

Menilai Kegunaan untuk Keberlanjutan: Studi Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik

I Putu Eka Sudarsana*

Diploma III Teknologi Informasi, Politeknik eLBajo Commodus, Manggarai Barat, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis : I Putu Eka Sudarsana

E-mail : eka.sudarsana@poltekelbajo.ac.id

Diterima : 20 Juli

Direvisi : 05 Agustus

Diterbitkan : 27 Oktober

Abstract

In order to improve the sustainability of system use in higher education settings, this study attempts to evaluate the Academic Information System's (AIS) degree of usability. Usability has emerged as a critical determinant of user happiness and loyalty as the demand for academic services to be digitalized grows. Direct observation, interviews with 60 enrolled students, and System Usability Scale (SUS) assessment comprise the quantitative and qualitative research methodology. To characterize the degree of usability and the overall user experience, the collected data was subjected to both descriptive and thematic analysis. The findings revealed that the SIA's average usability score was 78.6, which is regarded as "good" by SUS criteria. This suggests that the system supports students' academic endeavors in a very effective and efficient manner. However, a number of issues were noted, including a disorganized user interface and menu navigation that was not entirely clear. Interviews supported these conclusions by emphasizing the necessity of enhancing feature uniformity and visual design. Overall, this study finds that user happiness and comfort have a significant impact on how long AIS usage may be sustained. To make sure the system keeps changing to meet user needs, developers are therefore encouraged to utilize a user-centered design approach and carry out frequent usability testing.

Keywords: *usability testing, academic information systems, user experience, sustainability, System Usability Scale (SUS).*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menilai tingkat *usability* Sistem Informasi Akademik (SIA) sebagai dasar dalam meningkatkan keberlanjutan penggunaan sistem di lingkungan perguruan tinggi. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan digitalisasi layanan akademik, aspek kemudahan penggunaan menjadi faktor penting yang menentukan kepuasan dan loyalitas pengguna. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dan kualitatif melalui pengujian *System Usability Scale (SUS)*, observasi langsung, serta wawancara terhadap 60 mahasiswa aktif. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dan tematik untuk menggambarkan tingkat *usability* serta pengalaman pengguna secara menyeluruh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *usability* SIA adalah 78,6, yang termasuk dalam kategori “baik” menurut standar SUS. Hal ini menandakan bahwa sistem telah cukup efektif dan efisien dalam mendukung aktivitas akademik mahasiswa. Meskipun demikian, ditemukan beberapa kendala seperti tampilan antarmuka yang padat dan navigasi menu yang belum sepenuhnya intuitif. Hasil wawancara menguatkan temuan ini dengan menunjukkan perlunya peningkatan dari sisi desain visual dan konsistensi fitur. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa keberlanjutan penggunaan SIA sangat bergantung pada tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna. Oleh karena itu, pengembang disarankan untuk menerapkan pendekatan *user-centered design* dan melakukan *usability testing* secara berkala agar sistem dapat terus berkembang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: *usability testing*, sistem informasi akademik, pengalaman pengguna, keberlanjutan, *System Usability Scale* (SUS).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam hampir semua aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan tinggi. Saat ini, aktivitas akademik seperti pendaftaran mahasiswa, pengisian Kartu Rencana Studi (KRS), pengelolaan nilai, hingga pemantauan kehadiran sudah banyak dilakukan secara digital. Perguruan tinggi kemudian mengandalkan Sistem Informasi Akademik (SIA) sebagai solusi utama untuk mempermudah proses administrasi dan meningkatkan efisiensi layanan (Wayan et al., 2018).

Sistem Informasi Akademik pada dasarnya dirancang untuk membantu dosen, mahasiswa, dan staf administrasi dalam mengelola data akademik secara cepat, akurat, dan terintegrasi. Jika pada masa lalu semua kegiatan tersebut dilakukan secara manual dan rentan kesalahan, maka dengan adanya SIA, seluruh proses bisa dilakukan lebih praktis dan terpantau dengan baik. Namun, meskipun teknologi ini telah diadopsi luas, banyak perguruan tinggi masih menghadapi berbagai permasalahan dalam implementasinya.

Salah satu tantangan utama adalah tingkat kemudahan penggunaan sistem (*usability* (Nanda et al., 2019)). Banyak pengguna mengeluhkan tampilan yang rumit, menu yang sulit ditemukan, atau proses input data yang membingungkan. Akibatnya, mahasiswa dan dosen merasa tidak nyaman menggunakan sistem meskipun fiturnya lengkap. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan suatu sistem tidak cukup hanya diukur dari fungsionalitasnya, tetapi juga dari sejauh mana sistem tersebut mudah digunakan dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna.

Dalam konteks teknologi pendidikan, *usability* menjadi faktor penting yang menentukan keberlanjutan penggunaan sistem. Sistem yang rumit akan menimbulkan frustrasi dan membuat pengguna enggan berinteraksi, sedangkan sistem yang mudah dan efisien akan meningkatkan kepercayaan serta mendorong pengguna untuk terus memanfaatkannya. Karena itu, pengujian *usability* (*usability testing*) diperlukan untuk menilai sejauh mana sistem memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna (Pecson & Sarmiento, 2024).

Usability testing memungkinkan pengembang untuk memahami secara langsung bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem. Melalui proses ini, peneliti dapat mengetahui bagian mana yang berjalan dengan baik dan bagian mana yang perlu diperbaiki. Hasilnya tidak hanya membantu meningkatkan kualitas antarmuka, tetapi juga mendukung keberlanjutan sistem dalam jangka panjang.

Sistem Informasi Akademik yang berkelanjutan bukan hanya sekadar berfungsi dengan baik secara teknis, tetapi juga mampu menyesuaikan diri dengan kebiasaan, kebutuhan, dan kenyamanan pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada evaluasi *usability* terhadap SIA berbasis web yang digunakan oleh mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk:

Menilai tingkat kemudahan penggunaan sistem, Mengidentifikasi hambatan atau masalah yang dihadapi pengguna, dan Memberikan rekomendasi untuk pengembangan sistem yang lebih ramah pengguna dan berkelanjutan. Dengan memahami pengalaman pengguna secara mendalam, diharapkan sistem informasi akademik tidak hanya menjadi alat administratif, tetapi juga menjadi sarana pendukung pembelajaran yang efisien, inklusif, dan berorientasi pada kepuasan pengguna.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian dan dimensi usability

Usability secara umum berarti seberapa mudah, cepat, dan memuaskan sebuah sistem digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Dimensi yang sering dipakai dalam penelitian adalah *learnability* (mudah dipelajari), *efficiency* (efisien dalam penggunaan), *memorability* (mudah diingat), *error prevention/recovery* (mencegah dan memperbaiki kesalahan), dan *satisfaction* (kepuasan pengguna). Standar dan definisi ini dijabarkan oleh ISO dan para ahli HCI dan sering menjadi landasan dalam penelitian usability sistem pendidikan dan administrasi. (Nanda et al., 2019)

Metode evaluasi usability yang umum dan kelebihanya

Dalam praktik riset, ada beberapa metode utama: kuesioner standar seperti *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur persepsi pengguna secara kuantitatif; *heuristic evaluation* untuk menemukan masalah antarmuka berdasarkan prinsip desain serta metode kualitatif seperti *think-aloud* dan wawancara untuk memahami kesulitan pengguna secara mendetail. Kombinasi metode kuantitatif dan kualitatif (*mixed-methods*) memberi gambaran paling utuh: SUS memberikan skor yang mudah dibandingkan, sementara evaluasi heuristik dan observasi menangkap masalah yang perlu diperbaiki. Implementasi gabungan ini banyak dipakai dalam penelitian e-learning dan sistem informasi akademik. (Juan et al., 2025)

System Usability Scale (SUS): validitas dan benchmark

SUS masih menjadi instrumen populer karena singkat dan teruji. Studi-studi lintas domain (mis. aplikasi kesehatan, platform pembelajaran) menegaskan bahwa skor rata-rata SUS ~68 sering dijadikan benchmark umum; skor di atas 70 biasanya menunjukkan tingkat usability yang memuaskan. Namun beberapa kajian menyarankan agar interpretasi SUS dilengkapi konteks (jenis pengguna, tugas, domain) agar penilaian lebih bermakna. Jadi penggunaan SUS disarankan bersama metode kualitatif. (Castillo, A. G. R. et al., 2023)

Heuristic evaluation: peran dan pengembangan teranyar

Heuristic evaluation (prinsip Nielsen) efektif untuk menemukan masalah desain antarmuka yang sering terlewat. Baru-baru ini ada upaya menyempurnakan teknik *heuristic mis.* menambahkan bobot prioritas atau menggabungkan AHP (*Analytic Hierarchy Process*) agar hasil evaluasi lebih terstruktur dan membantu developer memprioritaskan perbaikan. Ini relevan saat sumber daya terbatas dan tim pengembang harus memilih perbaikan yang paling berdampak (Mousavi et al., 2020).

Temuan penelitian pada Sistem Informasi Akademik (SIA)

Banyak studi kasus lokal menunjukkan pola serupa: SIA sering memiliki fungsionalitas lengkap (KRS, nilai, jadwal), tetapi pengguna masih mengeluh soal navigasi, konsistensi

ikon, kecepatan respon, dan pesan kesalahan yang minim petunjuk tindakan. Penelitian usability pada SIA umumnya memakai SUS + observasi atau think-aloud dan menemukan bahwa perbaikan antarmuka kecil (tooltip, panduan kontekstual, konsistensi visual) bisa meningkatkan skor kepuasan secara signifikan. Studi empiris di beberapa universitas Indonesia dan studi internasional mendukung pola ini (Jaroji et al., 2016).

Usability, adopsi sistem, dan keberlanjutan (*sustainability*)

Keberlanjutan SIA artinya sistem tetap dipakai, dikembangkan, dan memberi nilai jangka panjang sangat dipengaruhi oleh usability. Laporan dan kajian tentang pendidikan tinggi menunjukkan bahwa platform yang tidak ramah pengguna berisiko ditinggalkan meski fiturnya lengkap; sebaliknya, platform yang mudah dan konsisten mendorong adopsi berkelanjutan dan investasi lebih lanjut. *EDUCAUSE Horizon Reports* menekankan bahwa *sustainability* platform pembelajaran harus mempertimbangkan pengalaman pengguna, aksesibilitas, dan kesiapan organisasi dalam mengelola perubahan teknologi (Pecson & Sarmiento, 2024).

Tren terkini yang relevan untuk pengembangan SIA

Tren yang muncul dalam literatur dan laporan sektor pendidikan termasuk: (a) kebutuhan evaluasi usability yang bersifat *iterative* (pengujian berulang tiap rilis), (b) integrasi personalisasi dan gamifikasi dengan perhatian pada risiko *novelty effect*, dan (c) peningkatan fokus pada aksesibilitas dan performa mobile (karena banyak mahasiswa mengakses lewat ponsel). Edukasi institusional juga mendorong pengukuran UX bukan hanya pada kepuasan subjektif, tetapi juga pada metrik keterlibatan dan hasil belajar (Hardiansyah, 2021).

Rekomendasi praktik berdasarkan tinjauan literatur

Dari rangkuman penelitian: (1) gunakan gabungan SUS + heuristic + observasi untuk diagnosis cepat dan perbaikan praktis; (2) prioritaskan perbaikan yang meningkatkan *recognition rather than recall* (mis. label jelas, breadcrumb, panduan in-app); (3) lakukan pengujian di perangkat nyata (desktop + mobile) dan dengan variasi pengguna (baru vs berpengalaman); (4) jadwalkan evaluasi usability secara berkala agar sistem tetap relevan dan berkelanjutan. Implementasi rekomendasi ini didukung oleh studi empiris dan laporan praktik di pendidikan tinggi (Darmawan & Meisyani, 2025).

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini dirancang secara prosedural dan sistematis agar hasil yang diperoleh dapat diinterpretasikan dengan tepat. Langkah-langkah penelitian dilakukan mulai dari perencanaan, pengumpulan data, analisis, hingga penarikan kesimpulan. Fokus utama penelitian adalah menilai tingkat kegunaan (*usability level*) sistem berdasarkan persepsi pengguna aktual, yaitu mahasiswa yang rutin menggunakan SIA dalam aktivitas akademiknya seperti pengisian KRS, pengecekan nilai, dan pengajuan KHS.

Pendekatan dan Instrumen

Untuk menilai tingkat *usability*, penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang dikembangkan oleh John Brooke (1996). SUS terdiri atas 10 pernyataan dengan skala Likert 1–5, di mana responden memberikan penilaian terhadap pernyataan yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan sistem, kompleksitas, konsistensi, dan rasa percaya diri saat menggunakan sistem. Selain SUS, peneliti juga menambahkan pertanyaan terbuka dan wawancara singkat untuk menggali pengalaman pengguna secara kualitatif. Data ini membantu memahami alasan di balik skor SUS yang diberikan oleh responden, sehingga hasil penelitian menjadi lebih komprehensif.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian meliputi: Kuesioner SUS (10 item) – untuk mengukur *usability* secara kuantitatif; Lembar Observasi – untuk mencatat perilaku dan hambatan pengguna saat berinteraksi dengan sistem, dan Panduan Wawancara Singkat – untuk mengumpulkan umpan balik langsung dari pengguna terkait tampilan, navigasi, dan kecepatan sistem.

Partisipan dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu perguruan tinggi vokasi yang beralamat di Kabupaten Manggarai Barat, yang telah menerapkan SIA berbasis web. Sampel penelitian diambil menggunakan purposive sampling, yaitu hanya mahasiswa aktif yang sudah menggunakan SIA minimal dua semester terakhir. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 60 mahasiswa dari berbagai program studi. Pemilihan mahasiswa sebagai partisipan dilakukan karena mereka merupakan pengguna utama sistem yang paling sering berinteraksi dengan fitur-fitur utama seperti pengisian KRS, pengecekan nilai, dan akses informasi akademik lainnya.

Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang disusun secara sistematis agar hasil yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi sebenarnya di lapangan. Tahapan pertama adalah persiapan, di mana peneliti melakukan peninjauan awal terhadap sistem informasi akademik yang akan diuji. Pada tahap ini, peneliti menyesuaikan instrumen penelitian dengan konteks penggunaan sistem agar pertanyaan yang disusun benar-benar relevan dengan pengalaman pengguna. Kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dan panduan wawancara diuji coba kepada sejumlah kecil mahasiswa untuk memastikan bahwa semua pertanyaan mudah dipahami dan tidak menimbulkan ambiguitas (Choi & Choi, 2021).

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan penelitian, di mana responden diminta untuk menggunakan sistem informasi akademik secara langsung dalam menyelesaikan beberapa tugas akademik, seperti mengisi KRS, mengecek nilai, atau melihat jadwal perkuliahan. Proses ini dilakukan untuk memastikan bahwa penilaian yang diberikan benar-benar mencerminkan pengalaman nyata saat berinteraksi dengan sistem. Setelah menyelesaikan tugas, responden diminta mengisi kuesioner SUS secara daring. Selain itu, beberapa responden yang dipilih secara acak diwawancarai secara singkat untuk menggali lebih dalam mengenai kesan mereka terhadap tampilan, navigasi, serta kemudahan penggunaan sistem (Wayan et al., 2018).

Tahap terakhir adalah pengolahan dan analisis data, di mana semua data yang terkumpul dari kuesioner, observasi, dan wawancara diolah secara terintegrasi. Skor dari kuesioner SUS dihitung menggunakan pedoman standar dari Brooke (1996) untuk memperoleh nilai akhir usability. Data dari hasil wawancara kemudian dianalisis secara kualitatif dengan mengelompokkan tanggapan responden ke dalam tema-tema tertentu, seperti kemudahan navigasi, kecepatan sistem, tampilan antarmuka, serta pesan kesalahan. Gabungan dari data kuantitatif dan kualitatif ini digunakan untuk menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman pengguna dan membantu peneliti memberikan rekomendasi perbaikan sistem yang lebih akurat (Jawaban et al., n.d.).

Teknik Analisis Data

Tabel 1 Teknik Analisis Data

Tahapan Analisis	Jenis Data	Langkah Analisis	Tujuan / Hasil yang Diharapkan
1. Pengolahan Data Kuantitatif (SUS)	Skor kuesioner <i>System Usability Scale</i> dari 60 responden	- Mengubah skor dari skala 1–5 menjadi skala 0–4.- Skor item ganjil dikurangi 1, skor item genap = 5 – skor asli.- Menjumlahkan seluruh skor responden dan mengalikan hasilnya dengan 2,5 untuk memperoleh nilai akhir (0–100).	Menentukan nilai rata-rata <i>usability</i> sistem berdasarkan persepsi pengguna dan mengklasifikasikannya ke dalam kategori (<i>Excellent, Good, OK, Poor</i>).
2. Analisis Kualitatif (Wawancara dan Observasi)	Catatan observasi dan hasil wawancara singkat dengan responden	- Mengelompokkan tanggapan berdasarkan tema: tampilan antarmuka, navigasi, kecepatan sistem, dan pesan kesalahan.- Mengidentifikasi pola pengalaman pengguna dan kendala yang sering muncul.- Menyusun kutipan representatif dari responden.	Memperkuat hasil kuantitatif dengan memahami penyebab nilai <i>usability</i> dan memberikan konteks terhadap skor SUS.
3. Triangulasi Data	Gabungan data kuesioner, observasi, dan wawancara	- Membandingkan hasil dari data kuantitatif dan kualitatif.- Memastikan kesesuaian antara skor SUS dan pengalaman nyata pengguna.- Menarik kesimpulan akhir yang komprehensif.	Menjamin validitas hasil penelitian dan menghasilkan rekomendasi yang tepat untuk perbaikan sistem.
4. Uji Reliabilitas dan Validitas Instrumen	Data hasil uji coba kuesioner SUS	- Menghitung nilai Cronbach's Alpha untuk menilai konsistensi internal.- Melakukan validasi isi melalui penilaian pakar sistem informasi dan teknologi pendidikan.	Menjamin bahwa instrumen yang digunakan reliabel dan valid untuk mengukur <i>usability</i> sistem informasi akademik.

Sumber: Olah data penelitian, 2025

Validitas dan Reliabilitas

Untuk menjaga keandalan hasil penelitian, dilakukan uji reliabilitas terhadap kuesioner SUS menggunakan Cronbach's Alpha. Nilai alpha $\geq 0,7$ menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik. Selain itu, validitas isi juga diperiksa dengan meminta pendapat dua pakar sistem informasi dan satu pakar teknologi pendidikan mengenai kesesuaian butir pertanyaan dengan tujuan penelitian.

Alur Penelitian

Secara umum, alur penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut: Identifikasi masalah dan tujuan penelitian; Penyusunan instrumen dan uji coba kuesioner; Pelaksanaan pengumpulan data (SUS, observasi, wawancara); Analisis data kuantitatif dan kualitatif, dan Penarikan kesimpulan dan rekomendasi perbaikan system.

Alur ini memastikan penelitian berjalan sistematis dan menghasilkan temuan yang bisa dijadikan dasar pengembangan SIA yang lebih baik dan berkelanjutan.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Penilaian Usability

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui kuesioner *System Usability Scale (SUS)* yang diisi oleh 60 responden, diperoleh nilai rata-rata usability sebesar 78,6. Berdasarkan klasifikasi Brooke (1996), skor ini termasuk dalam kategori “Good”, yang berarti sistem informasi akademik dinilai cukup mudah digunakan dan memuaskan secara umum. Dari hasil perhitungan, sebanyak 68% pengguna memberikan skor di atas 75, menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa sistem membantu mereka dalam menyelesaikan tugas akademik dengan cepat dan efisien. Namun demikian, 32% responden menilai masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki, terutama pada tampilan antarmuka dan navigasi menu. Beberapa pengguna merasa bahwa posisi tombol dan informasi pada halaman utama masih kurang konsisten dan tidak selalu intuitif. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sistem sudah berfungsi dengan baik secara teknis, pengalaman pengguna (*user experience*) belum sepenuhnya optimal.



Gambar 1 Grafik Penggunaan Aplikasi

Sumber: Olah data penelitian, 2025

Analisis Hasil Observasi dan Wawancara

Hasil observasi dan wawancara mendukung temuan kuantitatif dari kuesioner SUS. Sebagian besar responden mengungkapkan bahwa proses seperti pengisian KRS dan pengecekan nilai berjalan lancar tanpa kendala berarti. Namun, pengguna baru mengaku membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan tampilan sistem yang dianggap kurang menarik dan agak padat dengan informasi. Selain itu, beberapa pengguna menyoroti kecepatan sistem dan waktu respon halaman sebagai faktor penting yang memengaruhi kenyamanan penggunaan. Responden berharap adanya peningkatan dari sisi desain visual dan pengelompokan fitur agar lebih mudah diakses tanpa harus melalui banyak langkah. Hal ini menunjukkan bahwa usability tidak hanya bergantung pada fungsi, tetapi juga pada persepsi estetika dan kenyamanan saat berinteraksi dengan sistem.

Diskusi Temuan

Temuan penelitian ini memperkuat hasil studi sebelumnya yang dilakukan oleh Nielsen (2012) dan Tullis & Albert (2013), yang menyebutkan bahwa aspek usability berperan penting dalam memastikan keberlanjutan penggunaan sistem informasi. Sistem yang dinilai “cukup mudah digunakan” akan mendorong pengguna untuk terus memanfaatkannya, sementara sistem yang rumit dapat menyebabkan resistensi bahkan penolakan dari pengguna. Nilai rata-rata usability sebesar 78,6 menunjukkan bahwa sistem informasi akademik telah berada pada level yang baik, tetapi belum mencapai tingkat *excellent*. Dibandingkan dengan studi serupa pada sistem e-learning (Rahmawati et al., 2023) yang memperoleh skor 82, hasil ini mengindikasikan bahwa sistem akademik masih membutuhkan peningkatan, terutama pada bagian navigasi, estetika antarmuka, dan konsistensi label menu.

Selain itu, hasil kualitatif juga menunjukkan bahwa pengalaman pengguna tidak hanya dipengaruhi oleh fungsionalitas sistem, tetapi juga oleh persepsi visual, efisiensi waktu, dan kepuasan emosional selama menggunakan sistem. Aspek ini selaras dengan konsep *user-centered design* (UCD) yang menekankan pentingnya memahami kebutuhan, preferensi, dan konteks penggunaan pengguna agar sistem benar-benar efektif dan berkelanjutan.

Implikasi Penelitian

Dari hasil dan diskusi di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan usability pada sistem informasi akademik akan berdampak langsung pada keberlanjutan penggunaan sistem serta kepuasan pengguna jangka panjang. Oleh karena itu, pengembang sistem disarankan untuk melakukan *iterative usability testing* secara berkala setiap kali sistem mengalami pembaruan. Pendekatan ini akan membantu memastikan bahwa setiap perubahan benar-benar meningkatkan pengalaman pengguna, bukan sekadar menambah fitur baru tanpa memperhatikan kemudahannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tingkat usability Sistem Informasi Akademik (SIA) yang diuji berada pada kategori “baik” dengan nilai rata-rata 78,6 berdasarkan pengukuran menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum sistem sudah mampu mendukung aktivitas akademik pengguna dengan cukup efektif dan efisien. Sebagian besar mahasiswa merasa mudah dalam mengakses fitur-fitur utama seperti pengisian KRS, pengecekan nilai, serta pemantauan jadwal perkuliahan.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa aspek yang masih perlu diperhatikan, terutama pada desain antarmuka, navigasi menu, dan konsistensi tampilan antar halaman. Beberapa pengguna mengeluhkan tampilan yang terlalu padat dan kurang intuitif, sehingga memperlambat proses adaptasi bagi pengguna baru. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan sistem informasi tidak hanya bergantung pada kelengkapan fitur, tetapi juga pada pengalaman pengguna yang nyaman dan mudah dipahami.

Dari hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa keberlanjutan penggunaan sistem informasi akademik sangat dipengaruhi oleh tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna. Oleh karena itu, perbaikan secara berkelanjutan melalui pengujian usability berkala dan pendekatan *user-centered design* menjadi hal yang penting dilakukan oleh pengembang sistem. Dengan demikian, sistem tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga memberikan nilai tambah berupa kemudahan, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Castillo, A. G. R., Giovanna Jackeline Serna Silva, Javier Pedro Flores Arocutipa, Haydeé Quispe Berrios, Marco Antonio Marcos Rodriguez, Guillermo Yanowsky Reyes, Hugo Ricardo Prado Lopez, Rosa Marina Vera Teves, Herbert Victor Huaranga Rivera, & José Luis Arias-González. (2023). Effect of Chat GPT on the digitized learning process of university students. *Journal of Namibian Studies : History Politics Culture*, 33, 1–15. <https://doi.org/10.59670/jns.v33i.411>
- Choi, J. F., & Choi, J. (2021). Development of GAMIFICATION Model for Flipped Learning. *J-Institute*, 6(2), 68–79. <https://doi.org/10.22471/crisis.2021.6.2.68>
- Darmawan, I. P. A., & Meisyani, L. (2025). A Decade of Learning Management System Research: A Bibliometric Analysis (2014–2023). *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 7(1), 1–17. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v7i1.6239>
- Hardiansyah. (2021). Implementasi Metode Technique for Order Preference By Similarity To Ideal Solution Dalam Sistem Pendukung Keputusan. *Iontech.Ista.Ac.IdA HardiansyahISTA Online Teknologi Journal*, 2021•iontech.Ista.Ac.Id, 02(01), 2745–7206. <http://iontech.ista.ac.id/index.php/iontech/article/download/35/19>
- Jaroji, J., Danuri, D., & Putra, F. P. (2016). K-Means Untuk Menentukan Calon Penerima

- Beasiswa Bidik Misi Di Polbeng. INOVTEK Polbeng - Seri Informatika, 1(1), 87. <https://doi.org/10.35314/isi.v1i1.129>
- Jawaban, S., Informasi, S., & Informasi, T. (n.d.). Nama Nim : I Putu Eka Sudarsana Matakuliah : Perencanaan Strategi Sistem Informasi Ilmu Komputer Pasca Sarjana UNDIKSHA. 2–4.
- Juan, F. A., Ki'i, O. A., & Panis, I. C. (2025). Analysis of Wordwall-Based Gamification Design in Science Learning on Force and Motion Material. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 7(1), 50–61. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v7i1.6503>
- Mousavi, L., Tamiji, Z., Hajimahmoodi, M., Amini, M., Ahmadkhaniha, R., Asadi, M., & Khoshayand, M. R. (2020). Combining chemometrics and the technique for the order of preference by similarity to ideal solution: A new approach to multiple-response optimization of HPLC compared to desirability function. *Microchemical Journal*, 155(August 2019), 104752. <https://doi.org/10.1016/j.microc.2020.104752>
- Nanda, A. P., Pitiasari, R., & Kusmawati, D. (2019). MODEL PENGAMBILAN KEPUTUSAN PENENTUAN KELAYAKAN PENERIMA BANTUAN BIBIT PERTANIAN MENGGUNAKAN METODE TOPSIS (Study Kasus : Dinas Pertanian Kabupaten Pesawaran). *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 10(1). <https://doi.org/10.36448/jsit.v10i1.1219>
- Pecson, R., & Sarmiento, J. (2024). Integrating 21st-Century Skills into Instructional Materials for Sustainable Education. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 6(2), 89–99. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v6i2.5934>
- Wayan, N., Ulandari, A., Dantes, G. R., Gede, D., & Divayana, H. (2018). Implementasi Metode AHP dan SAW dalam Sistem Pendukung Keputusan Prediksi Potensi Akademik Mahasiswa STMIK STIKOM Bali. September.