru, dan masyarakat umum. Penelitian ini menggunakan kuesioner SUS yang dibagikan kepada sembilan puluh responden untuk mengukur persepsi pengguna tentang aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna saat menggunakan situs *web* tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa situs *web* tersebut memperoleh skor SUS sebesar 58,1, termasuk dalam kategori Marginal "Low" dengan *Grade F*, yang menunjukkan bahwa situs tersebut belum memenuhi persyaratan kenyamanan penggunaan dan masih memiliki beberapa masalah, seperti antarmuka yang tidak menarik [3].

11. Penelitian yang dilakukan oleh Ade Fauzan Yuliestu, Sigit Sugiyanto, Supriyono, dan Muhammad Hamka [16]. Tujuan dari "Analisis Kegunaan *Website* Profil SD Negeri Penggalang 03 dengan Metode Pengukuran Kegunaan Sistem (SUS)" adalah untuk mengevaluasi tingkat kegunaan situs *web* profil sekolah, yang digunakan sebagai sumber informasi dan tempat untuk berkomunikasi antara guru, siswa, dan wali siswa. Navigasi yang tidak mudah dipahami, penamaan menu yang tidak konsisten, tampilan visual yang tidak seragam, dan tata letak elemen yang kurang rapi adalah beberapa masalah yang ditemukan pada pemeriksaan awal. Penelitian ini, yang dilakukan dengan instrumen SUS dan melibatkan guru, siswa, dan wali siswa, memperoleh skor rata-rata 73,03, yang termasuk kategori "Acceptable" dengan *Grade B-*. Nilai-nilai ini menunjukkan bahwa situs *web* cukup mudah digunakan, tetapi masih memerlukan perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, terutama dalam hal navigasi, responsivitas, dan konsistensi tampilan [16].

Tabel II.3 Penelitian Terkait

Penulis	Judul	Permasalahan	Solusi	Kesimpulan
Egif Adea Lutfi dkk. (2025)	Analisis Usability Website SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo Menggunakan SUS	Belum ada evaluasi sistematis, beberapa bagian website belum memenuhi ekspektasi pengguna	SUS pada 92 responden dari siswa, guru, orang tua	Skor SUS 68,69, kategori Marginal – C, perlu peningkatan UI, konsistensi visual, dan kecepatan
Katon Pratama Susanto, Satrio Hadi Wijoyo, dan Retno Intan	Evaluasi Usability pada Website Sekolahkoding.com dengan Menggunakan Metode Usability	Navigasi sulit, tampilan kurang menarik, tombol kurang jelas, pengguna kesulitan	Redesain antarmuka menggunakan Human Centered Design dan	Usability meningkat signifikan: efektivitas menjadi 100%, error hilang, efisiensi naik 219%,

Rokhmawati tahun 2021	<i>Testing dan Human Centered Design (HCD)</i>	menemukan materi, dan adanya error pada beberapa fitur.	pengujian usability dua tahap untuk memperbaiki navigasi, tampilan, warna, serta konsistensi elemen.	dan kepuasan pengguna meningkat dari F ke C.
Chelsea N. Kurniawan, Baizul Zaman, Syamsul Bhahri	Analisis Usability pada Website Ayomulai Menggunakan Metode SUS	Kemudahan penggunaan rendah, konsistensi tampilan kurang optimal	Evaluasi usability dengan SUS, 10 item kuesioner	Skor 61,6 (Marginal Low). Website perlu pengembangan lanjutan
Novrian Pratama dkk.	Application of SUS in Measuring Student Satisfaction with Academic Directory Website	Beberapa fitur tidak berfungsi, keamanan akun, lambatnya akses	Pengukuran usability dengan metode SUS	Skor 82 (Excellent). Website baik, namun perlu peningkatan kecepatan & tutorial
Kesuma (2021)	Penggunaan SUS pada Media Pembelajaran Daring XYZ	Belum diketahui sejauh mana usability LMS bagi mahasiswa	Evaluasi SUS pada 50 mahasiswa	Skor 69,9 (Grade C), masih dapat diterima namun butuh perbaikan
Fikri Maulana dkk.	Analisis Pengaruh Usability Website ESS Online	Karyawan kesulitan menggunakan sistem ESS untuk absensi & administrasi	Evaluasi usability dengan SUS	Skor 74,5 (Marginal High). Website diterima baik namun masih perlu perbaikan efisiensi.
Azizah Ramadhanti dkk.	Evaluasi Usability Portaldik oleh Guru SMA 4 Balikpapan dengan SUS	Guru merasa portal sulit digunakan & tidak ada panduan jelas	Evaluasi SUS dan penilaian terbuka	Skor 50,89 (rendah). Banyak fitur tidak relevan,

				perlu perbaikan UI dan infrastruktur.
Firman Galuh Sembodo dkk.	Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan SUS	Perlu mengetahui kenyamanan pengguna saat menggunakan website Shopee	Pengukuran SUS	Skor 67,08 (OK). Website baik tetapi masih ada masalah navigasi dan pemahaman fitur.
Melinda Nopita dkk.	Evaluasi Usability Website SMA PGRI 2 Palembang Menggunakan SUS	Website sekolah tidak pernah diuji & ditemukan masalah desain dan informasi	Evaluasi SUS, uji validitas & reliabilitas	Skor 58,1 (Marginal Low, Grade F). Website butuh perbaikan besar pada konten dan konsistensi desain.
Ade Fauzan Y, Sigit Sugiyanto, dkk.	Analisis Usability Website Profile SD Negeri Penggalang 03 dengan SUS	Navigasi membingungkan, tampilan tidak konsisten, layout berantakan	Kuesioner SUS + identifikasi masalah interface	Skor 73,03 (Acceptable). Perlu perbaikan navigasi, tampilan, dan responsivitas

Sumber: Penelitian 2025

2.3 Tinjauan Organisasi/Objek Penelitian

3.3.1 Gambaran SMA Muhammadiyah 1

SMA Muhammadiyah 1 Jakarta Sebagai bagian dari upaya Muhammadiyah untuk menyebarkan pendidikan formal di Indonesia, SMA Muhammadiyah 1 Jakarta didirikan. Berdasarkan Surat Keputusan Pendirian SP.019/I01.1A/I, sekolah ini secara resmi didirikan pada tanggal 11 November 1983 sebagai sekolah menengah orang swasta yang berlokasi di wilayah Kramat, Jakarta Pusat. Itu didirikan di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Sebagai bagian dari rangkaian lembaga pendidikan Muhammadiyah, sekolah ini berusaha

untuk mengimbangi akademik dan menyebarkan nilai-nilai Islam, etika, dan kemajuan dalam program pendidikan.

Di tengah perdebatan tentang keseimbangan zaman, SMA Muhammadiyah 1 Jakarta adalah salah satu sekolah swasta yang berdiri di bawah naungan Syarikatan Muhammadiyah, sebuah lembaga Islam terbesar di Indonesia yang berkomitmen untuk mengimbangi pendidikan dan dakwah. Sekolah ini bertujuan untuk menghasilkan siswa yang berpendidikan Islami, berprestasi, dan mampu beradaptasi dengan teknologi dan globalisasi.

Sebagai lembaga pendidikan, SMA Muhammadiyah 1 Jakarta berusaha menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan menerapkan kurikulum nasional dan memadukan penguatan pendidikan agama Islam dengan nilai-nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyahan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan bahwa siswa memiliki kebijaksanaan intelektual, spiritual, sosial, dan moral yang seimbang.

Di wilayah perkotaan dengan akses pendidikan yang modern, sekolah ini terus melakukan inovasi dalam bidang akademik maupun nonakademik. Fasilitas sekolah membantu guru mengajar, laboratorium, perpustakaan, ruang multimedias, dan sarana olahraga. Layanan informasi sekolah berbasis web membantu memenuhi kebutuhan informasi dan berkomunikasi antara sekolah, siswa, dan masyarakat.

SMA Muhammadiyah 1 Jakarta berusaha untuk mengimbangi bakat dan prestasi siswa melalui olahraga, seni, teknologi, dan organisasi. Untuk mendukung tenaga pendidik yang berkualitas, kami berusaha menghasilkan lulusan yang tidak hanya unggul dalam pendidikan, tetapi juga berakhlak mulia, siap bersaing di dunia pendidikan dan masyarakat.

2.3.1 Visi dan Misi SMA Muhammadiyah 1 Jakarta

1. Visi

Tercapai komunikasi sekolah yang berakhlakul karimah terampil, cerdas, dan sehat melalui pengembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan & Teknologi) dan IMTAQ (Iman dan Taqwa).

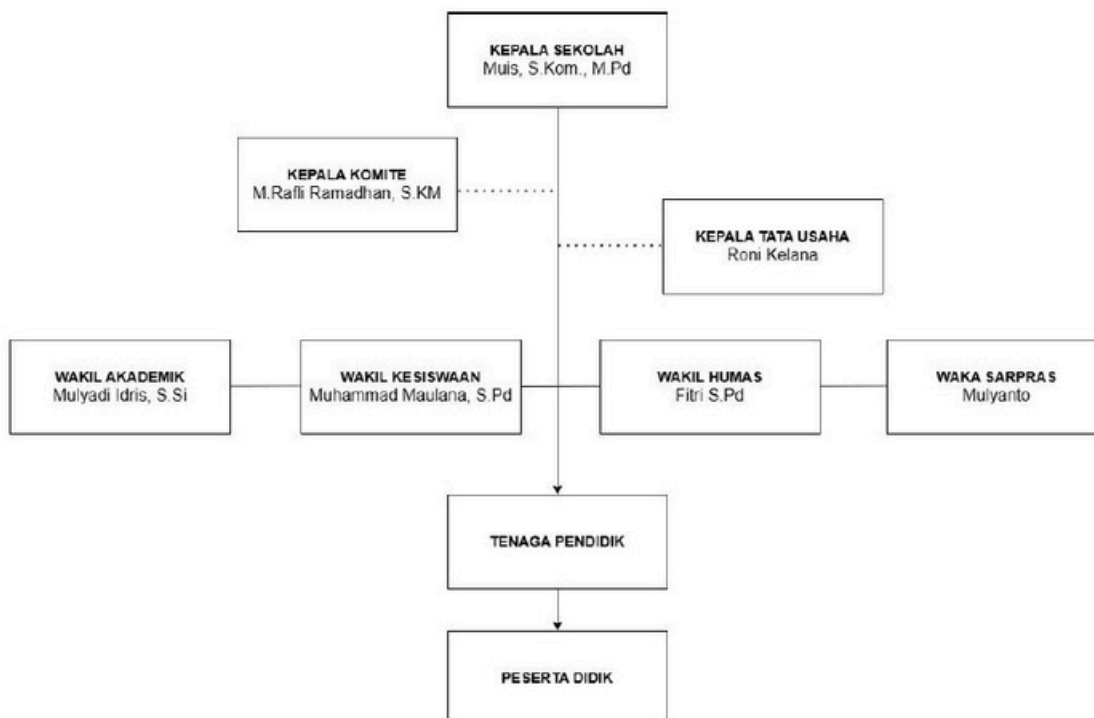
2. Misi

Menyelenggarakan kegiatan pendidikan yang berbasis Kelslaman, Al-Qur'an, KeMuhammadiyah, Bahasa Arab, Bahasa Inggris, dan IPTEK meyelenggarakan kegiatan pendidikan yang menjunjung tinggi nilai-nilai kejujuran, kerja keras, kesopanan dan kerjasama. Mendorong siswa untuk mengoptimalkan kemampuan, kemandirian, dan kepemimpinan. Menerapkan pola hidup sehat, disiplin dan sopan santun baik di rumah, sekolah maupun dimasyarakat. Mempromosikan calon generasi muda yang handal dibidang pendidikan, agama maupun teknologi.

2.3.2 Struktur Organisasi SMA Muhammadiyah 1 Jakarta

Struktur organisasi merupakan kerangka yang menunjukkan pengaturan serta hubungan kerja antarbagian dalam suatu lembaga atau instansi, yang mencerminkan pembagian tugas, kewenangan, dan tanggung jawab masing-masing unit kerja. Di SMA Muhammadiyah 1 Jakarta, struktur organisasi dirancang untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan sekolah, baik dalam bidang akademik maupun nonakademik.

STRUKTUR ORGANISASI



Sumber : SMA Muhammadiyah 1 Jakarta

Gambar II. 2 Struktur Organisasi SMA Muhammadiyah 1 Jakarta

Hubungan antarunit di lingkungan SMA Muhammadiyah 1 Jakarta digambarkan secara visual melalui struktur organisasi yang disajikan pada gambar di atas. Dalam struktur tersebut, setiap jabatan memiliki peran dan tanggung jawab yang saling berhubungan, dan keduanya berfungsi untuk mencapai tujuan pendidikan sekolah. Untuk mengetahui lebih lanjut tentang fungsi dan tanggung jawab masing-masing jabatan dalam struktur organisasi yang disebutkan di atas, lihat penjelasan tambahan di bagian bawah.

1. Kepala Sekolah (Muis, S.Kom, M.Pd)

Bertanggung jawab atas perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi seluruh kegiatan pendidikan. Kepala Sekolah berperan dalam menetapkan

kebijakan sekolah, mengoordinasikan seluruh unsur organisasi, serta memastikan tercapainya visi, misi, dan tujuan pendidikan sekolah.

2. Kepala Komite (M.Rafli Ramadhan, S.Kom)

Berperan sebagai penghubung antara pihak sekolah dengan orang tua peserta didik serta masyarakat. Tugas utamanya adalah memberikan dukungan, pertimbangan, dan pengawasan terhadap kebijakan sekolah, khususnya dalam peningkatan mutu pendidikan dan pelayanan sekolah.

3. Kepala Tata Usaha (Roni Kelana)

Bertanggung jawab dalam pengelolaan administrasi sekolah, meliputi administrasi kepegawaian, keuangan, kearsipan, dan layanan administrasi lainnya. Peran ini mendukung kelancaran operasional sekolah secara administratif agar seluruh kegiatan berjalan efektif dan tertib.

4. Wakil Kepala Sekolah Bidang Akademik (Mulyadi Idris, S.Si)

Bertanggung jawab dalam pengelolaan kegiatan akademik, seperti penyusunan kurikulum, jadwal pelajaran, proses pembelajaran, serta evaluasi hasil belajar peserta didik. Peran ini memastikan kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan standar pendidikan yang berlaku.

5. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan (Muhammad Maulana, S.Pd)

Berperan dalam mengelola kegiatan peserta didik di luar aspek akademik, seperti pembinaan disiplin, kegiatan ekstrakurikuler, organisasi siswa, serta pengembangan karakter dan kepribadian peserta didik.

6. Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas (Fitri S.Pd)

Bertanggung jawab dalam menjalin komunikasi dan kerja sama antara sekolah dengan pihak eksternal, seperti orang tua, masyarakat, dan instansi terkait. Peran ini juga mencakup penyampaian informasi sekolah kepada publik.

7. Wakil Kepala Sekolah Bidang Sarana dan Prasarana (Mulyanto)

Bertugas mengelola, memelihara, dan mengembangkan fasilitas sekolah, termasuk ruang kelas, laboratorium, dan sarana pendukung lainnya, agar dapat menunjang kegiatan pembelajaran secara optimal.

8. Tenaga Pendidik

Berperan sebagai pelaksana proses pembelajaran yang bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, membimbing, serta menilai perkembangan akademik dan karakter peserta didik sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

9. Peserta Didik

Merupakan subjek utama dalam proses pendidikan yang berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan pengembangan diri, baik dalam bidang akademik maupun nonakademik, sesuai dengan aturan dan tata tertib sekolah.