

ANALISIS USABILITY CHATGPT MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DI UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA

Aini Laviva Rahmat, Prita Dellia, Alvin Kamil, Widya Ayu Zulaicha, Alfian Andika El-Faizi

Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura
Jalan Raya Telang PO Box 2 Kamal-Bangkalan, Indonesia
220631100015@student.trunojoyo.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi AI yang semakin canggih membuat penggunaannya semakin efisien dan memberikan manfaat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu contohnya dalam bidang pendidikan, yaitu membantu pemahaman materi pembelajaran dengan memberikan penjelasan yang lebih rinci dan mudah dipahami. Namun, penggunaan teknologi AI masih perlu diukur tingkat kegunaannya dalam menunjang proses pembelajaran di perguruan tinggi karena terkadang terdapat beberapa informasi yang kurang relevan dan berpotensi menimbulkan kesalahpahaman ataupun informasi yang menyesatkan bagi pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis sejauh mana tingkat kegunaan ChatGPT di kalangan Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura sebagai media penunjang pembelajaran di perguruan tinggi. Penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan pendekatan deskriptif untuk mengukur tingkat kegunaan ChatGPT. Pengambilan data dilakukan melalui kuesioner yang disusun menggunakan Google Forms dan dibagikan secara acak kepada 78 Mahasiswa di Universitas Trunojoyo Madura. Hasil penelitian ini adalah ChatGPT mendapat score rata-rata 61,153. Ini menunjukkan bahwa ChatGPT memiliki *Percentile Range* 31% atau antara 15-34, termasuk *Marginal* dalam *Acceptable*, memiliki *Grade Scale* D, termasuk *Ok* dalam *Adjective*, dan *Detractor* dalam segi NPS.

Kata kunci : ChatGPT, Usability, System Usability Scale (SUS), Artificial Intelligence, University.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin pesat setiap tahunnya, terutama pada bidang kecerdasan buatan yang biasa disebut AI. AI pertama kali diperkenalkan pada tahun 1956 di Amerika Serikat dalam sebuah acara yang dikenal sebagai Konferensi Dartmouth [1]. Sampai saat ini, Kecerdasan buatan (AI) terus berkembang dengan pesat dan memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan kita. Teknologi ini membawa perubahan besar yang memengaruhi hampir semua aspek kehidupan sehari-hari. Seiring dengan kemajuan yang semakin canggih, cara manusia bekerja, berkomunikasi, dan menjalani hidup telah mengalami transformasi yang signifikan. AI kini menjadi relevan dan esensial dalam menyediakan solusi efektif dan inovatif untuk menghadapi berbagai tantangan yang dihadapi manusia, berkat kemampuannya dalam membuat keputusan dengan cepat dan akurat berdasarkan data yang tersedia. Dengan demikian, selaras dengan pernyataan Misnawati bahwa ini bisa membantu mengurangi kesalahan yang mungkin dilakukan manusia serta mempercepat waktu tanggap dalam situasi darurat [2].

Kecerdasan Buatan (AI) memiliki banyak varian, seperti ChatGPT, Quill Bot, Gemini, DeepSeek, dan lainnya. Dari berbagai jenis AI ini, ChatGPT adalah yang paling sering digunakan oleh mahasiswa. ChatGPT merupakan salah satu bentuk AI yang berfungsi sebagai mesin pencari jawaban otomatis, memungkinkan interaksi antara manusia dan mesin dalam bentuk teks [3]. ChatGPT dirilis pada bulan November tahun 2022 oleh perusahaan OpenAI [4]. OpenAI adalah perusahaan riset kecerdasan buatan

asal Amerika yang terlibat dalam pengembangan ChatGPT. Didirikan pada tahun 2015 oleh dua pengusaha teknologi, Sam Altman dan Elon Musk, perusahaan ini bertujuan untuk mengembangkan teknologi kecerdasan buatan [5]. ChatGPT adalah kecerdasan buatan yang menggunakan pemrosesan bahasa alami (*Natural Language Processing*) untuk percakapan berbasis teks, sehingga dengan fitur ini memungkinkan ChatGPT berinteraksi seperti manusia [6]. ChatGPT banyak digunakan oleh pengguna karena ChatGPT dapat membantu memberikan solusi terhadap pertanyaan atau masalah dengan cukup akurat [5]. ChatGPT dapat merespon hampir semua jenis kata atau kalimat yang diinputkan oleh pengguna namun tidak akan menanggapi pertanyaan yang dianggap ilegal [7].

Berdasarkan pemaparan diatas tentang keunggulan dari ChatGPT, peneliti memiliki keinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Usability ChatGPT Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) di Universitas Trunojoyo Madura.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis tingkat kegunaan (*usability*) ChatGPT di kalangan Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura sebagai media penunjang pembelajaran di perguruan tinggi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan pendekatan deskriptif. Meskipun ChatGPT telah banyak dimanfaatkan oleh mahasiswa dalam menunjang proses pembelajaran, belum ada pengukuran sistematis yang dilakukan untuk menilai tingkat kegunaannya, khususnya di lingkungan Universitas Trunojoyo Madura. Di sisi lain,

penggunaan teknologi ini tidak lepas dari kelemahan, seperti potensi informasi yang kurang relevan dan membingungkan bagi pengguna. Oleh karena itu, penting dilakukan analisis usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk mengetahui sejauh mana ChatGPT dapat diandalkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kecerdasan Buatan

Kecerdasan buatan, atau yang biasa disebut AI, merupakan cabang dari ilmu komputer yang berupaya menangkap, memodelkan, dan menyimpan kemampuan kognitif manusia dalam bentuk teknologi informasi yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan [8]. Tujuan utama dari AI adalah menciptakan sistem yang mampu meniru perilaku serta cara berpikir manusia dalam memecahkan masalah atau mengambil keputusan [9].

2.2. Chat GPT

ChatGPT, atau Generative Pre-training Transformer, merupakan sebuah kecerdasan buatan yang dikenal luas dengan istilah AI (Artificial Intelligence) dan dirancang untuk berinteraksi dalam bentuk percakapan. Pengguna dapat dengan mudah mengajukan pertanyaan kepada alat AI ini dan akan menerima jawaban secara otomatis dalam waktu yang sangat cepat. Cara kerja ChatGPT melibatkan pengumpulan informasi dari berbagai sumber, seperti jurnal, artikel, dan berita yang telah dipublikasikan di internet. Dengan menyerap semua informasi ini, ChatGPT mampu memberikan respons yang relevan dan informatif. ChatGPT dapat memberikan jawaban yang disimpulkan berdasarkan data yang telah dikumpulkan ketika seseorang mencari informasi tertentu [10]. ChatGPT adalah *chatbot* berbasis kecerdasan buatan yang dikembangkan oleh OpenAI menggunakan teknologi pemrosesan bahasa alami atau *Natural Language Processing* (NLP) [11].

2.3. Natural Language Processing

Pemrosesan bahasa alami (*Natural Language Processing/NLP*) merupakan salah satu cabang kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) yang fokus pada pelatihan komputer agar dapat memahami, memproses, dan menghasilkan bahasa manusia secara efektif. [12]. Model NLP memiliki kemampuan untuk menghasilkan teks yang sangat menyerupai teks yang ditulis oleh manusia. Dengan menggunakan model NLP, menurut Setya Yoga Pratama ChatGPT dapat memahami konteks percakapan, menjawab pertanyaan, memberikan rekomendasi, dan mampu menghasilkan respon yang kreatif [13].

2.4. Usability

Usability berasal dari kata "usable," yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik [14]. Dengan demikian, usability dapat diartikan sebagai

analisis untuk menilai sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu dalam mencapai tujuan tertentu, dengan mempertimbangkan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks yang spesifik. Dalam buku "Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Test" karya Jeffrey Rubin dan Dana Chisnell, terdapat lima unsur utama yang mendasari usability, yaitu: 1) Kegunaan, 2) Efisiensi, 3) Efektivitas, 4) Kepuasan, dan 5) Aksesibilitas [14].

Menurut Jakob Nielsen, seorang ahli usability terkemuka, ada lima syarat yang harus dipenuhi agar suatu sistem dapat mencapai tingkat usability yang ideal, yaitu: 1) Learnability (Mudah dipelajari), 2) Efficiency (Efisien), 3) Memorability (Kemudahan dalam mengingat), 4) Errors (Pencegahan kesalahan), dan 5) Satisfaction (Kepuasan pengguna) [14].

2.5. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah metode yang menggunakan kuesioner untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan atau usability dari sebuah sistem komputer atau perangkat lunak berdasarkan sudut pandang subjektif pengguna. Menurut Subiyakto dan Juma Wijaya [15]. Metode SUS telah banyak diterapkan untuk mengukur tingkat usability suatu sistem. Sebuah penelitian yang menggunakan metode SUS untuk mengevaluasi kegunaan aplikasi Google Classroom terhadap 78 mahasiswa dan dosen di sebuah universitas secara acak, menghasilkan skor SUS sebesar 73,141. Angka ini menunjukkan bahwa Google Classroom tergolong dalam kategori "Acceptable" dalam rentang keterterimaan usability, serta mendapatkan Grade Scale B dan penilaian "Good" dalam Adjective Ratings.

Selanjutnya, penelitian yang bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan dan kepuasan pengguna *e-learning* di MA Muhammadiyah 1 Malang juga menggunakan metode SUS. Hasil skor rata-rata SUS untuk para guru mencapai 73, sedangkan untuk siswa kelas X, XI, dan XII masing-masing mendapatkan skor 77, 75, dan 74. Dari hasil tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa *e-learning* di MA Muhammadiyah 1 Malang tergolong "Acceptable" dengan Grade Scale C dan penilaian "Oke," sehingga dapat dinyatakan layak dan diterima oleh penggunanya.

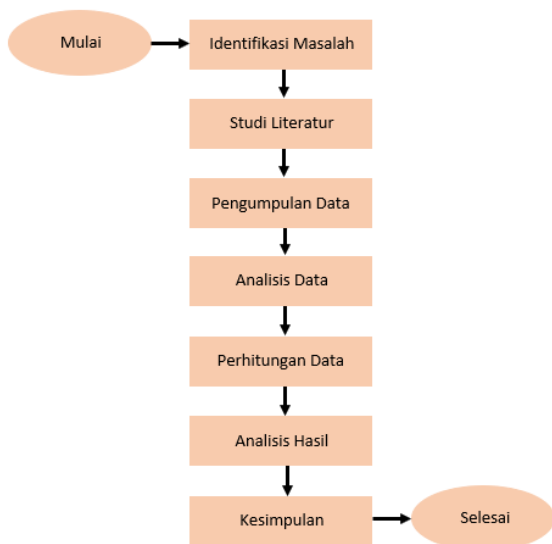
Selain itu, Subiyakto dan rekannya menegaskan bahwa SUS adalah metode yang gratis dan tidak dipungut biaya, sehingga bisa dimanfaatkan oleh siapa pun yang ingin mengevaluasi *usability* suatu sistem [15]. SUS memiliki sejumlah keunggulan, seperti validitas dan reliabilitas yang terbukti, bahkan dengan jumlah sampel yang relatif kecil. Ini menunjukkan bahwa hasil evaluasi dengan metode SUS dapat diandalkan dan mencerminkan kondisi yang sebenarnya, meskipun jumlah responden tidak begitu banyak. Sharfina dan Santoso, dalam kajian oleh Hidayah dan Salsabilla, menyebutkan keunggulan-keunggulan tersebut, sehingga SUS menjadi pilihan

yang sangat populer dan sering digunakan untuk mengukur *usability* suatu sistem secara efektif dan efisien [15].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini digunakan pendekatan deskriptif. Prayoga menuliskan, bahwa studi yang secara akurat, tepat, dan metodis menjelaskan fakta dan fitur dari item dan orang yang diteliti dikenal sebagai penelitian deskriptif [15]. Subiyakto, dkk. menyebut ada dua alasan utama mengapa para peneliti semakin banyak menggunakan metode penelitian deskriptif. Menurut para akademisi, sebagian besar penelitian bersifat deskriptif dan berdasarkan temuan empiris. Kedua, berbagai topik yang berkaitan dengan pendidikan dan perilaku manusia dapat dicakup atau dijelaskan dengan baik oleh metode deskriptif [15]. Terdapat tujuh langkah dalam penelitian ini, yaitu seperti Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan penelitian

Grafik pada Gambar 1 menjelaskan jika penelitian diawali dengan melakukan identifikasi masalah. Kemudian, dilanjutkan dengan mencari beberapa literatur sebagai penunjang pada penelitian, seperti artikel jurnal, paper dan buku. Setelah itu, peneliti melakukan pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner menggunakan Google Form, data yang sudah diperoleh dari responden dilakukan analisis dan proses pengolahan menggunakan perhitungan *System Usability Scale* (SUS). Dari hasil perhitungan dilakukan proses analisis hasil, sehingga diperoleh kesimpulan dari penelitian ini.

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa yang pernah menggunakan ChatGPT di Universitas Trunojoyo Madura. Total responden berjumlah 78 orang, dipilih secara acak. Tanggal penelitian ini adalah 21 sampai 28 Februari 2025. Menurut Roscoe dalam Sugiyono, secara keseluruhan terdapat 30 sampai 500 sampel yang layak atau baik dalam

penelitian ini [15]. Rincian dari sebaran responden dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Responden penelitian

Responden	Jumlah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	42
Fakultas Ekonomi dan Bisnis	12
Fakultas Teknik	11
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya	6
Fakultas Hukum	4
Fakultas Pertanian	3
Total	78

Tabel 1 menunjukkan bahwa responden penelitian berjumlah 78 orang dengan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan menjadi fakultas yang memiliki banyak sampel daripada fakultas lain.

3.2. Metode System Usability Scale (SUS)

Pendekatan System Usability Scale (SUS) digunakan untuk melakukan tahap analisis data. Salah satu alat yang paling sering digunakan untuk mengevaluasi kegunaan suatu sistem adalah SUS. Menurut Widayanti dan Maknurah, pendekatan ini dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan dianggap sebagai cara yang sangat dapat diandalkan, disukai, berguna, dan cukup terjangkau untuk mengukur kegunaan suatu sistem [15]. Kuesioner SUS terdiri dari sepuluh item pernyataan, seperti yang terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Instrumen SUS

No	Pernyataan
1	Saya memiliki kecenderungan untuk sering menggunakan ChatGPT di masa mendatang.
2	Menurut persepsi saya, ChatGPT memiliki tingkat kerumitan dan kompleksitas yang tinggi sehingga sulit untuk dioperasikan.
3	Saya menilai bahwa ChatGPT mudah untuk digunakan dan dioperasikan.
4	Saya merasa membutuhkan bantuan dari orang lain atau tenaga profesional di bidang teknis untuk dapat menggunakan ChatGPT dengan baik.
5	Saya memiliki persepsi bahwa fitur-fitur yang terdapat dalam ChatGPT berjalan dengan semestinya sesuai fungsinya.
6	Menurut pandangan saya, terdapat banyak ketidakkonsistenan atau ketidakserasian dalam desain antarmuka ChatGPT.
7	Saya memandang bahwa sebagian besar orang akan dengan cepat memahami cara pengoperasian ChatGPT.
8	ChatGPT memberikan kesan membingungkan dan rumit untuk digunakan bagi saya.
9	Saya tidak menemukan hambatan atau kendala berarti dalam menggunakan ChatGPT.
10	Saya merasa perlu mempelajari terlebih dahulu hal-hal terkait ChatGPT sebelum dapat menggunakannya dengan baik.

Pada Tabel 2 dapat dilihat bahwa Peneliti menggunakan instrumen pertanyaan yang disusun berdasarkan sepuluh butir pernyataan sesuai dengan

prinsip System Usability Scale (SUS). Setiap pernyataan dirancang untuk mengukur aspek kegunaan (usability) dari ChatGPT secara menyeluruh, mencakup persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, kompleksitas sistem, serta tingkat kepercayaan dan kenyamanan dalam penggunaannya. Instrumen ini menggunakan skala Likert lima poin, di mana responden diminta untuk memberikan penilaian dari tingkat sangat tidak setuju hingga sangat setuju seperti pada Tabel 3, dengan pilihan "Sangat Tidak Setuju," "Tidak Setuju," "Netral," "Setuju," dan "Sangat Setuju." Skor yang dihasilkan oleh metode SUS ini berkisar dari 0 (nilai terendah) hingga 100 (nilai tertinggi) [15].

Tabel 3. Skala likert

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Perhitungan tanggapan responden dengan metode Soejono dilakukan selanjutnya, setelah terkumpulnya data kuesioner yang telah diisi oleh responden [15]:

- a. Skor responden untuk pernyataan ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9) akan dikurangi satu. Dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{skor SUS ganjil} = \sum px - 1$$

px merupakan jumlah pertanyaan ganjil (1)

- b. Lima akan dikurangi dari skor responden untuk pernyataan genap (2, 4, 6, 8, dan 10). Dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{skor SUS genap} = \sum 5 - pn$$

pn merupakan jumlah pertanyaan genap (2)

- c. Untuk memperoleh rentang nilai antara 0 sampai 100, hasil perhitungan kemudian dijumlahkan untuk setiap responden dan dikalikan dengan 2,5. Dengan menggunakan rumus berikut:

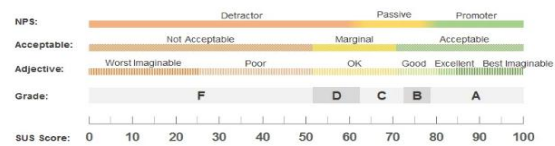
$$(\sum \text{skor SUS ganjil} + \sum \text{skor SUS genap}) \times 2,5 \quad (3)$$

- d. Nilai rata-rata dihitung dengan membagi nilai semua skor responden dengan jumlah responden secara keseluruhan. Hal ini dilakukan setelah ditentukan nilai masing-masing responden. Dengan menggunakan persamaan berikut:

$$x = \frac{\sum x}{n} \quad (4)$$

Di sini, x adalah skor rata-rata, n adalah jumlah total responden, dan $\sum x$ adalah jumlah skor Skala Kegunaan Sistem. Informasi ini akan digunakan untuk menentukan skor rata-rata setiap responden. Gambar 2 mengilustrasikan beberapa

kategori penilaian yang ditentukan oleh skor rata-rata pada SUS [16]:



Gambar 2. Skala interpretasi skor SUS

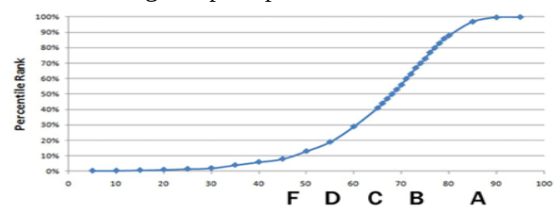
Skala interpretasi skor SUS ditunjukkan pada Gambar 2, dan Tabel 4 memberikan gambaran lebih rinci tentang nilai-nilai pada Gambar 2.

Tabel 4. Interpretasi skor SUS

Grade	SUS	Percentile Range	Adjective	Acceptable	NPS
A+	84,1-100	96-100	Best Imaginable	Acceptable	Promoter
A	80,8-84,0	90-95	Excellent		
A-	78,9-80,7	85-89	Good		
B+	77,2-78,8	80-84			
B	74,1-77,1	70-79			
B-	72,6-74,0	65-69			
C+	71,1-72,5	60-64			
C	65,0-71,0	41-59	Ok	Marginal	Passive
C-	62,7-64,9	35-40			
D	51,7-62,6	15-34			
F	25,1-51,6	2-14	Poor	Not Acceptable	Detractor
F	0-25	0-1,9	Worst Imaginable		

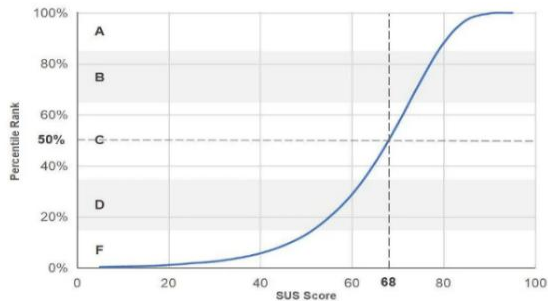
Pada Tabel 4 dapat diketahui jika kategori penilaian System Usability Scale (SUS) menggunakan lima pendekatan berbeda. Berikut penjelasan untuk masing-masing pendekatan menurut Jeff Sauro [17], yaitu:

- a. Peringkat Persentil (Percentiles Rank)
Alat grafik kurva digunakan untuk menerjemahkan temuan skor SUS ke dalam peringkat persentil, seperti yang terlihat pada Gambar 3 di bawah ini. Jeff Sauro, yang telah mengamati lebih dari 5000 objek SUS, membuat grafik kurva ini [17] dengan acuan pada skala dari Bangor seperti pada Gambar 2.



Gambar 3. Grafik kurva Sauro

Contoh penggunaan grafik kurva Sauro dipaparkan pada Gambar 4 dibawah ini. dimana untuk hasil skor SUS sebesar 68 (*grade C*), maka peringkat persentilnya ada di peringkat ke 50%, yang mana merupakan nilai standar untuk interpretasi nilai SUS.



Gambar 4. Contoh nilai persentil hasil skor SUS

- b. Peringkat (*Grades*)
Skor SUS mentah dapat diperingkat menggunakan skala A hingga F, di mana A menunjukkan sangat baik dan F menunjukkan sangat buruk.
- c. Sifat (*Adjectives*)
Salah satu dari enam ciri tersebut juga dapat digunakan untuk membandingkan nilai mentah skor SUS. Skor SUS 85 atau lebih dianggap Sangat Baik, 72 atau lebih dianggap Baik, dan 51 dianggap Cukup.
- d. Tingkat Penerimaan (*Acceptable*)
Memeriksa penerimaan skor SUS mentah merupakan metode tambahan untuk menginterpretasikan skor. Skor di atas 70 dianggap "Dapat diterima," sedangkan skor di bawah 50 dianggap "Tidak dapat diterima." "Cukup dapat diterima" mengacu pada skor yang berada di antara 50 dan 70, yang mencakup rentang nilai C hingga D.
- e. *Net Promotore Score (NPS)*
Net Promoter Score (NPS) mengukur seberapa puas dan loyalnya pelanggan terhadap suatu produk dan seberapa besar kemungkinan mereka memberi tahu orang lain tentang produk tersebut. Berdasarkan jawaban mereka terhadap pertanyaan kecenderungan merekomendasikan dengan nilai 10 poin (0–10), NPS mengklasifikasikan para pemberi rekomendasi ke dalam tiga kelompok. Skor 9 dan 10 menempatkan Anda di Kelas Promotor; skor 7 dan 8 menempatkan Anda di Kelas Pasif; dan skor 6 ke bawah menempatkan Anda di Kelas Pencela.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil

Pengujian *usability* ChatGPT dilakukan dengan menggunakan pendekatan System Usability Scale (SUS). Sebanyak 78 mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura yang dipilih secara acak diberi

kuesioner dengan sepuluh pernyataan sebagai bagian dari tes. Setelah menganalisis data yang terkumpul, Tabel 5 memberikan ringkasan temuan. Tabel tersebut menunjukkan perhitungan SUS serta ringkasan temuan penilaian masing-masing responden.

Tabel 5. Rekapitulasi penilaian responden

R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	5	5	5	5	5	5	4	3	4	3
2	4	2	5	5	4	2	4	4	4	5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	5	5	5	5	5	1	5	2	5	5
5	3	3	3	1	1	5	5	4	4	2
6	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3
7	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3
8	3	2	4	2	3	3	2	3	3	2
9	3	2	4	2	4	3	4	2	4	3
10	5	3	5	2	4	3	4	2	2	3
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	4	1	5	1	4	2	5	2	3	3
14	5	2	5	1	4	2	5	1	3	3
15	4	3	4	2	4	3	4	2	4	2
16	3	3	4	2	3	3	4	3	4	3
17	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2
18	3	3	4	2	4	2	4	3	5	4
19	4	2	4	2	4	2	5	2	4	3
20	4	2	5	4	5	3	4	2	4	4
21	5	1	2	2	4	3	4	2	1	5
22	3	3	4	3	4	3	4	2	3	4
23	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
24	3	2	4	2	4	3	4	2	4	4
25	3	2	4	1	4	3	4	1	4	3
26	3	3	2	4	2	4	5	4	4	4
27	4	2	4	2	3	3	4	2	3	2
28	4	3	4	2	4	2	4	3	3	4
29	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3
30	5	1	5	1	5	4	5	1	2	4

Pada Tabel 5 dapat dilihat hasil rekap jawaban dari setiap responden. R pada tabel tersebut berarti responden dan Q berarti *Question* atau pertanyaan. Data yang diperoleh pada hasil rekapitulasi data kuesioner yang belum dihitung dengan teknik SUS ditunjukkan pada Tabel 5. Persamaan (1), (2), dan (3) dapat digunakan untuk menghitung data dengan pendekatan SUS. Tabel 6 menampilkan data ringkasan yang telah dihitung dengan pendekatan SUS..

Tabel 6. Perhitungan skor SUS

R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	J	Skor SUS(J x 2,5)
1	4	0	4	0	4	0	3	2	3	2	22	55
2	3	3	4	0	3	3	3	1	3	0	23	57,5
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
4	4	0	4	0	4	4	4	3	4	0	27	67,5
5	2	2	2	4	0	0	4	1	3	3	21	52,5
6	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	26	65
7	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	24	60
8	2	3	3	3	2	2	1	2	2	3	23	57,5
9	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	27	67,5
10	4	2	4	3	3	2	3	3	1	2	27	67,5

R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	J	Skor SUS(J x 2,5)
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
13	3	4	4	4	3	3	4	3	2	2	32	80
14	4	3	4	4	3	3	4	4	2	2	33	82.5
15	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	28	70
16	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	24	60
17	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	72.5
18	2	2	3	3	3	3	3	2	4	1	26	65
19	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	30	75
20	3	3	4	1	4	2	3	3	3	1	27	67.5
21	4	4	1	3	3	2	3	3	0	0	23	57.5
22	2	2	3	2	3	2	3	3	2	1	23	57.5
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
24	2	3	3	3	3	2	3	3	3	1	26	65
25	2	3	3	4	3	2	3	4	3	2	29	72.5
26	2	2	1	1	1	1	4	1	3	1	17	42.5
27	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	27	67.5
28	3	2	3	3	3	3	3	2	2	1	25	62.5
29	2	1	3	1	3	2	2	2	2	2	20	50
30	4	4	4	4	4	1	4	4	1	1	31	77.5
Jumlah											1908	4770
Rata-rata Skor SUS											61,1538461	5

Berdasarkan perhitungan metode SUS terhadap 78 responden, seperti terlihat pada Tabel 6, diperoleh skor SUS rata-rata sebesar 61,153, dan total skor SUS sebesar 4770.

4.2. Pembahasan

Pendekatan SUS dapat digunakan untuk menilai seberapa mudah ChatGPT digunakan oleh mahasiswa sebagai media pendukung kegiatan perkuliahan. Menurut Jeff Sauro, evaluasi metode SUS didasarkan pada lima faktor utama [17]. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan pada 78 responden, rata-rata skor SUS pada ChatGPT adalah 61,153. Kemudian, nilai rata-rata yang diperoleh diinterpretasi menggunakan teori dari Jeff Sauro, sehingga diperoleh:

a. Percentiles Rank

Pada kategori ini ChatGPT memiliki rata-rata skor SUS sebesar 61,153, maka peringkat persentilnya ada di peringkat ke 31% yaitu, antara 15-34. Artinya peringkat persentilnya masih berada di bawah rata-rata, karena standar rata-rata skor SUS, yaitu sebesar 68.

b. Acceptable

ChatGPT termasuk dalam *Marginal* di kategori *Acceptable*. Dapat dilihat pada Gambar 6, jika kategori *Marginal* berada diantara *Not Acceptable* dan *Acceptable*. Hal ini menunjukkan jika sistem ChatGPT tidak sepenuhnya buruk dan tidak sepenuhnya baik.

c. Grade Scale

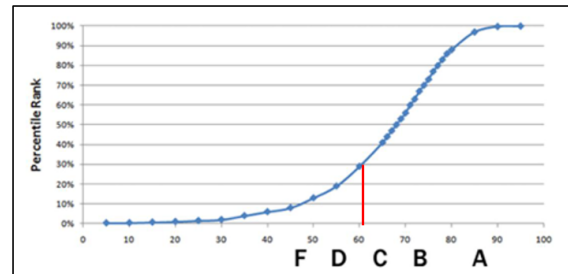
Kategori *Grade Scale* yang diperoleh ChatGPT seperti yang terlihat pada Gambar 6, ditentukan dari rata-rata nilai SUS, dikategorikan dalam level D. Artinya sistem ChatGPT masih memiliki tingkat kegunaan yang rendah.

d. Adjective

Kategori *Adjective* ChatGPT, ditentukan dari rata-rata skor SUS, dikategorikan dalam kategori *Ok* (Gambar 6).

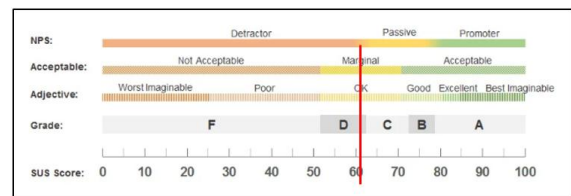
e. Net Promotore Score (NPS)

Kategori NPS ChatGPT termasuk dalam kategori *Detractor* (Gambar 6).



Gambar 5. Hasil interpretasi dengan sakala Sauro

Gambar 5 menjelaskan jika hasil interpretasi dengan skala sauro menghasilkan *Percentile Rank* 31% dengan skor SUS 61,153. Artinya peringkat persentilnya masih berada di bawah rata-rata, karena standar rata-rata skor SUS, yaitu sebesar 68 dengan *Percentile Rank* 50%.



Gambar 6. Hasil interpretasi dengan skala Bangor

Gambar 6 menunjukkan hasil interpretasi dengan menggunakan skala bangor. Pada skala tersebut ChatGPT termasuk dalam *Marginal* di kategori *Acceptable*. Kategori *Marginal* berada diantara *Not Acceptable* dan *Acceptable*. Hal ini menunjukkan jika sistem ChatGPT tidak sepenuhnya buruk dan tidak sepenuhnya baik. Penilaian dengan kategori *Grade Scale* yang diperoleh ChatGPT ditentukan dari rata-rata nilai SUS, dikategorikan dalam level D. Artinya sistem ChatGPT masih memiliki tingkat kegunaan yang rendah. Pada penilaian dengan kategori *Adjective* ChatGPT, yang ditentukan dari rata-rata skor SUS, dikategorikan dalam kategori *Ok*. Kemudian penilaian terakhir dengan kategori NPS, ChatGPT termasuk dalam kategori *Detractor*.

Tabel 7. Hasil interpretasi skor SUS

Grade	SUS	Percentil e Range	Adje ctive	Accept able	NPS
D	51,7- 62,6	15-34	Ok	Margi nal	Detrac tor

Pada tabel 7 dilampirkan hasil interpretasi skor SUS secara keseluruhan yaitu, ChatGPT memperoleh

skor rata-rata SUS 61,153 yang berada diantara 51,7-62,6 dengan *Grade D*, *Precentile Range* antara 15-34, *Adjective Ok*, *Acceptable Marginal*, dan *NPS Detractor*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis penelitian mengenai *usability* yang mengaplikasikan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk ChatGPT di kalangan mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura, dapat disimpulkan bahwa metode ini memberikan hasil yang cukup akurat. Dalam penelitian ini, dua jenis nilai digunakan, yaitu nilai awal sebelum diolah dan nilai akhir setelah pengolahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor SUS untuk pengguna ChatGPT adalah 61,153. Skor ini berada pada persentil 31%, yang termasuk dalam rentang *Marginal* dalam *Acceptability Ranges*, memiliki *Grade Scale D*, serta dikategorikan sebagai "Ok" dalam *Adjective Ratings*. Selain itu, skor ini juga termasuk dalam kategori *NPS Detractor*. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa dapat menerima dan menggunakan ChatGPT dengan cukup mudah, sehingga menunjukkan bahwa ChatGPT cukup efektif dan efisien dalam mendukung kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan agar sistem ChatGPT melakukan evaluasi dan perbaikan lebih lanjut guna meningkatkan pengalaman pengguna. Misalnya memperbaiki fitur yang sering menyebabkan error atau melakukan penyederhanaan pada antarmuka. Sehingga, lebih optimal dalam memberikan pelayanan pada pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. R. Pabubung and A. J. Yogyakarta, "Era Kecerdasan Buatan dan Dampak terhadap Martabat Manusia dalam Kajian Etis," vol. 6, no. 1, pp. 66–74, 2023.
- [2] M. Farwati, I. T. Salsabila, K. R. Navira, T. Sutabri, U. Bina, and D. Palembang, "ANALISA PENGARUH TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI," vol. 11, no. 1, 2023.
- [3] S. R. Maula, S. D. Aprillian, and A. W. Rachman, "Ketertarikan Mahasiswa Universitas Jember Terhadap Artificial Intelligence (AI)," vol. 2, no. 1, 2024.
- [4] K. Buatan, P. Personal, and S. D. Pembelajaran, "Education Journal : Journal Education Research and Development," no. November 2022, pp. 158–166.
- [5] A. P. Mulia, P. R. Piri, C. Tho, A. Patience, P. Rahelya, and C. Tho, "ScienceDirect Usability of Text Generation by ChatGPT ScienceDirect Usability Scale Usability Analysis of Text Generation by Method ChatGPT OpenAI Using System Usability Analysis of Text Generation by ChatGPT OpenAI Usability Method Tho b *," vol. 00, 2023.
- [6] S. Di Sma, "Problematika Penggunaan ChatGPT Pada Pembelajaran," vol. 3, no. 1, pp. 111–117, 2024.
- [7] E. Supriyadi, "Eksplorasi Penggunaan ChatGPT dalam Penulisan Artikel Pendidikan Matematika," *Papanda J. Math. Sci. Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 54–68, 2022, doi: 10.56916/pjmsr.v1i2.255.
- [8] A. Octaviani and P. Dewi, "Kecerdasan Buatan sebagai Konsep Baru pada Perpustakaan," vol. 4, no. 4, pp. 453–460, 2020.
- [9] S. D. Oktavian and R. Amalia, "ANALISIS APLIKASI AGROSCAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," vol. 9, no. 1, pp. 1730–1735, 2025.
- [10] R. Sukma and I. Dasian, "Penerimaan Teknologi ChatGPT Di Kalangan Mahasiswa : Studi Deskriptif Model TAM Pada Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Negeri Padang Pada penelitian ini penulis menggunakan teori Technology Acceptance Model (TAM), teori ini digunaka," vol. 2, no. 2, 2024.
- [11] N. N. Risnina, S. Tiara, I. Permatasari, and A. Z. Nurulhusna, "Pengaruh ChatGPT Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa di Institut Teknologi Sepuluh Nopember," vol. 2, no. 4, 2023.
- [12] F. Rumaissa, Y. Puspitarani, A. Rosita, and A. Zakiah, "Penerapan Natural Language Processing (NLP) Di Bidang Pendidikan," vol. 01, no. 03, pp. 232–235, 2021.
- [13] C. D. Journal, M. Handri, J. Hasan, S. Hasyim, V. Informasi, and P. Masyarakat, "Penggunaan chatgpt dan validasi terhadap informasi," vol. 4, no. 6, pp. 11814–11821, 2023.
- [14] R. Klarasati and T. Sutabri, "Analisis Pengukuran Tingkat Kepuasan Dosen Terhadap Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode Usability Pada Universitas Prabumulih," vol. 6, no. April, pp. 12–17, 2023.
- [15] Eri Rustamaji and Dzihan Aufa Kilmi Firdausi, "Analisis Usability Aplikasi Google Classroom Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *J. Perangkat Lunak*, vol. 6, no. 2, pp. 252–263, 2024, doi: 10.32520/jupel.v6i2.3291.
- [16] A. Pratama, A. Faruqi, and E. P. Mandyartha, "Analisis Tingkat Usability Pada Aplikasi Frostid Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. Ilm. Edutic Pendidik. dan Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 31–38, 2021, doi: 10.21107/edutic.v8i1.12195.
- [17] D. P. Kesuma, "Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1615–1626, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1356.