

# Usability Testing pada Aplikasi E-Rapor Kurikulum Merdeka di SMA Negeri 4 Denpasar menggunakan System Usability Scale

Putu Gde Aryana Suta, Ni Luh Arie Suari, Pande Wayan Artha Pradana, I Made Agus Oka  
Gunawan, Gede Indrawan

Program Studi Ilmu Komputer, Program Studi Teknologi Pendidikan  
Fakultas Pascasarjana  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Buleleng, Indonesia

gde.aryana@student.undiksha.ac.id, arie.suari@student.undiksha.ac.id, pande.artha@student.undiksha.ac.id,  
agusokagunawan@gmail.com, gindrawan@gmail.com

**Abstract-** This study aims to evaluate the *usability* level of the Merdeka Curriculum E-Report application at SMAN 4 Denpasar using the *System Usability Scale* (SUS) method. The implementation of E-Report is an integral part of the Merdeka Curriculum implementation, designed to facilitate structured and *real-time* recording, management, and reporting of student learning outcomes. The research employs a quantitative approach using a survey method, where data is gathered through SUS questionnaires consisting of 10 standard questions using a Likert scale. The data collection process is conducted in three phases: preparation (including school coordination and respondent *briefing*), implementation (questionnaire completion), and documentation (data recording and archiving). Data analysis is performed using standard SUS calculations on a 0-100 scale. The evaluation results could provide a comprehensive overview of the E-Report application's quality and *usability*, as well as generate recommendations for future system development.

**Keywords:** *E-Rapor*, Kurikulum Merdeka, System Usability Scale, Usability, SMAN 4 Denpasar

**Abstrak-**Evaluasi tingkat kegunaan aplikasi *E-Rapor* Kurikulum Merdeka di SMAN 4 Denpasar menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) merupakan tujuan dari penelitian ini. Penerapan *E-Rapor* merupakan bagian integral dari implementasi Kurikulum Merdeka yang bertujuan untuk memfasilitasi perekaman, pengelolaan, dan pelaporan hasil belajar siswa secara terstruktur dan *real-time*. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui metode survei, dimana data diperoleh dengan menggunakan kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pertanyaan standar berbasis skala *Likert*. Pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahap: persiapan (meliputi koordinasi dengan pihak sekolah dan *briefing* responden), pelaksanaan (pengisian kuesioner), dan dokumentasi (pencatatan dan pengarsipan data). Analisis data dilakukan menggunakan perhitungan standar SUS dengan skala 0-100. Hasil penelitian dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang kualitas serta fungsionalitas aplikasi *E-Rapor*, serta menghasilkan rekomendasi untuk pengembangan sistem di masa mendatang.

**Kata Kunci:** *E-Rapor*, Kurikulum Merdeka, System Usability Scale, Usability, SMAN 4 Denpasar.

## 1. Pendahuluan

Pengembangan kurikulum pendidikan yang baik sangat penting dimana pendidikan menjadi salah satu pilar utama dalam pengembangan sebuah negara. Kurikulum pendidikan begitu penting dalam mencapai tujuan pendidikan[1]. Kurikulum Merdeka telah diperkenalkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia. Keseluruhan proses dalam implementasi Kurikulum

Merdeka pada dasarnya berfokus pada peningkatan kompetensi peserta didik serta mencakup sistem pendukung yang dapat menghasilkan lulusan berkualitas tinggi[2].

Kurikulum Merdeka berupaya meningkatkan kemandirian siswa dan mendukung pembelajaran yang berfokus pada siswa dengan menitikberatkan pada

Vol.16 no.1 | Juni 2025

EXPLORE : ISSN: 2087-2062, Online ISSN: 2686-181X / DOI: <http://dx.doi.org/10.36448/jsit.v16i1.4010>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

pemberdayaan serta pengembangan keterampilan yang relevan di abad ke-21 [3]. Kurikulum Merdeka juga bertujuan untuk melepaskan siswa dari keterbatasan kurikulum yang terlalu teoritis dan mendorong pembelajaran yang lebih berbasis konteks serta sesuai dengan situasi kehidupan sehari-hari [4].

Seiring diterapkannya Kurikulum Merdeka di Indonesia, terjadi perubahan yang cukup berarti pada cara pembelajaran dan penilaian hasil belajar siswa. Kurikulum Merdeka memprioritaskan materi esensial dan menekankan pengembangan karakter yang sejalan dengan profil Pelajar Pancasila. Dalam rangka mendukung penerapan Kurikulum Merdeka diperlukan sistem penilaian yang akurat dan efisien, disinilah *E-Rapor* memainkan peran penting yaitu membantu guru dalam melakukan proses penilaian secara terstruktur, transparan, dan *real-time*[5].

*E-Rapor* Kurikulum Merdeka dirancang untuk memfasilitasi perekaman, pengelolaan, dan pelaporan hasil belajar siswa sesuai dengan kurikulum terbaru. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk mengintegrasikan nilai-nilai pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang dinilai secara berkelanjutan selama proses pembelajaran. Sebagai salah satu sekolah unggulan di Bali, penerapan *E-Rapor* di SMAN 4 Denpasar sangat penting untuk memastikan bahwa proses penilaian sesuai dengan standar Kurikulum Merdeka sekaligus memanfaatkan perkembangan teknologi informasi.

Namun penerapan aplikasi *E-Rapor* Kurikulum Merdeka tidak terlepas dari tantangan. Para guru di SMAN 4 Denpasar perlu menyesuaikan diri dengan *platform* baru yang menuntut pemahaman teknis dan kemampuan manajemen penilaian yang berbeda dibandingkan dengan sistem pada kurikulum sebelumnya. Selain itu kesiapan infrastruktur teknologi di sekolah dan sumber daya manusia, termasuk pelatihan yang memadai, menjadi faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan implementasi *E-Rapor*.

Untuk menilai seberapa efektif dan mudahnya penggunaan aplikasi *E-Rapor*, penelitian ini menerapkan metode *System Usability Scale* (SUS) yang diperkenalkan pada Tahun 1996 oleh Brooke. [6]. SUS adalah alat pengukuran yang sudah terbukti efektif dan sering digunakan untuk mengukur kegunaan sistem. Alat ini memiliki keunggulan dalam hal kesederhanaan, tingkat keandalan yang tinggi, dan kemampuannya dalam membedakan sistem yang dapat dan tidak dapat digunakan secara efektif. [7]. Melalui 10 pertanyaan standar SUS, penelitian ini akan mengukur aspek-aspek penting seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi *E-Rapor*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan aplikasi *E-Rapor* di SMAN 4 Denpasar menggunakan metode SUS untuk mengukur tingkat *usability sistem* dari perspektif pengguna. Hasil evaluasi diharapkan dapat memberikan pemahaman umum mengenai kualitas dan fungsionalitas aplikasi *E-Rapor*, menemukan area-area yang memerlukan perbaikan, serta

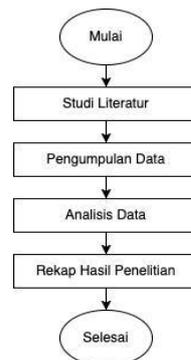
menghasilkan rekomendasi untuk pengembangan sistem di masa mendatang. Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah membahas implementasi teknologi informasi dalam pendidikan seperti *evaluasi usability* aplikasi berbasis Kurikulum Merdeka khususnya *E-Rapor* masih terbatas. Sebagian besar studi hanya berfokus pada manfaat teknologi tanpa mengeksplorasi pengalaman pengguna secara mendalam seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan yang diukur melalui metode standar seperti SUS. Penelitian ini mengisi gap tersebut dengan menyediakan analisis berbasis data terkait kegunaan aplikasi *E-Rapor* di lingkungan pendidikan khususnya di tingkat sekolah menengah atas dan menawarkan rekomendasi yang relevan untuk meningkatkan keberlanjutan implementasi teknologi pendidikan. Melalui analisis *usability* ini diharapkan aplikasi *E-Rapor* dapat mendukung proses penilaian secara optimal sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka sekaligus memberikan masukan bagi pengembang dan pengambil kebijakan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam sistem pendidikan secara lebih efektif.

## 2. Metodologi

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode survei untuk mengevaluasi tingkat *usability* aplikasi *E-Rapor* Kurikulum Merdeka di SMAN 4 Denpasar. Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS) yang telah tervalidasi secara internasional untuk mengukur tingkat kegunaan sebuah sistem.

### A. Alur Penelitian

Penelitian evaluasi *usability* aplikasi *E-Rapor* Kurikulum Merdeka di SMAN 4 Denpasar menggunakan metode SUS dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang terstruktur. Berikut merupakan gambaran alur dalam penelitian ini.



Gambar 1. Alur Penelitian

### B. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

#### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan penelitian dilakukan dengan melakukan koordinasi dengan pihak sekolah. Koordinasi



ini juga mencakup diskusi tentang jumlah guru yang akan dilibatkan sebagai responden serta penetapan ruangan yang akan digunakan untuk pelaksanaan *briefing* pengisian kuesioner. Setelah mendapatkan persetujuan, peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang telah dialihbahasakan ke Bahasa Indonesia. Tahap selanjutnya adalah melakukan *briefing* kepada seluruh guru yang menjadi responden penelitian. Dalam sesi *briefing*, peneliti menjelaskan latar belakang dan tujuan penelitian, memberikan panduan tentang cara pengisian kuesioner SUS, serta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mungkin muncul dari responden untuk memastikan pemahaman yang sama terhadap setiap item pertanyaan dalam kuesioner.

**2. Tahap Pelaksanaan**

Pengambilan data dilaksanakan dengan membagikan kuesioner SUS kepada guru SMAN 4 Denpasar yang menggunakan aplikasi *E-Rapor*. Responden disediakan waktu sekitar 30 menit untuk mengerjakan kuesioner secara mandiri. Setelah semua kuesioner terkumpul, peneliti melakukan pengecekan kelengkapan jawaban untuk memastikan semua item pertanyaan telah diisi dengan benar.

**C. System Usability Scale**

*Usability* adalah cabang ilmu untuk menganalisis atau menguji sejauh mana perangkat lunak mudah digunakan[8]. *Usability* tidak dapat dianggap sebagai sesuatu yang absolut, ia hanya dapat didefinisikan dalam konteks tertentu. Oleh karena itu tidak ada ukuran kegunaan yang bersifat definitif[9]. *System Usability Scale* (SUS) merupakan metode evaluasi yang diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986 untuk mengukur kegunaan (*usability*) suatu sistem [10][11]. *System Usability Scale* (SUS) adalah standar kuesioner yang umum digunakan dalam rangka menilai tingkat kegunaan yang dirasakan[12]. Berdasarkan penelitian yang berisi kurang lebih 10 Tahun hasil dari penerapan SUS pada produk, analisis menemukan bahwa SUS mampu memenuhi kebutuhan analisa dan pengujian perangkat lunak[7]. SUS terdiri dari 10 pertanyaan standar dengan lima opsi jawaban menggunakan *skala Likert*[13], mulai dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju. Metode ini dipilih karena kesederhanaannya, reliabilitas tinggi, dan kemampuannya dalam membedakan sistem yang mudah

dan sulit digunakan dengan efektif. Perhitungan skor SUS menggunakan skala 0-100, di mana skor di atas 68 menunjukkan tingkat *usability* yang baik. Kelebihan SUS terletak pada kemudahan administrasi, validitas yang dapat diandalkan bahkan dengan ukuran sampel kecil, serta telah digunakan secara luas dalam berbagai evaluasi sistem, termasuk aplikasi *web*, perangkat lunak, dan sistem informasi pendidikan[14].

Analisis data adalah proses penyajian dan pengelompokan data berdasarkan variabel, yang bertujuan untuk menyajikan informasi dari variabel yang diteliti serta melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis[15]. Pada tahap ini, peneliti menerapkan analisis kuantitatif terhadap data kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang ditampilkan dalam format tabel. Penghitungan data dilakukan menggunakan *Microsoft Excel* dengan rumus yang sesuai dengan metode SUS.

Dalam metode SUS terdapat tata cara dalam perhitungan skor. Berikut merupakan cara perhitungan skor pada metode SUS:

- Untuk pernyataan yang memiliki nomor ganjil skor yang diberikan pengguna dikurangi dengan 1.
- Untuk pernyataan yang bernomor genap, nilai 5 dikurangi oleh skor yang pengguna berikan.
- Skor keseluruhan *System Usability Scale* diperoleh dengan menjumlahkan semua skor pernyataan yang kemudian dikalikan 2,5.

Perhitungan ini dilakukan untuk setiap responden. Setelah itu, skor rata-rata SUS dihitung dengan cara menjumlahkan seluruh skor responden dan membaginya dengan total jumlah responden.

**D. Instrumen Penelitian**

Alat utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang terdiri dari 10 pernyataan standar dengan format skala *Likert* 5 poin. Para responden diminta untuk memberikan penilaian dengan pilihan yang terdiri dari STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), RG (Ragu-Ragu), S (Setuju), dan SS (Sangat Setuju) untuk setiap item pernyataan SUS sesuai dengan pandangan mereka. Responden juga dapat memilih opsi tengah jika merasa tidak ada pilihan yang sesuai. Instrumen untuk pengujian *System Usability Scale* (SUS) ditunjukkan pada tabel berikut.

**Tabel 1** List pertanyaan metode *System Usability Scale*

<i>Pernyataan</i>	<i>Skala</i>
Saya rasa saya akan sering menggunakan <i>E-Rapor</i> ini.	1 s/d 5
Saya rasa <i>E-Rapor</i> rumit atau sulit untuk digunakan.	1 s/d 5
Saya rasa <i>E-Rapor</i> mudah untuk digunakan.	1 s/d 5
Saya rasa saya membutuhkan pertolongan dari teknisi atau orang lain dalam mengoperasikan <i>E-Rapor</i> ini.	1 s/d 5
Saya rasa berbagai fitur di <i>E-Rapor</i> ini berfungsi dengan baik.	1 s/d 5
Saya rasa terdapat banyak hal yang tidak konsisten (tidak sejalan) dalam <i>E-Rapor</i> ini.	1 s/d 5



Saya percaya orang lain akan dapat memahami cara menggunakan <i>E-Rapor</i> ini dengan cepat..	1 s/d 5
Saya rasa <i>E-Rapor</i> ini membingungkan.	1 s/d 5
Saya merasa tidak ada kendala dalam menggunakan Aplikasi <i>E-Rapor</i> ini.	1 s/d 5
Saya perlu beradaptasi terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi <i>E-Rapor</i> ini.	1 s/d 5

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan dari penelitian ini dapat dijelaskan dalam beberapa bagian yaitu:

#### A. Hasil Survei

Pada penelitian ini menggunakan tahap survei menggunakan kuesioner, melibatkan 36 responden yang berpartisipasi dalam pengujian sistem *E-Rapor* di SMA 4 Denpasar, Data dikumpulkan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Adapun detail responden pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2** Sebaran Responden

Responden	Jumlah	Persentase
Laki-laki	11	30,6%
Perempuan	25	69,4%
Total Responden	36	100%

Setelah menyelesaikan proses pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada responden, hasil survei disajikan dalam tabel 3. Tabel tersebut memuat rangkuman skor dari survei berdasarkan persepsi dan pengalaman pengguna terhadap sistem *E-Rapor* di SMA 4 Denpasar. Data ini menjadi dasar bagi penulis untuk melakukan analisis lebih mendalam terkait kualitas *usability* sistem. Berikut merupakan hasil kuesioner yang telah diisi oleh responden:

**Tabel 3** Hasil survei menggunakan SUS di SMA 4 Denpasar

No.	Responden	SKOR ASLI									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	R-1	5	1	5	1	5	1	4	1	5	4
2	R-2	4	2	4	5	4	3	4	3	4	4
3	R-3	5	2	4	2	5	1	4	1	5	2
4	R-4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
5	R-5	3	2	4	4	4	2	4	2	4	2
6	R-6	4	4	2	4	4	3	2	3	4	4
7	R-7	5	1	5	1	5	3	5	1	5	2
8	R-8	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1
9	R-9	4	3	4	2	4	3	4	2	4	4
10	R-10	2	2	4	2	4	2	2	2	4	4

11	R-11	5	5	1	5	4	2	2	5	2	5
12	R-12	5	1	4	4	4	3	4	1	1	5
13	R-13	5	2	4	4	5	1	4	1	5	5
14	R-14	5	2	4	2	5	2	4	1	5	5
15	R-15	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4
16	R-16	5	1	4	2	5	1	4	1	1	5
17	R-17	5	1	5	3	5	1	4	1	5	4
18	R-18	4	2	4	4	4	2	4	2	3	4
19	R-19	4	2	5	4	4	2	4	2	4	4
20	R-20	5	1	5	4	4	1	5	1	5	4
21	R-21	3	1	5	4	4	3	4	2	5	5
22	R-22	5	3	4	4	4	1	4	3	4	4
23	R-23	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4
24	R-24	5	2	4	1	4	2	3	2	4	2
25	R-25	5	2	5	3	5	1	5	1	5	5
26	R-26	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4
27	R-27	4	2	4	2	4	2	4	1	5	4
28	R-28	5	1	5	4	5	1	5	1	5	4
29	R-29	4	3	4	4	4	2	4	2	4	4
30	R-30	4	2	4	3	4	2	4	2	4	4
31	R-31	4	2	4	3	4	2	4	2	4	4
32	R-32	5	1	5	2	5	2	5	2	4	4
33	R-33	4	2	4	2	4	1	4	1	4	4
34	R-34	5	2	5	3	4	3	3	3	4	4
35	R-35	5	1	5	4	5	1	5	1	4	5
36	R-36	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2

Data yang diperoleh dari hasil kuesioner selanjutnya dihitung berdasarkan metode penilaian yang ditetapkan oleh *System Usability Scale* (SUS). Proses perhitungan ini mengikuti aturan tertentu yang diberlakukan untuk setiap responden, yaitu:

- Skor yang diberikan oleh responden dikurangi dengan 1 pada pertanyaan bernomor ganjil.
- Skor dihitung dengan mengurangkan nilai 5 dengan skor yang diberikan responden pada kuisisioner pada pertanyaan dengan nomor genap.



- Perhitungan total skor SUS: Setelah semua skor dijumlahkan, nilai total kemudian dikalikan dengan 2,5 untuk menemukan skor akhir yang berada di antara 0 hingga 100.

Berikut adalah rincian perhitungan skor SUS dari setiap responden yang telah diproses menggunakan aturan-aturan di atas. Skor ini akan digunakan sebagai indikator utama dalam menilai tingkat kemudahan dan kenyamanan penggunaan sistem *E-Rapor* di SMA 4 Denpasar:

**Tabel 4** Perhitungan skor menggunakan metode SUS

No.	Respon den	SKOR HASIL HITUNG										Jml	Nilai (jml *2,5)
		Q1-1	5-Q2	Q3-1	5-Q4	Q5-1	5-Q6	Q7-1	5-Q8	Q9-1	5-Q10		
1	R-1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	36	90
2	R-2	3	3	3	0	3	2	3	2	3	1	23	57.5
3	R-3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	35	87.5
4	R-4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
5	R-5	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	27	67.5
6	R-6	3	1	1	1	3	2	1	2	3	1	18	45
7	R-7	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	37	92.5
8	R-8	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97.5
9	R-9	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	26	65
10	R-10	1	3	3	3	3	3	1	3	3	1	24	60
11	R-11	4	0	0	0	3	3	1	0	1	0	12	30
12	R-12	4	4	3	1	3	2	3	4	0	0	24	60
13	R-13	4	3	3	1	4	4	3	4	4	0	30	75
14	R-14	4	3	3	3	4	3	3	4	4	0	31	77.5
15	R-15	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	26	65
16	R-16	4	4	3	3	4	4	3	4	0	0	29	72.5
17	R-17	4	4	4	2	4	4	3	4	4	1	34	85
18	R-18	3	3	3	1	3	3	3	3	2	1	25	62.5
19	R-19	3	3	4	1	3	3	3	3	3	1	27	67.5
20	R-20	4	4	4	1	3	4	4	4	4	1	33	82.5
21	R-21	2	4	4	1	3	2	3	3	4	0	26	65
22	R-22	4	2	3	1	3	4	3	2	3	1	26	65
23	R-23	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	26	65
24	R-24	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	31	77.5
25	R-25	4	3	4	2	4	4	4	4	4	0	33	82.5
26	R-26	3	1	2	1	3	2	3	2	1	1	19	47.5
27	R-27	3	3	3	3	3	3	3	4	4	1	30	75
28	R-28	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1	34	85
29	R-29	3	2	3	1	3	3	3	3	3	1	25	62.5
30	R-30	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	27	67.5

31	R-31	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	27	67.5
32	R-32	4	4	4	3	4	3	4	3	3	1	33	82.5
33	R-33	3	3	3	3	3	4	3	4	3	1	30	75
34	R-34	4	3	4	2	3	2	2	2	3	1	26	65
35	R-35	4	4	4	1	4	4	4	4	3	0	32	80
36	R-36	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
<b>SKOR RATA-RATA (HASIL AKHIR)</b>												<b>70.90</b>	

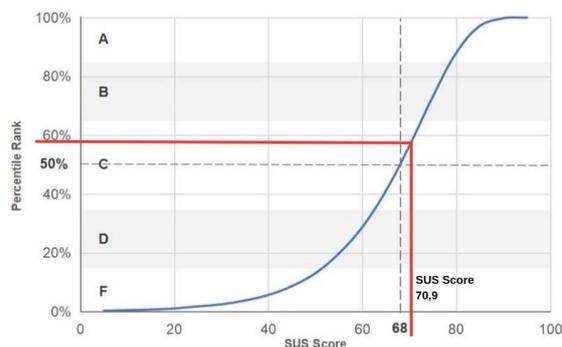
Berdasarkan hasil perhitungan *Sistem Usability Scale* (SUS) dari setiap responden, diperoleh informasi bahwa skor tertinggi yang diraih dalam pengujian ini adalah 97,5, sedangkan skor terendah yang tercatat adalah 30. Selain itu, skor 65 merupakan skor yang paling sering muncul di antara responden dan rata-rata seluruh nilai yakni di angka 70,90.

## B. Pembahasan

Hasil perhitungan skor SUS dapat diinterpretasikan menggunakan berbagai metode dalam skala SUS, salah satunya adalah menggunakan lima pendekatan berikut [16].

### 1. Percentile Rank

*Percentile Rank* digunakan untuk memahami posisi skor SUS dibandingkan dengan sistem lain dalam skala yang sama. Dengan meninjau di mana skor berada dalam persentil tertentu, dapat diketahui apakah sistem yang diuji tergolong dalam kategori bawah, rata-rata, atau atas dalam aspek kegunaan. Berikut merupakan hasil representasi perhitungan sebelumnya menggunakan *percentile rank* [17].



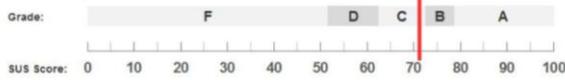
**Gambar 2.** Skor SUS dalam *percentile rank*

Dengan skor rata-rata 70,9, sistem berada dalam persentil mendekati 60%, yang berarti skor tersebut mendekati rata-rata dari mayoritas sistem yang dianalisis menggunakan SUS. Skor ini menunjukkan bahwa sistem berada dalam kinerja yang cukup baik namun masih memiliki peluang untuk peningkatan.

### 2. Grades

*Grade* adalah kategori yang memberikan nilai huruf (A, B, C, D, F) untuk skor SUS guna menyederhanakan pemahaman tentang kualitas keseluruhan sistem.



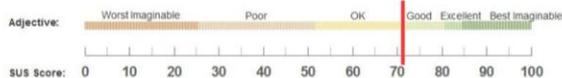


Gambar 3. Skor SUS dalam grade

Dalam sistem grading SUS, sebagaimana ditunjukkan pada gambar 3 diatas, skor 70,9 setara dengan nilai "C." Artinya, sistem ini memiliki kinerja yang memadai namun bukan yang terbaik. Skor "C" umumnya menandakan bahwa pengguna mengalami pengalaman yang cukup memuaskan, meskipun ada beberapa area yang dapat diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

### 3. Adjectives

*Adjectives* digunakan untuk memberikan deskripsi berbasis kata yang menggambarkan pengalaman pengguna dengan sistem. Kategori ini membantu kita mendapatkan gambaran intuitif tentang kualitas sistem, misalnya apakah sistem dinilai sebagai "Poor", "Good", atau bahkan "Best Imaginable".

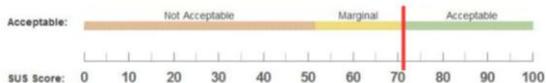


Gambar 4. Skor SUS dalam adjectives

Berdasarkan adjective ratings dari SUS, skor ini akan masuk dalam kategori "good" yang menunjukkan bahwa sistem ini dianggap positif oleh sebagian orang besar pengguna, meskipun mungkin ada beberapa area yang pengguna rasakan perlu perbaikan untuk mencapai level "Excellent" atau "Best Imaginable".

### 4. Acceptability

*Acceptability* adalah kategori yang mengevaluasi tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem. Skor yang lebih tinggi menunjukkan sistem yang lebih *user-friendly* dan menarik untuk digunakan.

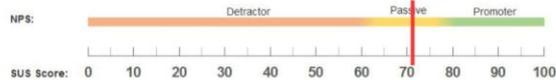


Gambar 5. Skor SUS berdasarkan acceptability

Skor 70,9 termasuk dalam kategori "Acceptable," yang menunjukkan bahwa pengguna pada umumnya merasa sistem ini layak untuk digunakan namun perlu ditingkatkan kembali karena seperti yang ditunjukkan pada gambar 5 nilai yang didapat masih berdekatan dengan kategori "Marginal".

### 5. Promoters dan Detractors

*Promoters* dan *Detractors* mengevaluasi apakah pengguna cenderung merekomendasikan sistem atau tidak. *Promoters* adalah pengguna yang akan merekomendasikan sistem kepada orang lain, sementara *Detractors* adalah pengguna yang kurang puas dan tidak cenderung merekomendasikan.



Gambar 6. Skor SUS berdasarkan klasifikasi NPS

Seperti ditunjukkan pada gambar 6, skor ini menunjukkan bahwa sistem berada di kategori "Passive", yang berarti pengguna merasa sistem ini cukup layak digunakan namun belum cukup puas untuk secara aktif merekomendasikannya kepada orang lain. Memperbaiki beberapa aspek *usability* dapat meningkatkan tingkat rekomendasi.

### 4. Simpulan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *E-Rapor* Kurikulum Merdeka di SMAN 4 Denpasar ditemukan bahwa tingkat kegunaan yang ditemukan adalah cukup baik dengan skor rata-rata 70,9 dalam *System Usability Scale* (SUS). Disimpulkan bahwa aplikasi berada dalam kategori "Good" menurut *adjective rating* dan "Acceptable" dalam skala tingkat penerimaan pengguna, meskipun mendekati kategori "Marginal." Hasil ini juga mengindikasikan bahwa pengguna umumnya merasa cukup puas menggunakan aplikasi, tetapi belum cukup optimal untuk mendorong pengguna merekomendasikan sistem secara aktif.

Analisis skor SUS dengan berbagai metode seperti *percentile rank*, *grading*, *adjective ratings*, *acceptability*, dan klasifikasi NPS mengungkapkan bahwa aplikasi ini masih memiliki area yang perlu ditingkatkan, terutama untuk meningkatkan pengalaman pengguna dari cukup memadai ke tingkat yang lebih tinggi. Dengan adanya beberapa rekomendasi perbaikan dalam aspek *usability*, aplikasi *E-Rapor* diharapkan dapat memenuhi ekspektasi pengguna dan mendukung proses penilaian yang lebih optimal.

Untuk penelitian lebih lanjut dapat difokuskan pada eksplorasi mendalam terhadap area-area spesifik yang memerlukan perbaikan guna meningkatkan *usability* aplikasi *E-Rapor* Kurikulum Merdeka di SMAN 4 Denpasar. Penelitian dapat dilakukan dengan wawancara mendalam kepada responden yang memberikan nilai dibawah rata-rata atau dapat menggunakan metode lain yang dapat memberikan rekomendasi perbaikan guna meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem.

### 5. Daftar Pustaka

[1] M. Limbong, F. Firmansyah, and F. Fahmi, "Integrasi Kurikulum Pendidikan Berbasis Multikultural," *Edu-Riligia: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dan Keagamaan*, vol. 5, no. 4, 2022, doi: 10.47006/er.v5i4.12933.

[2] M. Cholilah, A. G. P. Tatuwo, Komariah, and S. P. Rosdiana, "Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi



- Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21,” *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 1, no. 02, 2023, doi: 10.58812/spp.v1i02.110.
- [3] D. Darmawan and U. S. Winataputra, “Analisis dan Perancangan Kurikulum Merdeka,” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan*, vol. 4, no. 2, pp. 182–197, 2020.
- [4] Y. Riyanto, “Kurikulum Merdeka: Tantangan dan Peluang Membangun Pendidikan di Era Digital,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 30–36, 2019.
- [5] S. Djusar, E. Asril, and Vebby, “Etraining Pengelolaan Erapor Pendidikan Berbasis Kurikulum Merdeka Bagi Sekolah Penggerak Angkatan 2 Tingkat Smp Di Kab. Pangkalan Kerinci,” *J-Coscis: Journal of Computer Science Community Service*, vol. 3, no. 2, 2023, doi: 10.31849/jcscis.v3i2.13073.
- [6] J. Brooke, “SUS—a quick and dirty usability scale. 1996,” 1996.
- [7] A. Bangor, P. T. Kortum, and J. T. Miller, “An empirical evaluation of the system usability scale,” *Int J Hum Comput Interact*, vol. 24, no. 6, 2008, doi: 10.1080/10447310802205776.
- [8] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, “System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review,” *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, vol. 10, no. 1, 2019, doi: 10.24176/simet.v10i1.2725.
- [9] T. Will, “System usability scale (SUS),” *Iron and Steel Technology*, vol. 15, no. 8, 2018.
- [10] J. R. Lewis and J. Sauro, “The factor structure of the system usability scale,” in *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 2009. doi: 10.1007/978-3-642-02806-9\_12.
- [11] S. Andysa, “Mengenal System Usability Scale,” *Binus University*, 2022.
- [12] J. R. Lewis, “The System Usability Scale: Past, Present, and Future,” *Int J Hum Comput Interact*, vol. 34, no. 7, 2018, doi: 10.1080/10447318.2018.1455307.
- [13] R. A. Setyawan and W. F. Atapukan, “Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert,” *Compiler*, vol. 7, no. 1, 2018, doi: 10.28989/compiler.v7i1.254.
- [14] S. Aisyah, E. Saputra, N. Evrilyan Rozanda, and T. 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, 2021.
- [15] S. Djusar, E. Asril, and Vebby, “Etraining Pengelolaan Erapor Pendidikan Berbasis Kurikulum Merdeka Bagi Sekolah Penggerak Angkatan 2 Tingkat Smp Di Kab. Pangkalan Kerinci,” *J-Coscis: Journal of Computer Science Community Service*, vol. 3, no. 2, 2023, doi: 10.31849/jcscis.v3i2.13073.
- [16] J. Sauro, “5 Ways to Interpret a SUS Score,” Sauro, Jeff.
- [17] J. Brooke, “SUS: A Retrospective,” *J Usability Stud*, vol. 8, no. 2, 2013.

