

ANALISIS USABILITY APLIKASI E-RAPOR MENGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) PADA SEKOLAH DASAR NEGERI PINANG RANTI 05 PAGI

Friska Septiana¹, Shinta Oktaviana R^{2*}

Program Studi Sistem Informasi^{1,2}
Fakultas Teknologi Informasi^{1,2}
Universitas Nusa Mandiri^{1,2}

Correspondent Author: shinta.sov@nusamandiri.ac.id

Author Email: friskaseptiana94@gmail.com¹,
Shinta.sov@nusamandiri.ac.id²

Received: June 30, 2026. **Revised:** August 10, 2026. **Accepted:** August 16, 2026. **Issue Period:** Vol.10 No.3 (2026), Pp. 993-1001

Abstrak: Aplikasi e-Rapor digunakan di SDN Pinang Ranti 05 Pagi untuk mendukung pengelolaan hasil belajar peserta didik. Namun, hingga saat ini belum dilakukan evaluasi terhadap kemudahan penggunaan aplikasi tersebut berdasarkan pengalaman penggunaannya. Penelitian ini bertujuan menganalisis usability aplikasi e-Rapor menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Penelitian menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner SUS melalui Google Forms kepada 20 responden yang terdiri atas guru, kepala sekolah, dan operator sekolah sebagai pengguna aktif aplikasi. Data dianalisis menggunakan perhitungan skor SUS dan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh skor rata-rata SUS sebesar 73,12 yang termasuk dalam kategori Acceptable dengan Grade C. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi telah memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang cukup baik dan dapat mendukung proses pengolahan nilai di sekolah. Meskipun demikian, beberapa aspek masih perlu disempurnakan, terutama pada kemudahan navigasi, alur penggunaan, dan penyediaan panduan agar aplikasi lebih mudah dipahami oleh pengguna.

Kata kunci: Usability; Aplikasi e-Rapor; System Usability Scale (SUS)

Abstract: The e-Rapor application is used at SDN Pinang Ranti 05 Pagi to support the recording and management of student learning outcomes. However, its usability has not been formally evaluated. This study evaluates the usability of the application using the System Usability Scale (SUS). A quantitative approach was applied by distributing a SUS questionnaire through Google Forms to 20 respondents, including teachers, the principal, and the school operator. The responses were analyzed using the SUS scoring method and descriptive statistics. The evaluation produced an average SUS score of 73.12, which is classified as Acceptable with a Grade C rating. The results suggest that users generally find the application easy to use and helpful in carrying out student assessment activities. Most respondents gave positive responses to the application's functionality and interface consistency. Nevertheless,



DOI: 10.52362/jisamar.v10i3.2651

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

several aspects, including navigation, workflow, and user guidance, still require improvement to make the application easier to operate and to provide a better user experience.

Keywords: : *Usability; e-Rapor Application; System Usability Scale (SUS)*

I. PENDAHULUAN

Digitalisasi proses administrasi sekolah merupakan bagian dalam perkembangan teknologi informasi. Salah satu bentuk penerapannya adalah penggunaan aplikasi e-Rapor, yang digunakan untuk memudahkan guru mengirimkan data nilai murid yang terintegrasi dengan Dapodik. Hal ini menjadi upaya inovasi dalam meningkatkan kualitas layanan bagi satuan pendidikan [1].

Dalam implementasinya di lapangan, penggunaan aplikasi e-Rapor tidak selalu berjalan optimal. Dari hasil pengamatan awal, penggunaan aplikasi e-Rapor masih menghadapi beberapa kendala. Sejumlah pengguna menilai bahwa tampilan antarmuka aplikasi belum cukup mudah dipahami, struktur menu kurang jelas, dan alur penggunaan masih terasa rumit bagi sebagian guru. Di samping itu, perbedaan tingkat penguasaan teknologi di antara pengguna turut memengaruhi kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi. Kondisi tersebut berpotensi mengurangi efektivitas pemanfaatan sistem serta memengaruhi kenyamanan pengguna selama menggunakan aplikasi e-Rapor.

Usability atau kemudahan penggunaan menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan maupun penerapan sistem informasi. Tingkat *usability* yang baik akan membantu pengguna memahami cara kerja sistem, menjalankan setiap fungsi yang tersedia, serta menyelesaikan pekerjaannya dengan lebih mudah dan efisien. Sebaliknya, apabila suatu sistem memiliki tingkat *usability* yang rendah, pengguna cenderung mengalami kesulitan dalam mengoperasikannya. Kondisi tersebut tidak hanya menghambat proses penggunaan, tetapi juga dapat menurunkan kenyamanan dan kepuasan pengguna terhadap sistem [2].

Berdasarkan hasil observasi, sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi e-Rapor, khususnya pada saat melakukan penginputan nilai. Kondisi tersebut menyebabkan guru masih memerlukan bantuan operator sekolah selama proses pengisian data. Akibatnya, penyusunan laporan hasil belajar tidak dapat diselesaikan secara optimal dalam waktu yang diharapkan, sehingga penyampaian hasil penilaian kepada peserta didik menjadi lebih lambat [3].

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, diperlukan analisis terhadap tingkat *usability* aplikasi e-Rapor menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Kemudahan penggunaan aplikasi menjadi penting karena berkaitan dengan kelancaran penyelesaian tugas administrasi yang harus dilakukan oleh guru. Melalui penelitian ini, tingkat *usability* aplikasi e-Rapor di SDN Pinang Ranti 05 Pagi diukur untuk mengetahui sejauh mana aplikasi tersebut mudah digunakan berdasarkan pengalaman para penggunanya.

II. METODE DAN MATERI

Penelitian ini menggunakan pendekatan survei kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh nilai *usability* aplikasi e-Rapor berdasarkan persepsi pengguna [4]. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menggambarkan kemudahan penggunaan aplikasi berdasarkan pengalaman pengguna tanpa melakukan perubahan atau perlakuan terhadap sistem yang diteliti. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada pengguna aktif aplikasi, kemudian diolah untuk menghasilkan nilai *usability*. Penelitian dilaksanakan di SDN Pinang Ranti 05 Pagi dengan melibatkan 20 pengguna aktif aplikasi e-Rapor yang terdiri atas guru, kepala sekolah, dan operator sekolah. Tahapan penelitian ditunjukkan pada Gambar 1. Adapun penjelasan tiap-tiap tahapan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Tahapan pertama yang dilakukan adalah menentukan topik penelitian melalui identifikasi masalah. Hasil identifikasi tersebut akan digunakan sebagai dasar tujuan penelitian, yaitu menganalisis tingkat *usability* aplikasi e-Rapor menggunakan metode SUS.

2. Studi Literatur



Data penunjang terkait teori-teori, penelitian sebelumnya dan metode yang digunakan akan dikumpulkan melalui studi literatur [5].

3. Pengumpulan Data

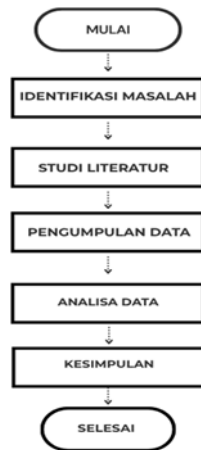
Pengumpulan data yang dilakukan secara tepat, kemudian dianalisis melalui tahapan sistematis sehingga hasil penelitian yang diperoleh memiliki dasar yang kuat dan dapat dijadikan sebagai referensi yang kredibel [6]. Melalui media *google form*, kuesioner disebar ke responden, yaitu pengguna aktif aplikasi e-Rapor. Data yang diperoleh nantinya berupa penilaian responden terhadap kemudahan penggunaan aplikasi berdasarkan sepuluh butir pernyataan pada instrumen SUS.

4. Analisa Data

Setelah seluruh data terkumpul, tahapan berikutnya adalah melakukan analisis data agar diperoleh wawasan yang relevan untuk menjawab permasalahan penelitian [7]. Penelitian ini dianalisis menggunakan metode kuantitatif berdasarkan SUS. Setiap jawaban responden dihitung sesuai dengan ketentuan penilaian SUS hingga diperoleh skor untuk masing-masing responden. Selanjutnya dilakukan perhitungan rata-rata skor SUS dan interpretasi hasil berdasarkan kategori *Acceptability Range* dan *Grade Scale* untuk mengetahui tingkat *usability* aplikasi e-Rapor.

5. Kesimpulan

Kesimpulan memuat tingkat *usability* aplikasi e-Rapor berdasarkan hasil pengukuran menggunakan metode SUS serta memberikan gambaran mengenai tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi.



Sumber: Hasil Penelitian, 2026
Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

Penelitian ini menganalisis data melalui tahapan pengumpulan data perhitungan skor SUS, dan kategorisasi hasil berdasarkan standar interpretasi SUS. SUS adalah metode dalam pengujian *usability* suatu aplikasi menggunakan sepuluh skala yang memberikan pandangan pengguna secara global dari sisi kebergunaannya. Skala SUS terdiri dari 10 pernyataan yang dinilai menggunakan skala Likert 1-5 [8].

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa nilai *usability* yang baik dapat meningkatkan penerimaan pengguna, efisiensi kerja, serta kualitas layanan sistem informasi. Seperti penelitian yang dilakukan di SMKN 1 Suwawa yang mengukur tingkat *usability* aplikasi e-Rapor menggunakan metode SUS, dimana hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi e-Rapor memiliki tingkat efektivitas yang tinggi (96%), efisien dalam penggunaannya, serta mampu memberikan kepuasan terhadap pengguna [3].

Penelitian selanjutnya membahas tingkat kegunaan aplikasi Merdeka Mengajar sebagai salah satu *platform* pendidikan digital yang digunakan oleh guru yang dilakukan di SD Negeri 004 Sungai Salak, Riau. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode SUS dapat digunakan untuk mengukur *usability* aplikasi Merdeka Mengajar secara efektif. Melalui pengisian kuesioner oleh pengguna, peneliti memperoleh gambaran mengenai pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi, terutama terkait aspek kemudahan akses informasi, kejelasan tampilan, serta efisiensi penggunaan fitur yang tersedia. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa metode SUS relevan digunakan pada aplikasi pendidikan karena mampu menggambarkan tingkat penerimaan pengguna



terhadap sistem secara sederhana namun akurat. Hasil pengukuran tersebut selanjutnya dapat dijadikan dasar untuk memberikan rekomendasi perbaikan pada aplikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna [9].

Penelitian terkait lainnya mengenai pengukuran *usability website e-learning* Gen-IT pada tahun 2026 menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran digital dapat memperoleh tingkat *usability* yang sangat tinggi, dengan nilai SUS sebesar 90,74. Hasil tersebut menandakan bahwa pengguna menilai sistem sangat mudah digunakan, nyaman, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran digital [10].

Dalam perhitungan skor SUS, pernyataan bernomor ganjil dihitung dengan rumus nilai jawaban responden dikurangi 1, sedangkan pernyataan bernomor genap dihitung dengan rumus 5 dikurangi nilai jawaban responden. Skor yang diperoleh dari seluruh pernyataan kemudian dijumlahkan, lalu hasilnya dikalikan dengan 2,5 sehingga diperoleh nilai SUS pada rentang 0 hingga 100 [11].

Skor SUS yang telah diperoleh kemudian diinterpretasikan untuk mengetahui tingkat *usability* aplikasi e-Rapor. Interpretasi dilakukan menggunakan *Grade Scale (Percentile Rank)* dan *Acceptability Range*. *Grade Scale* menunjukkan kategori nilai SUS berdasarkan rentang skor. Sedangkan *Acceptability Range* digunakan untuk melihat tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur tingkat *usability* aplikasi e-Rapor. Kuesioner SUS terdiri atas 10 butir pernyataan yang digunakan untuk memperoleh penilaian pengguna terhadap kemudahan penggunaan aplikasi. Metode ini banyak digunakan dalam penelitian *usability* karena proses pengukurannya sederhana, dapat diterapkan pada jumlah responden yang relatif sedikit, serta mampu memberikan hasil evaluasi secara cepat [12]. Tabel 1 menyajikan pernyataan kuesioner SUS.

Tabel I. Tabel Pernyataan Kuesioner SUS

No	Pernyataan
1	Saya akan menggunakan aplikasi e-rapor ini lagi
2	Saya merasa aplikasi e-rapor ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa aplikasi e-rapor ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk dapat menggunakan aplikasi e-rapor ini
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi e-rapor ini berfungsi dengan baik
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten dalam aplikasi e-rapor ini
7	Saya merasa kebanyakan orang cukup terbiasa menggunakan aplikasi e-rapor ini
8	Saya merasa aplikasi e-rapor ini membingungkan
9	Saya merasa tidak perlu belajar banyak sebelum menggunakan aplikasi e-rapor ini
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum menggunakan aplikasi e-rapor ini

Sumber : Hasil Penelitian, 2024.

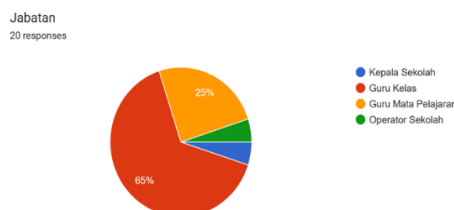
III. PEMBAHASA DAN HASIL

Hasil pengumpulan data yang dilakukan pada tanggal 17 Juni 2026 menunjukkan bahwa penelitian ini melibatkan 20 responden yang terdiri atas kepala sekolah, guru kelas, guru mata pelajaran dan operator sekolah yang disajikan pada Gambar 2. Dengan rentang usia dari 24 sampai dengan 60 tahun yang dapat dilihat pada Gambar 3. Sementara Gambar 4 menyajikan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin.



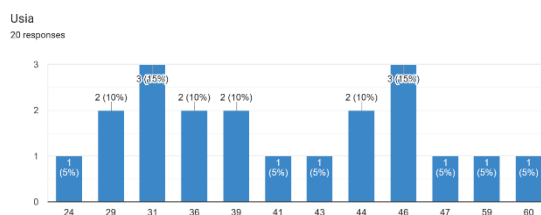
DOI: 10.52362/jisamar.v10i3.2651

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



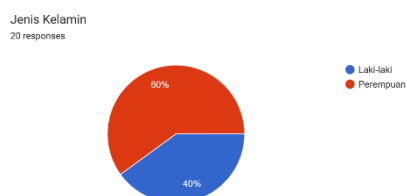
Sumber: Hasil Penelitian, 2026

Gambar 2. Karakteristik Jabatan



Sumber: Hasil Penelitian, 2026

Gambar 3. Karakteristik Usia



Sumber: Hasil Penelitian, 2026

Gambar 4. Karakteristik Jenis Kelamin

Sebelum melakukan penghitungan skor SUS, dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap instrumen penelitian dengan menggunakan SPSS Statistics versi 27. Dalam uji validitas, pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada nilai r tabel pada taraf signifikansi 5%. Hasil perolehan dengan jumlah responden 20 memiliki nilai r tabel sebesar 0,444 yang mengacu pada tabel distribusi *Pearson Product Moment*. Uji validitas perlu dilakukan secara berkala untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan tetap sesuai dan mampu mengukur konstruk yang diteliti secara tepat [13].

Dalam penelitian ini, nilai r hitung lebih besar dari r tabel, sehingga semua item dalam penelitian ini valid dengan hasil uji validitas yang disajikan pada Tabel II.

Tabel II. Tabel Hasil Uji Validitas

Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Q1	0,634	0,444	Valid
Q2	0,459	0,444	Valid
Q3	0,494	0,444	Valid
Q4	0,590	0,444	Valid
Q5	0,585	0,444	Valid
Q6	0,488	0,444	Valid
Q7	0,476	0,444	Valid
Q8	0,478	0,444	Valid



DOI: 10.52362/jisamar.v10i3.2651

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Q9	0,465	0,444	Valid
Q10	0,834	0,444	Valid

Sumber: Hasil Penelitian, 2026

Setelah uji validitas dilakukan, tahap berikutnya adalah uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,6 maka instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila hasil pengukurannya mendekati kondisi nyata yang sebenarnya dari responden [14]. Tabel III menyajikan hasil uji reliabilitas berada diatas nilai *Cronbach's Alpha* yaitu sebesar 0,731. Hasil ini menyimpulkan bahwa seluruh instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat konsistensi yang baik sehingga dapat digunakan dalam proses pengumpulan data.

Tabel III. Tabel Hasil Uji Reliabilitas

No	Acuan	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	0,6	0,731	Reliabel

Sumber: Hasil Penelitian, 2026

Setelah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas, selanjutnya adalah mengolah data tersebut dengan perangkat lunak *Microsoft Excel* untuk menghitung total skor yang diperoleh dari setiap responden. Hasil perhitungan SUS dari masing-masing responden akan dijadikan dasar dalam analisis dan evaluasi ketergunaan sistem. Hasil perhitungan SUS dapat dilihat pada tabel VI berikut ini.

Tabel VI. Tabel Pernyataan Kuesioner SUS

No	Skor Hasil Hitung										Jml	Jml x 2,5
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	5	1	5	5	5	2	4	2	4	5	28	70,0
R2	4	3	4	2	3	2	4	2	3	2	27	67,5
R3	3	1	5	2	4	1	5	1	4	2	34	85,0
R4	5	1	4	2	5	1	4	1	4	2	35	87,5
R5	5	4	5	4	5	2	5	2	5	4	29	72,5
R6	5	3	5	5	5	1	5	1	3	5	28	70,0
R7	4	2	4	4	4	2	5	1	3	3	28	70,0
R8	4	2	4	5	5	1	3	1	1	1	27	67,5
R9	4	3	4	4	4	2	4	2	4	2	27	67,5
R10	5	1	5	1	4	1	5	2	4	2	36	90,0
R11	5	2	4	5	5	2	5	2	4	4	28	70,0
R12	3	2	3	3	4	1	4	1	3	3	27	67,5
R13	4	4	4	3	5	3	5	2	3	4	25	62,5
R14	5	1	5	4	5	2	5	3	4	3	31	77,5
R15	5	3	5	3	5	2	5	1	4	4	31	77,5
R16	5	2	4	4	5	3	4	2	3	3	27	67,5
R17	5	2	5	5	5	2	5	3	4	4	28	70,0
R18	5	2	5	5	5	2	4	2	2	4	26	65,0
R19	5	4	5	4	5	1	5	1	4	5	29	72,5
R20	5	1	5	2	5	1	5	1	2	3	34	85,0
Jumlah Total											585	1462,5
Rata-rata Nilai SUS												73,12

Sumber: Hasil Penelitian, 2026



DOI: 10.52362/jisamar.v10i3.2651

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Hasil perhitungan nilai SUS setiap responden disajikan pada Tabel 6. Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai SUS yang bervariasi dengan rentang skor antara 62,5 hingga 90,0. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan adanya variasi persepsi responden terhadap tingkat kemudahan penggunaan aplikasi e-Rapor. Berikut adalah langkah-langkah perhitungan skor SUS :

$$u = \frac{\sum R \times 2,5}{20}$$

$$u = \frac{585 \times 2,5}{20} = 73,12$$

Jumlah skor SUS yang diperoleh dari 20 responden adalah 1.462,5, dengan rata-rata nilai SUS sebesar 73,12. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa aplikasi e-Rapor memiliki tingkat *usability* yang baik berdasarkan penilaian pengguna.

Berdasarkan pedoman perhitungan SUS, skor tersebut diinterpretasikan berdasarkan *Acceptability Range* dan *Grade Scale* untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna serta kualitas *usability* aplikasi e-Rapor, yaitu:

Interpretasi berdasarkan *Acceptability Range* digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi berdasarkan skor SUS yang diperoleh. Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata skor SUS aplikasi e-Rapor sebesar 73,12 berada pada rentang di atas 70, sehingga termasuk dalam kategori *Acceptable*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi e-Rapor telah dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan mampu mendukung proses pengolahan nilai peserta didik dengan baik. Dengan demikian, aplikasi e-Rapor telah memenuhi tingkat penerimaan pengguna berdasarkan interpretasi metode SUS

Interpretasi berdasarkan *Grade Scale* digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kualitas *usability* dalam bentuk nilai huruf. Berdasarkan hasil perhitungan, skor rata-rata 73,12 berada pada rentang 68–73,90, sehingga memperoleh *Grade C*, dimana nilai tersebut berada pada kategori yang cukup baik. Meskipun aplikasi telah memenuhi kebutuhan pengguna, masih terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan agar kualitas penggunaan menjadi lebih optimal.

Persentase tanggapan dari semua responden terhadap setiap item pertanyaan dalam kuesioner yang telah dihitung disajikan pada Tabel V.

Tabel V. Tabel Persentase Hasil Kuesioner

<i>Skala Likert</i>	<i>Q1</i>	<i>Q2</i>	<i>Q3</i>	<i>Q4</i>	<i>Q5</i>	<i>Q6</i>	<i>Q7</i>	<i>Q8</i>	<i>Q9</i>	<i>Q10</i>
Sangat tidak setuju	0%	30%	0%	5%	0%	40%	0%	45%	5%	5%
Tidak setuju	0%	35%	0%	20%	0%	50%	0%	45%	10%	25%
Netral	10%	20%	5%	15%	5%	10%	5%	10%	30%	25%
Setuju	25%	15%	40%	30%	25%	0%	35%	0%	50%	30%
Sangat setuju	65%	0%	55%	30%	70%	0%	60%	0%	5%	15%

Sumber: Hasil Penelitian, 2026

Hasil tersebut menunjukkan sebagian besar responden memberikan penilaian yang baik terhadap aplikasi e-Rapor. Hal tersebut terlihat pada Q1, Q3, Q5, dan Q7 yang didominasi oleh jawaban setuju dan sangat setuju. Pada Q1, sebanyak 65% responden menyatakan sangat setuju dan 25% setuju. Pola yang hampir sama juga terlihat pada Q3, yaitu 55% sangat setuju dan 40% setuju. Penilaian positif juga diberikan pada Q5 dan Q7. Sebanyak 70% responden menyatakan sangat setuju terhadap fungsi fitur pada aplikasi, sedangkan pada Q7 sebanyak 60% responden memilih sangat setuju dan 35% setuju. Jawaban tersebut menunjukkan bahwa aplikasi dinilai mudah digunakan, fitur-fitur yang tersedia dapat dimanfaatkan dengan baik, dan pengguna tidak mengalami banyak kesulitan saat mengoperasikannya.

Pada pernyataan yang bersifat negatif, jawaban responden mengarah pada pilihan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Kondisi tersebut terlihat pada Q2, Q6, dan Q8. Sebagian besar responden tidak menganggap aplikasi e-Rapor rumit, tidak menemukan banyak ketidakonsistenan selama penggunaan, serta tidak merasa bingung ketika menjalankan setiap menu yang tersedia. Jawaban tersebut memperkuat penilaian bahwa aplikasi sudah cukup mudah dipahami oleh penggunanya.



DOI: 10.52362/jisamar.v10i3.2651

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Pada Q4, Q9, dan Q10 terdapat variasi jawaban yang lebih beragam dibandingkan pernyataan lainnya. Ada responden yang merasa masih memerlukan bantuan ketika menggunakan aplikasi, sementara responden lainnya merasa dapat mengoperasikannya secara mandiri. Perbedaan tersebut karena kemampuan setiap pengguna dalam memanfaatkan teknologi tidak selalu sama. Walaupun demikian, secara keseluruhan tanggapan yang diberikan tetap cenderung positif, sehingga aplikasi e-Rapor dapat dikatakan telah memberikan kemudahan bagi sebagian besar pengguna.

Berdasarkan distribusi jawaban tersebut, analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai kecenderungan penilaian responden pada setiap butir pernyataan dalam instrumen SUS.

Sebagian besar responden memberikan penilaian yang positif terhadap aplikasi e-Rapor. Pada pernyataan mengenai keinginan untuk menggunakan kembali aplikasi (Q1), dimana mayoritas responden bersedia menggunakan kembali aplikasi e-Rapor yang dinilai cukup membantu dalam proses pengelolaan nilai. Penilaian yang serupa juga terlihat pada pernyataan mengenai kemudahan penggunaan aplikasi (Q3). Selain itu, seluruh responden berpendapat bahwa sebagian besar pengguna dapat menggunakan aplikasi e-Rapor dengan baik (Q7). Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi cukup mudah dipahami dan dapat digunakan dalam mendukung proses pengolahan nilai peserta didik.

Penilaian responden terhadap tampilan dan fungsi aplikasi juga menunjukkan hasil yang baik. Sebagian besar responden tidak menganggap aplikasi e-Rapor rumit untuk digunakan (Q2), tidak merasa bingung saat mengoperasikan aplikasi (Q8), serta menilai tampilan dan fungsi aplikasi telah konsisten (Q6). Di samping itu, rata-rata responden menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa fitur-fitur yang tersedia telah berfungsi sesuai kebutuhan (Q5). Temuan ini menggambarkan bahwa aplikasi memiliki alur penggunaan yang cukup jelas serta mampu mendukung kegiatan pengelolaan dan pelaporan hasil belajar di sekolah.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu mendapat perhatian. Pada pernyataan Q4, variasi dari jawaban responden memerlukan bantuan teknis ketika menggunakan aplikasi e-Rapor. Hasil yang cukup beragam juga terlihat pada pernyataan Q9 dan Q10 mengenai kebutuhan untuk mempelajari aplikasi sebelum digunakan. Sebagian responden merasa aplikasi dapat dipelajari dengan mudah, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan waktu untuk memahami fitur-fitur yang tersedia. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa tingkat penguasaan pengguna terhadap aplikasi belum sepenuhnya sama. Oleh karena itu, penyediaan panduan penggunaan atau pelatihan secara berkala dapat menjadi salah satu upaya untuk membantu pengguna dalam memanfaatkan seluruh fitur aplikasi secara lebih optimal.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi e-Rapor memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik berdasarkan penilaian para penggunanya. Penilaian tersebut diperoleh dari hasil pengolahan kuesioner SUS yang melibatkan 20 responden, dengan rata-rata skor sebesar 73,12. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi telah mampu mendukung guru dalam melaksanakan proses pengelolaan nilai peserta didik secara lebih efektif dan terstruktur.

Dari hasil interpretasi skor SUS, nilai rata-rata sebesar 73,12 termasuk dalam kategori *Acceptable* dengan *Grade C*. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi e-Rapor telah diterima dengan baik oleh pengguna dan dinilai telah memenuhi kebutuhan dalam mendukung kegiatan penilaian hasil belajar. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan, terutama pada kemudahan navigasi, konsistensi tampilan antarmuka, dan penyederhanaan alur penggunaan agar aplikasi menjadi lebih mudah dipahami oleh seluruh pengguna.

Hasil analisis terhadap jawaban responden juga menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna memberikan penilaian positif terhadap aplikasi e-Rapor. Hal tersebut terlihat dari dominasi jawaban setuju dan sangat setuju pada pernyataan positif, serta tidak setuju dan sangat tidak setuju pada pernyataan negatif dalam instrumen SUS. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi cukup mudah dipelajari, mudah dioperasikan, serta mampu membantu menyelesaikan proses pengolahan nilai secara lebih efisien.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi e-Rapor di SDN Pinang Ranti 05 Pagi telah memiliki tingkat *usability* yang baik dan layak digunakan sebagai sarana pendukung dalam pengelolaan hasil belajar peserta didik. Meskipun telah memenuhi tingkat penerimaan pengguna, pengembangan dan penyempurnaan aplikasi tetap perlu



dilakukan agar kualitas layanan yang diberikan semakin baik dan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih optimal bagi seluruh pengguna.

Dari kesimpulan berikut, penulis memberikan saran untuk dilakukan penyederhanaan alur penggunaan agar aplikasi lebih mudah digunakan oleh seluruh pengguna. Di lingkungan sekolah, pelatihan atau pendampingan secara berkala juga penting dilakukan, terutama setelah adanya pembaruan sistem atau penambahan fitur. Selain itu, masukan dari pengguna selama menggunakan aplikasi dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi dalam pengembangan berikutnya. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan responden yang lebih beragam atau mengombinasikan metode SUS dengan metode evaluasi lainnya sehingga hasil yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai *usability* aplikasi.

REFERENSI

- [1] J. Studi and I. Mardiana, "Manajemen Program Asesmen Akhir Semester Berbasis E-rapor pada Kurikulum Merdeka di SMPN 7 Mataram," vol. 2, no. 2, pp. 19–26, 2023.
- [2] I. A. G. R. W. Astari and S. Informasi, "ANALYSIS OF INFORMATION SYSTEM KEMDIKBUD IN SDN 2 DAWAN KLOD WITH THE SYSTEM USABILITY SCALE," vol. 4, no. 1, pp. 23–30, 2021, doi: 10.33387/jiko.
- [3] M. S. Tuloli, R. Patalangi, and R. Takdir, "Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS," vol. 4, no. 1, 2022, doi: 10.37905/jji.v4i1.13411.
- [4] J. Manajemen, S. Informasi, A. L. Dyayu, and H. Yani, "Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS) Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)," vol. 3, pp. 395–404, 2023.
- [5] L. M. Safitry *et al.*, "Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan TIX . ID Menggunakan Metode," vol. 1, no. 2, pp. 109–114, 2022.
- [6] A. Data, D. A. N. Penyimpulan, and E. Penelitian, "LANGKAH PENELITIAN MANAJEMEN PENDIDIKAN : PENEMUAN MASALAH , TELAAH PUSTAKA , PERSIAPAN PENELITIAN , PENGUMPULAN," vol. 2, pp. 509–523, 2025.
- [7] M. L. Hakim, R. Kurniawan, Y. A. Wijaya, T. Suprpti, and K. Cirebon, "PENGUNAAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) UNTUK MENINGKATKAN NILAI KEGUNAAN PADA," vol. 13, no. 2, pp. 649–657, 2025.
- [8] K. T. Nugroho, B. Julianto, D. Febryan, and N. Ms, "USABILITY TESTING PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN AKN PACITAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI | 75," vol. 11, pp. 74–83, 2022.
- [9] A. Of *et al.*, "Journal of Scientech Research and Development ANALYSIS OF THE USE OF THE MERDEKA MENGAJAR APPLICATION BASED," vol. 6, no. 2, pp. 560–570, 2024.
- [10] L. G. K. Katingan, S. D. Saputra, and J. Parhusip, "WEB MENGGUNAKAN SUS (SYSTEM USABILITY SCALE) DAN PENGUJIAN BLACK BOX PADA WEBSITE E-," vol. 14, no. 1, pp. 404–411.
- [11] F. F. Zainuddin *et al.*, "SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) : ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA PADA PORTAL PENERIMAAN MAHASISWA BARU UNIVERSITAS SEMARANG SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) : USER EXPERIENCE ANALYSIS ON THE ADMISSIONS PORTAL OF UNIVERSITAS SEMARANG," vol. 4, no. 1, pp. 23–28, 2025.
- [12] D. P. Kesuma, "Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ," vol. 8, no. 3, 2021.
- [13] E. P. Banu and D. H. Rahman, "UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS ALAT UKUR PENELITIAN : RESILIENSI AKADEMIK PADA SISWA SMP Abstrak VALIDITY AND RELIABILITY TESTING OF A RESEARCH INSTRUMENT : ACADEMIC RESILIENCE AMONG JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS Abtract," vol. 14, no. 1, pp. 110–118, 2025.
- [14] A. A. Zayrin, H. Nupus, K. K. Maizia, and S. Marsela, "Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian)," pp. 780–789, 2025.



DOI: 10.52362/jisamar.v10i3.2651

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).