

EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI SISURAT MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DAN THINK ALOUD

Mutiara Hikmah, Gunawan, RG Guntur Alam, Sri Handayani

Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

mutiara@umb.ac.id

ABSTRAK

Aplikasi berperan penting dalam mempermudah aktivitas sehari-hari, maupun memberikan aksesibilitas kepada penggunanya. Dalam sektor pendidikan manfaat dari aplikasi bukan hanya berpengaruh positif pada proses belajar dan mengajar saja, tetapi memudahkan dalam proses akademik serta pelayanan administrasi, dengan adanya bantuan aplikasi tentu memaksimalkan proses pelayanan akademik di Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Aplikasi Surat Elektronik Fakultas Teknik (SISURAT) sudah digunakan dari tahun 2003, namun sampai saat ini belum melakukan evaluasi secara ilmiah terutama untuk ke efektifitas dan kepuasan pengguna Aplikasi. Maka dari itu perlu dilakukan evaluasi usability menggunakan *System Usability Scale* (SUS) berupa kuesioner dan bersifat subjektif yang diperkuat dengan metode *Think Aloud* yang berupa *task scenario*. Hasil Skor SUS dari penelitian ini sebesar 69,66 dan dapat diterima secara maginal. Walaupun telah masuk grade “C” dan tergolong kategori “OK”. Responden juga telah berhasil melakukan *task skenario Think Aloud* yang diberikan oleh peneliti baik itu pengguna sebagai atasan maupun staf, namun dalam melakukan *task scenario* ditemukan tigapermasalahan yang perlu dilakukan perbaikan agar dapat meningkat efektifitas dan kepuasan pengguna terhadap penggunaan Aplikasi SISURAT di Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Keyword : *Ketergunaan, SUS, Think Aloud, Usability*

1. PENDAHULUAN

Aplikasi telah menjadi bagian di kehidupan sehari-hari, seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat aplikasi menawarkan kemudahan aktivitas diberbagai sektor seperti sektor Pendidikan, ekonomi, Sosial dan Budaya, Politik, Bisnis dan Militer. Aplikasi berperan penting meningkat efesiensi, mempermudah aktivitas sehari-hari, maupun memberikan aksesibilitas kepada penggunanya. Dalam sektor pendidikan manfaat dari aplikasi bukan hanya berpengaruh positif pada proses belajar dan mengajar saja, tetapi memudahkan dalam proses akademik serta pelayanan administrasi, dengan adanya bantuan aplikasi tentu proses pelayanan akan lebih efektif dari segi waktu dan biaya seperti yang sudah dilakukan oleh Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Dalam keshariannya Fakultas Teknik selalu berupaya untuk memaksimalkan pelayanan administrasi dengan menggunakan aplikasi Surat Elektronik Fakultas Teknik (SISURAT).

SISURAT telah digunakan selama 1 tahun lebih yaitu dari bulan Agustus 2023 sampai saat ini, aplikasi SISURAT bersifat internal dan berfungsi untuk pengelolaan surat masuk dan keluar, serta mempermudah pembuatan surat keterangan. Aplikasi ini membantu bagian Tata Usaha Fakultas maupun bagian Program Studi dalam mengelola surat lebih teratur dan mempermudah pembuatan surat, selain itu aplikasi ini dapat diakses dimanapun karena terkoneksi internet. Surat yang dibuat melalui SISURAT juga telah memiliki tanda tangan digital berupa barcode. Setelah melakukan observasi dan wawancara terkait penggunaan aplikasi, secara umum SISURAT sudah sangat membantu dalam proses

pelayanan. Namun aplikasi ini belum melakukan evaluasi secara ilmiah. Agar penggunaan SISURAT dapat lebih efektif perlu dilakukan pengujian pengukuran tingkat ketergunaan aplikasi. Salah satu metode pengukuran yang baik adalah metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Think Aloud*. Metode *System Usability Scale* merupakan teknik pengujian menggunakan kuesioner yang berguna untuk mengukur penguasaan pengguna dan bersifat subjektif dan menghasilkan data kuantitatif. Sedangkan metode *Think Aloud* menghasilkan data pernyataan berdasarkan *task scenario* dan wawancara sehingga ditemukan detail permasalahan dalam penggunaan aplikasi[1].

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, diperlukan penelitian untuk pengujian ketergunaan / *usability* aplikasi agar dapat mengetahui tingkat kepuasan pengguna dan mengukur efektifitas penggunaan aplikasi SISURAT Fakultas Teknik UM Bengkulu menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang diperkuat dengan metode *Think Aloud*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Referensi yang digunakan peneliti sebagai rujukan untuk penelitian terdahulu bertujuan sebagai pedoman dalam menganalisis tingkat *usability* berdasarkan pengujian terhadap kepuasan pengguna dan efektifitas penggunaan aplikasi.

Pada penelitian yang berjudul “Evaluasi Ketergunaan Website Perpustakaan Universitas Indonesia Menggunakan *System Usability Scale*” yang dilakukan oleh Muhammad Lazuardi Nuriman dan

Nina Mayesti responden yang digunakan ada dua yaitu angkatan mahasiswa baru (2019) dan angkatan mahasiswa lama (2016) sebagai pembandingan hasil. Penelitian ini menggunakan metode perhitungan SUS, namun tidak diteliti lebih lanjut untuk letak kesalahan / errors pada website. Hasil Skor rata-rata angkatan 2019 adalah 68 dan angkatan 2016 sebesar 59,8[2].

Untuk penelitian yang dilakukan oleh Faisal Thaib, Miswar Papuungan dan Imam Hisbullah dengan judul “Evaluasi *usability* menggunakan metode *think aloud* pada aplikasi mobile Mister Aladin” digunakan Pada penelitian ini menggunakan *task scenario* sehingga dapat diketahui letak errors maupun kesulitan yang dialami pengguna yaitu kesulitan salah satunya pengguna kesulitan untuk mengganti metode pembayaran, namun tidak ada indikator pasti untuk mengukur apakah aplikasi sudah layak atau tidak[3].

Penelitian “Evaluasi *Usability* Dan Rekomendasi Perbaikan Website Sip Bro Menggunakan Metode SUS dan *Think Aloud*” yang dilakukan Tia Cahyani Naila, Evi Dwi Wahyuni, Vinna Rahmayanti menggabungkan dua metode tersebut sehingga menghasilkan 23 rekomendasi untuk website dengan hasil *usability* 61,071 (tingkat diterima masih rendah). Sayangnya rekomendasi yang didapatkan tidak diperjelaskan terperinci dan penelitian terhadap fitur-fitur terkait belum dilakukan oleh peneliti [4].

Sedangkan penelitian RG Guntur Alam dan Puji Rahayu Kurniasih dengan judul “Penggunaan Metode *System Usability Scale* (SUS) Pada Aplikasi Simamurat” memiliki kesamaan pada topik yang akan peneliti angkat yaitu aplikasi surat, namun dalam penelitian ini hanya berfokus pada SUS dan belum menggunakan metode *think aloud*. Hasil skor yang didapat adalah 70,03 (terkategori baik) [5].

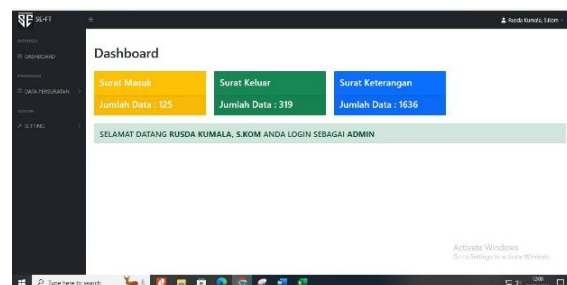
2.2. SISURAT

Sistem merupakan kumpulan elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu yang saling berhubungan dan membentuk kesatuan. Sedangkan Informasi merupakan rangkaian data bersifat sementara dengan nilainya tergantung pada penerima dan lama waktu berlaku [6]. Sistem Informasi merupakan kombinasi atau gabungan elemen yang berinteraksi untuk tujuan tertentu dan mempunyai sifat sementara dan memiliki nilai[7].

Gie pada tahun 2000 berpendapat bahwasannya surat berbentuk catatan tertulis maupun bergambar yang berisi keterangan mengenai suatu peristiwa yang bertujuan untuk membantu mengingat hal atau kejadian tertentu. Hal itu selaras dengan pendapat Barthos pada tahun 2003 yang mendefinisikan surat sebagai alat komunikasi dari pihak satu ke pihak lainnya untuk menyampaikan warta [8].

SISURAT adalah aplikasi surat elektronik yang digunakan di Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu, aplikasi ini terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

- Surat Masuk. Pada menu bagian ini merupakan pengelolaan surat masuk yang ditunjukan kepada pimpinan Fakultas baik dalam hal administrasi dan keuangan. Pihak yang bertugas atau bertanggung jawab adalah Kepala Tata Usaha Fakultas Teknik UM Bengkulu
- Surat Keluar. Pada bagian ini berfungsi untuk mengelola surat pengajuan keluar dari lingkup Fakultas Teknik. Baik itu kepada instansi lain di luar Universitas maupun unit / lembaga yang masih berada di lingkungan Sivitas Akademika Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
- Surat Keterangan. Bagian menu untuk pengajuan surat keterangan yang untuk keperluan administrasi mahasiswa. Pihak yang terlibat adalah bagian staff program studi dan staff tata usaha dalam pembuatan surat yang akan diajukan kepada Ketua Prodi, Kepala Tata Usaha maupun Dekanat untuk disetujui.



Gambar 1. Halaman *Dashboard* SISURAT

2.3. Usability

Ada beberapa pendapat ahli mengenai *usability*. Nielsen pada tahun 1993 berpendapat *usability* merupakan atribut kualitas kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan produk / sistem. *Usability* juga bertujuan untuk meningkatkan kemudahan pengguna dalam proses desain. Sedangkan menurut Sharp et al. pada tahun 2002 *usability* memastikan pengalaman pengguna kepada produk yang digunakan mudah dipelajari, efektif serta menyenangkan. Terakhir menurut Dix et al. pada tahun 2004 tujuan akhir dari desain sistem interaktif sistem adalah *usability*. Keberhasilan produk mencakup tiga kata yaitu guna, berguna, dan dapat digunakan [9].

2.4. System Usability Scale (SUS)

Pada penelitian Brooke di tahun 2013 menjelaskan bahwasannya SUS merupakan metode berupa kuesioner yang digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer dan bersifat subjektif dari sudut pandang pengguna. SUS telah dikembangkan sejak tahun 1986 [10].

Penggunaan kuesioner pada SUS dapat menggunakan skala likert yang mana berisi lima poin penting yang terdapat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Skala Likert

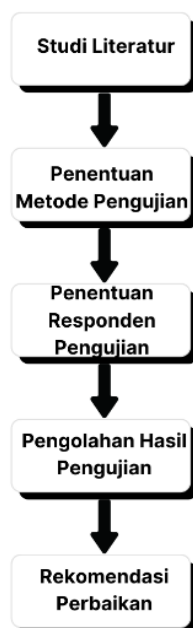
2.5. Think Aloud

Think Aloud merupakan metode menguji sistem yang melibatkan pengguna terhadap apa yang dirasakan dan pikirkan ketika menggunakan sistem. Menurut Ericsson dan Simor jenis dasar pada metode Think Aloud terbagi dua yaitu [11]:

- Concurrent Think Aloud**
Peserta melakukan verbalisasi selama pengerjaan *task scenario* dilaksanakan
- Retrospective Think Aloud**
Verbalisasi akan dilakukan setelah melakukan pengerjaan *task scenario*.

Ericsson dan Simor juga berpendapat pada metode Think Aloud memerlukan jumlah responden yang cukup sedikit agar dapat memahami perilaku mereka ketika menjalankan tugas [12].

3. METODE PENELITIAN



Gambar 3. Alur Proses Penelitian

3.1. Studi Literatur

Pengumpulan data dan informasi yang berhubungan dengan penentuan metode *usability* untuk pengujian aplikasi SISURAT.

3.2. Penentuan Metode Pengujian

Mempelajari metode yang berkaitan dengan pengujian sistem. Penentuan metode pengujian *usability* pada aplikasi SISURAT yaitu menggunakan SUS dan *Think Aloud*.

3.3. Penentuan Responden Pengujian

Penentuan responden penelitian. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini dalam lingkup internal, sehingga semua pihak yang menggunakan SISURAT turut dilibatkan.

3.4. Pengolahan Hasil Pengujian

Penyusunan Instrumen SUS didasari dengan 10 pertanyaan Kuesioner.

Tabel 1. Instrumen SUS

No.	Pertanyaan
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2.	Saya merasa sistem ini penggunaanya cukup kompleks
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6.	Saya merasa banyak hal yang tidak konsisten di sistem ini
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10.	Saya perlu beradaptasi dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Untuk mendapatkan skor total dari *System Usability Scale* (SUS) dapat mengambil rerata skor sebagai berikut [4]:

Persamaan Pertama untuk Skor SUS adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Skor SUS} = & ((Q1 - 1) + (5 - Q2) + (Q3 - 1) \\ & + (5 - Q4) + (Q5 - 1) \\ & + (5 - Q6) + (Q7 - 1) \\ & + (5 - Q8) + (Q9 - 1) \\ & + (5 - Q10) \times 2,5) \end{aligned}$$

Keterangan :

Skor Sus : Skor yang diperoleh dari tiap responden
Q1...Q10 : Nilai Likerts tiap pernyataan dari responden.

Kemudian untuk perhitungan rata – rata yang rumusnya ditujukan pada persamaan kedua sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

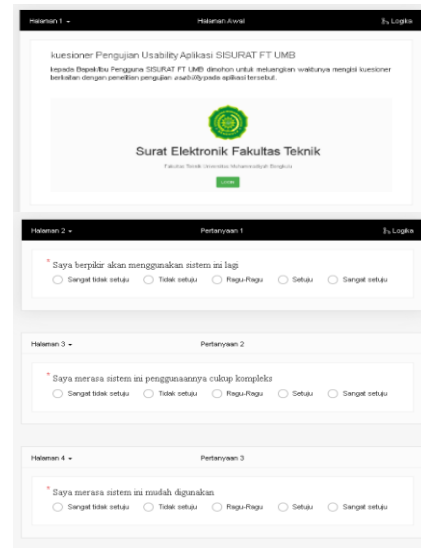
Keterangan:

$\bar{x}$: nilai rata-rata skor SUS
 $\sum x$: Jumlah skor SUS
 n : Jumlah responden

Setelah menghitung hasil dari diatas kemudian penyusunan instrumen *task scenario* metode *Think Aloud*. Sehubungan dengan menu dan tugas SISURAT staf dan Atasan berbeda maka *task scenario* yang digunakan berbeda pula.

Tabel 2. Instrumen Task Scenario Staf

No.	Pertanyaan
1.	"Mengakses Website SISURAT menggunakan browser yang tersedia diperangkat anda"
2.	"Melakukan login dimenu awal"
3.	"Memilih salah satu menu dibagian navigasi surat"
4.	"Pilih surat yang dicari lalu download"
5.	"Sekarang ke bagian surat keterangan biasa"
6.	"kemudian buat surat baru surat keterangan dengan isi surat berupa tabel data mahasiswa tanpa garis pembatas"
7.	"Setelah selesai simpan dan ajukan ke atasan yang dituju"
8.	"kembali ke menu surat keterangan untuk memantau surat apakah sudah disetujui"
9.	"Gunakan tombol search untuk mencari surat keterangan 3 atau 2 bulan yang lalu"
10.	"download dan print langsung dari aplikasi surat yang sudah disetujui kemudian log out dari sistem"



Gambar 4. Tampilan Kuesioner

Jumlah responden berjumlah 15 orang yang dapat dilihat dari data tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4. Jumlah Responden

Jabatan	Jumlah Responden
Ketua Prodi	3
Dekan	1
Wakil Dekan	2
Staf	4
Kepala TU	1
Mantan Pengguna Aplikasi	4
Jumlah Responden	15 orang

Hasil Jawaban Responden yang telah diisi responden dapat di lihat pada tabel 5.

Tabel 5. Jawaban Kuesioner SUS

R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	SS	TS	S	TS	S	TS	S	TS	TS	R
R2	R	R	R	R	R	TS	S	R	TS	R
R3	SS	S	S	TS	S	TS	S	TS	S	TS
R4	S	R	S	R	S	TS	S	R	R	SS
R5	S	S	S	R	S	TS	S	R	R	S
R6	SS	SS	SS	TS	S	TS	S	TS	S	S
R7	S	R	SS	TS	S	TS	S	TS	S	R
R8	S	TS	SS	R	S	TS	S	TS	R	R
R9	SS	TS	SS	TS	S	R	SS	TS	SS	TS
R10	SS	TS	SS	TS	S	S	S	TS	S	S
R11	S	TS	S	TS	S	S	S	TS	S	TS
R12	S	TS	S	S	S	S	S	TS	S	TS
R13	S	TS	S	R	S	S	S	TS	R	R
R14	SS	TS	SS	STS	S	STS	S	STS	SS	TS
R15	SS	SS	SS	STS	SS	R	SS	STS	SS	TS

Berdasarkan tabel 5 diatas data tersebut diolah menggunakan *microsoft excell* untuk perhitungan hasil skor SUS dan rata-rata skornya. Jawaban dari tabel 5 diubah menggunakan skala likert sehingga menjadi nilai. Jawaban tersebut kemudian dihitung, per responden. Khusus nilai pertanyaan ganjil maka cara menghitungnya adalah dengan mengurangi nilai

Tabel 3. Instrumen Task Scenario Atasan

No.	Pertanyaan
1.	"Mengakses Website SISURAT menggunakan browser yang tersedia diperangkat anda"
2.	"Melakukan login dimenu awal"
3.	"Memilih salah satu menu dibagian navigasi surat"
4.	"Pilih surat yang akan disetujui"
5.	"cek surat yang diajukan"
6.	"kembalikan surat kepada staf yang membuat"
7.	"Kembali ke menu surat, kemudian setuju surat di tanggal dua hari sebelum surat keterangan berlaku"
8.	"kembali ke halaman awal, kemudian log out dari sistem"

3.5. Rekomendasi perbaikan

Penarikan kesimpulan dari pengolahan hasil pengujian dan pemberian saran rekomendasi kedepannya untuk perbaikan SISURAT.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penyebaran kuesioner instrumen SUS secara daring menggunakan *zoho survey*. Setelah mengisi kuesioner responden kemudian melakukan *task scenario* yang telah diberikan kemudian melakukan verbalisasi *Retrospective Think Aloud* sehingga dapat ditemukan permasalahan ataupun *errors* dengan lebih mudah. Kegiatan tersebut berlangsung dari tanggal 10 Februari sampai dengan 22 Februari 2025 yang berlokasi di Kampus 1 Jl. Bali, Kecamatan Teluk Senggara, Kota Bengkulu.

4.1. Pengujian System Usability Scale (SUS)

Gambar dibawah ini merupakan tampilan dari kuesioner yang dibuat menggunakan *zoho survey*. Berisi 10 pertanyaan yang memiliki 5 indikator jawaban yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju dan sangat setuju. Responden harus memberikan jawaban tanpa terkecuali

pertanyaan ganjil dengan angka 1 sedangkan untuk pertanyaan genap, maka cara menghitungnya 5 dikurangi nilai pertanyaan genap.

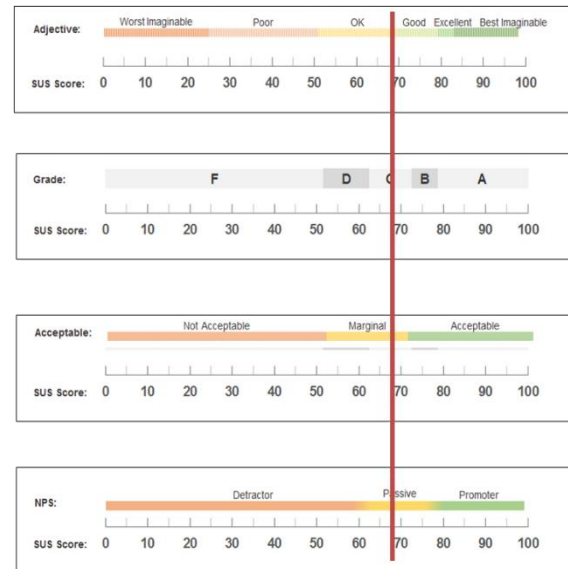
Setelah mendapatkan skor dari masing-masing responden maka peneliti melanjutkan perhitungan dengan mencari nilai rata-rata skor SUS. Hasilnya dapat di lihat pada tabel 6.

Tabel 6. Jumlah Responden

Responden	Skor SUS X 2,5	Skor
R1	28	70
R2	21	52,5
R3	29	72,5
R4	24	60
R5	23	57,5
R6	27	67,5
R7	29	72,5
R8	28	70
R9	34	85
R10	28	70
R11	28	70
R12	26	65
R13	26	65
R14	35	87,5
R15	32	80
Rata-Rata		69,66

Dalam skala skor SUS aplikasi sisurat berada pada grade C dengan skala sifat tergolong “OK” serta dapat diterima secara marginal namun responden

terhadap aplikasi cenderung pasif. Hal tersebut dapat dilihat dari gambar indikator *System Usability Scale* (SUS) Gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Skor SUS dalam Indikator

4.2. Pengujian *Think Aloud*

Hasil pengujian *Think Aloud* menggunakan *task scenario* staf memiliki jumlah responden sebanyak dua orang yaitu staf program studi dan staf tata usaha dengan hasil dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil *Task Scenario* Staf

Task	Task Scenario	R1	R2
T1	“Mengakses Website SISURAT menggunakan browser yang tersedia diperangkat anda”	Berhasil	Berhasil
T2	“Melakukan login dimenu awal”	Berhasil	Berhasil
T3	“Memilih salah satu menu dibagian navigasi surat”	Berhasil	Berhasil
T4	“Pilih surat yang dicari lalu download”	Berhasil	Berhasil
T5	“Sekarang ke bagian surat keterangan biasa”	Berhasil	Berhasil
T6	“kemudian buat surat baru surat keterangan dengan isi surat berupa tabel data mahasiswa tanpa garis pembatas”	Berhasil	Berhasil
T7.	“Setelah selesai simpan dan ajukan surat ke atasan yang dituju”	Berhasil	Berhasil
T8	“kembali ke menu surat keterangan untuk memantau surat apakah sudah disetujui”	Berhasil	Berhasil
T9	“Gunakan tombol <i>search</i> untuk mencari surat keterangan 3 atau 2 bulan yang lalu”	Berhasil	Berhasil
T10	“download dan print langsung dari aplikasi surat yang sudah disetujui kemudian log out dari sistem”	Berhasil	Berhasil

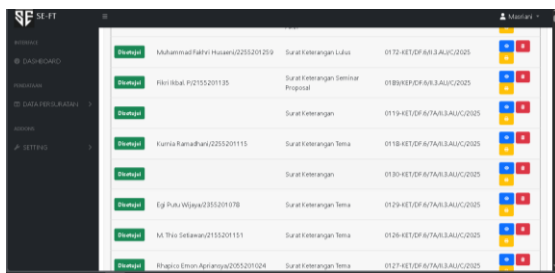
Hasil pengujian *Think Aloud* menggunakan *task scenario* atasan memiliki jumlah responden sebanyak tigaorang yaitu ketua program studi , dekanat dan

kepala tata usaha dengan hasil dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil *Task Scenario* Atasan

No.	Task Scenario	R6	R7	R10
T1	“Mengakses Website SISURAT menggunakan browser yang tersedia diperangkat anda”	Berhasil	Berhasil	Berhasil
T2	“Melakukan login dimenu awal”	Berhasil	Berhasil	Berhasil
T3	“Memilih salah satu menu dibagian navigasi surat”	Berhasil	Berhasil	Berhasil
T4	“Pilih surat yang akan disetujui”	Berhasil	Berhasil	Berhasil
T5	“cek surat yang diajukan”	Berhasil	Berhasil	Berhasil
T6	“kembalikan surat kepada staf yang membuat untuk dikoreksi”	Berhasil	Berhasil	Berhasil
T7.	“Kembali ke menu surat, kemudian setuju surat di tanggal dua hari sebelum surat keterangan berlaku”	Berhasil	Berhasil	Berhasil
T8	“kembali ke halaman awal, kemudian log out dari sistem”	Berhasil	Berhasil	Berhasil

Hasil dari *Think aloud* didapatkan bahwasannya responden memiliki kendala pada *Task 6* dalam membuat atau mengedit tabel pada aplikasi SISURAT. Kemudian pada *Task 9* responden cukup kesulitan untuk mencari surat keterangan yang lama karena hanya dapat dilihat melalui nomor surat. Kemudian pada *Task 7* ketika responden membuat surat sering terjadi *double input* ketika setelah mengajukan surat apabila pengguna menggunakan melakukan *refresh* di menu surat. Sedangkan untuk task skenario pada bagian pihak atasan tidak menemukan masalah yang serius kecuali *human error* dalam penginputan tanggal validasi surat.



Gambar 6. Contoh Permasalahan Surat Keterangan

4.3. Rekomendasi Perbaikan

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan SUS dan *Think Aloud* berikut rekomendasi perbaikan berdasarkan permasalahan yang ditemukan

- Penambahan fitur *ruler* ataupun *adjustment* seperti *microsoft office* agar bisa bentuk tabel disesuaikan pengguna pada saat membuat surat.
- Pada bagian surat keterangan, SISURAT perlu menampilkan nama mahasiswa maupun npsurur keterangan bisa, sehingga mempermudah pencarian, lebih baik lagi dengan adanya menu sorting dalam pencarian
- Sedangkan untuk validasi surat penambahan form catatan untuk penyesuaian tanggal surat kepada atasan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil evaluasi *usability* aplikasi SISURAT Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu menggunakan metode SUS telah cukup baik karena mendapatkan skor dengan nilai 69.666 dan dapat diterima secara marginal. Sedangkan untuk metode *think aloud* berdasarkan *task skenario* yang diberikan kepada 5 orang responden masih terdapat beberapa permasalahan yang perlu diperbaiki sehingga penggunaan aplikasi SISURAT kedepannya lebih baik lagi. Rekomendasi saran dari peneliti dengan perbaikan fitur tabel yang sudah dibuat dapat diedit kembali, serta penambahan form catatan pada bagian staf agar dapat mengurangi resiko kesalahan validasi tanggal surat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. S. Tuloli, R. Patalangi, dan R. Takdir, "Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi

e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS," *Jambura Journal of Informatics*, vol. 4, no. 1, hlm. 13–26, 2022.

- [2] M. L. Nuriman dan N. Mayesti, "EVALUASI KETERGUNAAN WEBSITE PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS INDONESIA MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE," *BACA: JURNAL DOKUMENTASI DAN INFORMASI*, vol. 41, no. 2, hlm. 253, Des 2020, doi: 10.14203/j.baca.v41i2.622.
- [3] F. Thaib, M. Papuangan, dan I. Hizbullah, "Evaluasi usability menggunakan metode think aloud pada aplikasi mobile Mister Aladin," *Jurnal Teknik SILITEK*, vol. 1, no. 02, hlm. 80–89, 2022.
- [4] T. C. Naila, E. D. Wahyuni, dan V. Rahmayanti, "Evaluation of Usability and Improvement Recommendations for the SIP Bro Website Using the SUS and Think Aloud Methods," *POSITIF: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, vol. 9, no. 2, hlm. 147–154, 2023.
- [5] R. G. G. Alam dan P. R. Kurniasih, "PENGGUNAAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) PADA APLIKASI SIMAMURAT," *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, vol. 7, no. 2, hlm. 189–197, 2024.
- [6] M. Ridwan dkk., *Sistem informasi manajemen*. Penerbit Widina, 2021.
- [7] M. Alvian Kosim, S. Restu Aji, dan M. Darwis, "PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) 1)," *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, vol. 4, no. 2, 2022.
- [8] A. Faisol dan F. Rahmadianto, "REALTIME NOTIFICATION PADA APLIKASI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FIREBASE CLOUD MESSAGING (FCM)," *Jurnal Mnemonic*, vol. 1, no. 2, hlm. 14–17, Sep 2018, doi: 10.36040/mnemonic.v1i2.32.
- [9] T. Wahyuningrum, *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Deepublish, 2021.
- [10] E. Kurniawan, N. Nofriadi, dan A. Nata, "Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal," *Journal of Science and Social Research*, vol. 5, no. 1, hlm. 43–49, 2022.
- [11] M. Sulistiya, Z. Mu'afi, S. R. Natasia, H. Herlina, dan M. Yusuf, "Penerapan Metode Think Aloud untuk Evaluasi Usability pada Website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota MNO," *Jurnal Telematika*, vol. 16, no. 1, hlm. 25–32, 2021.
- [12] A. Abid, "Evaluasi User Experience Pada Game Belajar Mudah Huruf Hijaiyah Dan Iqro Menggunakan Metode Think Aloud," *Technol. Informatics Insight J*, vol. 1, no. 1, hlm. 11–16, 2022