

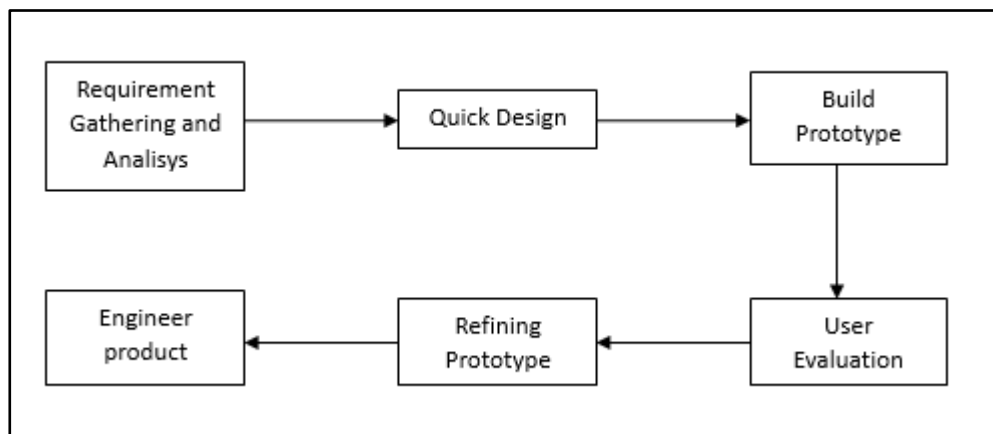
BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan didalam pengembangan Sistem Informasi Pengarsipan Surat Masuk dan Surat Keluar ini adalah jenis penelitian riset dan pengembangan (*research and development*). *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yaitu Sistem Informasi Pengarsipan Surat Masuk dan Surat Keluar.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berhubungan dengan pengembangan sebuah produk. Metode pengembangan yang digunakan yaitu *prototyping*. *Prototyping* merupakan pendekatan yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan sistem yang akan dibangun secara cepat. Model ini sangat dinamis, efisien, konsisten serta lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna (Nursain, 2022). *Prototyping* memiliki fokus dalam memenuhi kebutuhan pengguna karena *feedback* dari pengguna dijadikan dasar pengembangan sistem (Issa, 2015). Berikut merupakan alur pengembangan sistem menggunakan metode *prototyping*.



Gambar 3. 1 Tahapan Metode Pengembangan Prototype

Berdasarkan Gambar 3.1 alur pengembangan sistem menggunakan metode *prototype* adalah sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan (*Requirement Gathering and Analysis*)

Langkah pertama dalam pengembangan sistem ini yaitu dengan menganalisis kebutuhan pengguna dengan melakukan wawancara kepada calon pengguna sistem untuk mengetahui kebutuhan pengguna berdasarkan permasalahan yang dihadapi pengguna.

b. Desain cepat (*Quick Design*)

Setelah diketahui kebutuhan pengguna selanjutnya yaitu membuat sebuah desain awal atau desain cepat untuk gambaran sistem. Desain yang dimaksud mencakup aspek penting dalam sistem yang dapat memberikan gambaran kepada pengguna tentang sistem yang akan dikembangkan.

c. Bangun prototipe (*Build Prototype*)

Kemudian setelah desain awal selesai berdasarkan pengumpulan informasi selanjutnya dilakukan pembuatan *prototype* pertama dari sistem yang akan dikembangkan.

d. Evaluasi Pengguna Awal (*User Evaluation*)

Setelah *prototype* pertama selesai dibuat, sistem akan ditujukan kepada pengguna kemudian dipresentasikan untuk dilakukan evaluasi menyeluruh terhadap *prototype* dan menganalisis kelebihan dan kekurangan dari sistem yang sudah dipresentasikan. Masukan dan saran akan ditampung dan dijadikan bahan pengembangan selanjutnya.

e. Memperbaiki Prototipe (*Refining Prototype*)

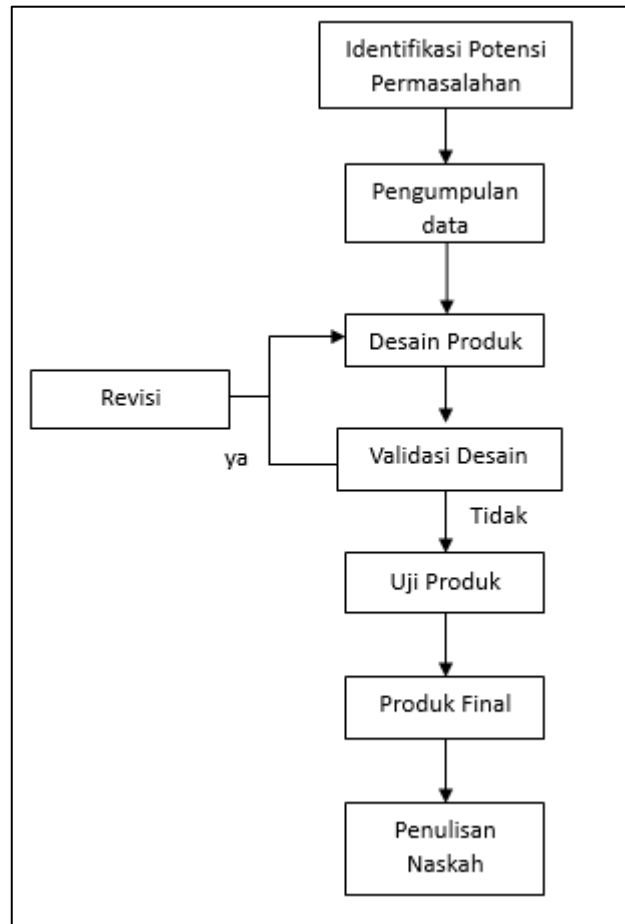
Setelah dilakukannya evaluasi oleh pengguna dengan berbagai masukan dan saran, maka *prototype* akan terus disempurnakan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini kemungkinan akan dilakukan berulang-ulang sampai pengguna merasa puas dengan *prototype* sistem yang dikembangkan.

f. Pengembangan produk (*Engineer product*)

Setelah pengguna merasa cukup dengan *prototype* yang dikembangkan, sistem akan terus dikembangkan dan dievaluasi kembali serta dilakukan pemeliharaan agar setiap komponen sistemnya tetap berfungsi dengan baik dan untuk menghindari kerusakan sistem.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dibuat sebagai alur yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini. Adapun prosedur penelitian yang digunakan sebagai berikut :



Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian

Berdasarkan pemaparan Gambar 3.2 prosedur penelitian yang akan dilakukan antara lain:

1) Identifikasi Potensi Permasalahan

Observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan sebenarnya di lapangan. Pada penelitian ini observasi dilakukan di SMA Negeri 3 Purwakarta yang merupakan sekolah menengah atas yang cukup populer di Purwakarta dan peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 3 Purwakarta dikarenakan ingin mengetahui apakah di sekolah negeri yang cukup populer masih terdapat permasalahan mengenai sarana Pendidikan.

2) Pengambilan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan tujuan diantaranya mendeskripsikan keadaan permasalahan apa adanya saat itu, mengidentifikasi keadaan saat ini untuk dibandingkan, serta menentukan hubungan sesuatu. Pada penelitian ini survei dilakukan di lokasi penelitian yaitu di SMA Negeri 3 Purwakarta terkhusus pada bagian persuratan. Ditemukan bahwa terdapat permasalahan terkait manajemen persuratan dimana surat masuk dan keluar masih dikelola dengan cara konvensional yang artinya belum ada sistem digitalisasi yang dapat membantu mengefektivitasikan kinerja staff tata usaha bagian persuratan dalam mengelola persuratan.

3) Desain Produk

Pada tahap ini peneliti merancang Desain Produk *prototype* dari sistem pengarsipan surat yang nantinya akan dibuat untuk memecahkan permasalahan di SMA Negeri 3 Purwakarta. *Prototype* ini merupakan versi awal dari pengembangan sebuah sistem yang bertujuan untuk dapat menggambarkan konsep yang akan dibangun dalam sebuah sistem. Adapun dalam pembuatan *prototype* ini memiliki beberapa tahapan yaitu *Requirements Gathering and Analysis, Quick Design, Build Prototype, User Evaluation, Refining Prototype, Engineer product*.

4) Validasi Desain

Validasi desain bertujuan untuk mengetahui sejauh mana konsep sistem yang sudah dibangun dalam bentuk *prototype* sesuai dengan kebutuhan pengguna. Uji Validasi desain dilakukan dengan cara mendemonstrasikan *prototype* kepada pengguna. Dengan menjelaskan semua komponen dan fungsional kepada pengguna. Kemudian dari pengguna akan memberikan *feedback* berupa saran dan masukan untuk penyesuaian dengan kebutuhan terhadap *prototype* tersebut.

5) Revisi

Tahap revisi merupakan tahap dimana desain produk yang sudah dibuat dan didemonstrasikan kepada pengguna akan dievaluasi oleh pengguna terkait kekurangan apa saja yang terdapat pada *prototype*. Masukan dan saran dari pengguna akan dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan *prototype* sistem berikutnya, revisi bisa dilakukan beberapa kali sampai pengguna merasa puas dengan sistem yang dibuat.

6) Uji Produk

Pada tahap ini untuk mengetahui secara numerik dalam penilaian setiap komponen dan fungsional dalam sebuah sistem yang dibuat perlu adanya uji instrumen. Pada penelitian ini pengujian yang dilakukan yaitu dari sisi *functional suitability* menggunakan *Black Box Testing* dan pengujian *usability System Usability Scale (SUS)* yang berisikan 10 pertanyaan.

7) Produk Akhir

Produk akhir merupakan hasil dari pembuatan sistem yang telah dibangun dan sudah diuji produk.

8) Penulisan Naskah

Penulisan naskah merupakan langkah terakhir dalam penelitian ini dimana dari produk dan data yang sudah didapatkan akan dituangkan kedalam karya tulis ilmiah Skripsi yang menjadi salah satu syarat penulis untuk mendapatkan gelar S1.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Purwakarta. Lokasi tersebut dipilih karena menjadi dasar penemuan masalah pada sistem pengelolaan surat masuk dan surat keluar yang masih menggunakan cara konvensional yaitu dengan menulisnya pada buku besar dan penyimpanan surat dalam bentuk *hard file* di dalam lemari. Permasalahan ini ditemukan pada bulan Februari 2023. Permasalahan tersebut juga disampaikan oleh pegawai di bagian persuratan, yaitu beliau merasa kesulitan dan kewalahan dalam pengelolaan surat masuk dan surat keluar baik dalam bentuk *hard file* dan *soft file* yang masih berceceran sehingga memerlukan banyak waktu untuk menyusun dan mencarinya kembali.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pegawai di SMA Negeri 3 Purwakarta. Teknik pengambilan sampel sesuai dengan tujuan, yaitu *purposive/judgement sampling*. Teknik ini dipilih karena sebagai strategi dimana peristiwa atau orang tertentu dapat memberikan informasi penting yang tidak didapat dari pihak lain. Pada penelitian ini sampel akan berasal dari beberapa pegawai yang bekerja pada bagian persuratan.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Instrumen *Functional Suitability*

Pada penelitian ini akan dilakukan pengujian pada sistem dari sisi *functional suitability*. Metode pengujian yang digunakan yaitu *Black Box Testing*. Tujuan peneliti menggunakan metode ini adalah untuk mengetahui fungsionalitas dari sistem yang akan dibangun dengan cara memverifikasi kepada pengguna dengan tidak perlu melakukan pemeriksaan pada kode program dengan menguji tombol-tombol yang ada untuk mengetahui fungsinya dan memastikan berjalan dengan baik sehingga hanya memperhatikan hasilnya saja. Berikut merupakan daftar pertanyaan *Black Box Testing*.

Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan *Black Box Testing* halaman admin

Bagian	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
<i>Login</i>	Isi data ' <i>Username</i> ' dan ' <i>Password</i> '	Dapat mengisi data	
	Klik tombol ' <i>Login</i> '	Dapat menampilkan ' <i>Home</i> '	
<i>Home</i>	Klik tombol ' <i>Surat Masuk</i> '	Dapat menampilkan halaman ' <i>Surat Masuk</i> '	
	Klik tombol ' <i>Surat Keluar</i> '	Dapat menampilkan halaman ' <i>Surat Keluar</i> '	
	Klik tombol ' <i>Logout</i> '	Dapat menampilkan halaman ' <i>Login</i> '	
Surat Masuk	Klik tombol ' <i>Tambahkan</i> ' atau ' <i>ubah</i> '	Dapat menampilkan halaman ' <i>Tambah Data</i> '	
	Klik tombol ' <i>cetak tabel</i> '	Dapat menampilkan halaman ' <i>Cetak Tabel</i> '	

Bagian	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
	Klik ' <i>Show entries</i> '	Dapat menampilkan beberapa baris data pada tabel	
	Mengetik karakter pada kolom ' <i>Search</i> '	Dapat menemukan karakter yang dicari	
	Klik tombol ' <i>up & down</i> '	Dapat mengurutkan data dari besar ke kecil atau kecil ke besar	
	Klik data Gambar	Dapat menampilkan halaman ' <i>Penampil Dokumen</i> '	
	Klik tombol ' <i>hapus</i> '	Dapat menghapus data dalam satu baris	
	Klik tombol ' <i>pages</i> '	Dapat menampilkan sebelum atau sesudah data tabel	
	Klik ' <i>logo sma</i> ' atau ' <i>Home</i> ' pada breadcrumbs	Dapat menampilkan ' <i>Home</i> '	
	Klik tombol ' <i>Logout</i> '	Dapat menampilkan ' <i>Login</i> '	
Tambah Data	Isi data 'Nama dan Alamat Pengirim', 'Nomor Surat',	Dapat mengisi data	

Bagian	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
	'Tanggal', 'Perihal', 'Lampiran', 'Nomor Petunjuk', 'Disposisi Kepada', 'Instruksi Informasi', 'Keterangan', 'Gambar'		
	Klik tombol 'Tambahkan' atau 'Simpan Perubahan'	Data yang dituliskan dapat terekam dan disimpan	
	Klik tombol 'Batal' atau klik karakter 'Surat Masuk'	Dapat menampilkan halaman 'Surat Masuk'	
	Klik 'logo sma' atau 'Home'	Dapat menampilkan 'Home'	
	klik tombol 'Logout'	Dapat menampilkan halaman 'Login'	
Penampil Dokumen	Klik logo 'unduh'	Dapat mengunduh dokumen	
	Klik logo 'cetak'	Dapat mencetak dokumen	
	Klik karakter 'Surat Masuk' pada	Dapat menampilkan halaman 'Surat Masuk'	
	Klik 'logo sma' atau 'Home' pada	Dapat menampilkan halaman 'Home'	

Bagian	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
	Klik tombol ' <i>Logout</i> '	Dapat menampilkan halaman ' <i>Login</i> '	
Cetak Tabel	Klik ' <i>Show entries</i> '	Dapat menampilkan beberapa baris data pada tabel	
	Mengetik karakter pada kolom ' <i>Search</i> '	Dapat menemukan karakter yang dicari	
	Klik tombol ' <i>up & down</i> '	Dapat mengurutkan data dari besar ke kecil atau kecil ke besar	
	Klik tombol ' <i>pages</i> '	Dapat menampilkan sebelum atau sesudah data tabel	
	Klik karakter 'Surat Masuk'	Dapat menampilkan halaman 'Surat Masuk'	
	Klik 'logo sma' atau ' <i>Home</i> '	Dapat menampilkan halaman ' <i>Home</i> '	
	Klik tombol ' <i>Logout</i> '	Dapat menampilkan halaman ' <i>Login</i> '	
Surat Keluar	Klik tombol 'Tambahkan' atau 'ubah'	Dapat menampilkan halaman 'Tambah Data'	
	Klik tombol 'Cetak	Dapat menampilkan	

Bagian	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
	Tabel'	halaman 'Cetak Tabel'	
	Klik ' <i>Show entries</i> '	Dapat menampilkan beberapa baris data pada tabel	
	Mengetik karakter pada kolom ' <i>Search</i> '	Dapat menemukan karakter yang dicari	
	Klik tombol ' <i>up & down</i> '	Dapat mengurutkan data dari besar ke kecil atau kecil ke besar	
	Klik data Gambar	Dapat menampilkan halaman penampil dokumen	
	Klik tombol 'hapus'	Dapat menghapus data dalam satu baris	
	Klik tombol ' <i>pages</i> '	Dapat menampilkan sebelum atau sesudah data tabel	
	Klik 'logo sma' atau ' <i>Home</i> '	Dapat menampilkan ' <i>Home</i> '	
	Klik tombol ' <i>Logout</i> '	Dapat menampilkan ' <i>Login</i> '	
Tambah Data	Isi data 'Tanggal', 'Kode Unit Pengelola',	Dapat mengisi data	

Bagian	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
	'Dikirim Kepada', 'Nomor Surat', 'Sifat Surat', 'Perihal', 'Kode Maf', 'Tembusan', 'Keterangan', 'Gambar'		
	Klik tombol 'Tambahkan' atau 'Simpan Perubahan'	Data yang dituliskan dapat terekam dan disimpan	
	Klik tombol 'Batal' atau karakter 'Surat Keluar' pada <i>breadcrumbs</i>	Dapat menampilkan halaman 'Surat Keluar'	
	Klik 'logo sma' atau 'Home'	Dapat menampilkan 'Home'	
	klik tombol 'Logout'	Dapat menampilkan halaman 'Login'	
Penampil Dokumen	Klik logo 'unduh'	Dapat mengunduh dokumen	
	Klik logo 'cetak'	Dapat mencetak dokumen	
	Klik karakter 'Surat Keluar'	Dapat menampilkan halaman 'Surat Keluar'	
	Klik 'logo sma' atau 'Home'	Dapat menampilkan 'Home'	

Bagian	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
	Klik tombol ' <i>Logout</i> '	Dapat menampilkan halaman ' <i>Login</i> '	
Cetak Tabel	Klik ' <i>Show entries</i> '	Dapat menampilkan beberapa baris data pada tabel	
	Mengetik karakter pada kolom ' <i>Search</i> '	Dapat menemukan karakter yang dicari	
	Klik tombol ' <i>up & down</i> '	Dapat mengurutkan data dari besar ke kecil atau kecil ke besar	
	Klik tombol ' <i>pages</i> '	Dapat menampilkan sebelum atau sesudah data tabel	
	Klik karakter ' <i>Surat Keluar</i> '	Dapat menampilkan halaman ' <i>Surat Keluar</i> '	
	Klik ' <i>logo sma</i> ' atau ' <i>Home</i> '	Dapat menampilkan halaman ' <i>Home</i> '	
	Klik tombol ' <i>Logout</i> '	Dapat menampilkan halaman ' <i>Login</i> '	

Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan *Black Box Testing* halaman wakil kepala sekolah

Bagian	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
Login	Isi data ' <i>Username</i> ' dan ' <i>password</i> '	Dapat mengisi data	
	Klik tombol ' <i>Login</i> '	Dapat menampilkan ' <i>Home</i> '	
Home	Klik ' <i>Show entries</i> '	Dapat menampilkan beberapa baris data pada tabel	
	Mengetik karakter pada kolom ' <i>Search</i> '	Dapat menemukan karakter yang dicari	
	Klik tombol ' <i>up & down</i> '	Dapat mengurutkan data dari besar ke kecil atau kecil ke besar	
	Klik data Gambar	Dapat menampilkan halaman ' <i>Penampil Dokumen</i> '	
	Klik tombol ' <i>pages</i> '	Dapat menampilkan sebelum atau sesudah data tabel	
	Klik tombol ' <i>Logout</i> '	Dapat menampilkan halaman ' <i>Login</i> '	
Penampil Dokumen	Klik logo ' <i>unduh</i> '	Dapat mengunduh dokumen	
	Klik logo ' <i>cetak</i> '	Dapat mencetak dokumen	
	Klik ' <i>logo sma</i> ' atau ' <i>Home</i> '	Dapat menampilkan halaman ' <i>Home</i> '	

Bagian	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
	Klik tombol 'Logout'	Dapat menampilkan halaman 'Login'	

3.5.2 Instrumen Usability

Untuk melakukan pengujian *usability*, peneliti akan menggunakan instrumen *System Usability Scale (SUS)*. *System Usability scale* dibuat oleh John Brooke pada tahun 1986, di mana *system usability scale* ini merupakan teknik yang digunakan untuk mengevaluasi berbagai macam produk dan layanan, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, perangkat seluler, situs web dan aplikasi *mobile* (Manik V. 2021)

Peneliti menggunakan metode kuesioner *System Usability Scale (SUS)* Untuk menguji dan mengevaluasi sistem administrasi pengelolaan arsip surat masuk dan surat keluar berbasis *website* di SMA Negeri 3 Purwakarta kepada pengguna, SUS merupakan salah satu cara paling efisien untuk mengumpulkan data yang *valid* secara statistik dan memberikan skor yang jelas dan cukup tepat. Kuesioner SUS pada umumnya menggunakan skala likert 1-5, berikut merupakan tabel yang menjelaskan deskripsi dari setiap skala.

Tabel 3. 3 Skala likert

Skala	Deskripsi
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Ragu - ragu
4	Setuju
5	Sangat setuju

Diadaptasi dari (wahyuningrum, 2021, hlm. 53)

Berikut merupakan 10 pertanyaan yang ada pada kuesioner :

Tabel 3. 4 Kuesioner SUS

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi					
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini					
2	Saya merasa sistem ini rumit digunakan					
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 ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini					
7	Saya merasa orang lain akan memahami sistem ini dengan cepat					
8	Saya merasa sistem ini membingungkan					
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini					
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini					

Diadaptasi dari : wahyuningrum, (2021)

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Observasi

Pengamatan langsung atau observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan langsung melihat kegiatan yang dilakukan oleh pengguna. Peneliti mengamati secara langsung kepada staff persuratan dalam mencatat surat masuk ke dalam agenda surat masuk dan surat keluar serta pencatatannya dalam buku agenda surat keluar

3.6.2 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan informasi serta pemahaman yang mendalam dengan cara interaksi langsung antara peneliti dengan responden. Dalam proses wawancara, peneliti mengajukan serangkaian pertanyaan kepada responden dengan tujuan mendapatkan tanggapan, pandangan, pengalaman, atau informasi yang relevan terkait dengan topik penelitian. Wawancara dilakukan kepada staff persuratan SMA Negeri 3 Purwakarta guna mencari informasi mengenai kebutuhan aplikasi sehingga penulis memiliki gambaran yang nantinya menjadi dasar dalam pembuatan sistem administrasi pengelolaan arsip surat masuk dan surat keluar di SMA Negeri 3 Purwakarta.

3.6.3 Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017). Peneliti akan membuat seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada pegawai-pegawai di SMA Negeri 3 Purwakarta yang terlibat dalam pengurusan surat masuk dan surat keluar.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Aspek *Functional Suitability*

Dari hasil pengujian menggunakan *Black box testing* diperoleh data yang diukur dengan skala *Guttman*, dimana pilihan jawaban terdiri dari sesuai yang bernilai 1 dan tidak sesuai yang bernilai 0. Berdasarkan hasil tersebut selanjutnya dilakukan perhitungan persentase kelayakan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase kelayakan tersebut selanjutnya dikonversikan berdasarkan tabel kriteria interpretasi persentase kelayakan seperti yang disajikan pada tabel 3.5.

Tabel 3. 5 Kriteria Interpretasi Persentase Kelayakan

Persentase	Keterangan
0% - 19.99%	Sangat Tidak Layak
20% - 39.99%	Kurang Layak
40% - 59.99%	Cukup Layak
60% - 79.99%	Layak
80% - 100%	Sangat Layak

Diadaptasi dari Wati dkk. (2019)

3.7.2 Teknik Analisis Data Untuk System Usability Scale

Setelah data terkumpul untuk masing-masing responden, digunakan teknik analisis data dengan menghitung data menggunakan rumus *System Usability Scale* (SUS). Adapun aturan menghitung skor pada kuesionernya dapat dilihat pada poin-poin berikut ini:

- a. Pertanyaan dengan angka ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9) dan pernyataan atau tanggapan pengguna harus dikurangi satu. Misalnya, jika responden memberikan jawaban 5, maka jawaban tersebut harus dikurangi satu, misalnya: 5-1.
- b. Pertanyaan dengan angka genap (2, 4, 6, 8, dan 10) pernyataan atau tanggapan yang diberikan oleh pengguna dari nilai 5 harus mengurangi skor pernyataan yang diperoleh dari responden, misalnya pertanyaan 2 responden memberikan tanggapan 4, maka nilai 5 dikurangi dengan tanggapan tersebut, misalnya: 5-4.
- c. Nilai SUS dihitung dengan menjumlahkan setiap soal dan menggunakannya dengan 2,5.

Rumus menghitung skor SUS

$$\text{Skor SUS} = ((Q1-1) + (5-Q2) + (Q3-1) + (5-Q4) + (Q5-1) + (5-Q6) + (Q7-1) + (5-Q8) + (Q9-1) + (5-Q10)) * 2,5)X$$

Aturan penghitungan nilai ini hanya berlaku untuk satu peserta tes. Nilai SUS tiap peserta tes dihitung nilai rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan membaginya dengan jumlah peserta tes.

Cara pertama menggunakan SUS adalah dengan memasukkan data peserta tes ke dalam *Google Sheet*, yang kedua adalah menghitung total nilai setiap peserta tes dari Q1 sampai Q10. Ketiga, kalikan jumlah total setiap responden dengan 2,5. contoh rekap data seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. 6 Contoh rekap data

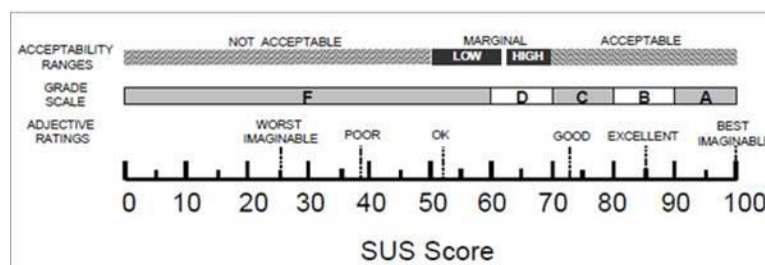
Skor SUS	Arti skor SUS
0-50,9	<i>Not Acceptable</i>
51-70,9	<i>Marginal</i>
71-100	<i>Acceptable</i>

Metode *System Usability Scale* (SUS) memberikan hasil yaitu setelah selesai melakukan perhitungan, diperoleh rata-rata skor SUS dari seluruh responden. Skala SUS kemudian dihitung dengan menggunakan penilaian atau rumus berdasarkan skor. Masukkan kategori yang diperoleh hasil tes dengan skor rata-rata.

Hasil perhitungan tersebut masing-masing memiliki arti tersendiri. Makna tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini jika diinterpretasikan menggunakan *Acceptability Ranges*:

Selain *acceptable Range* yang ditunjukkan pada Tabel 3.5, ada opsi lain untuk mengungkapkan hasil SUS dan langkah-langkah penyelesaiannya, yaitu:

- Grade Scale*, dibagi ke dalam 5 grade yaitu A (90-100), B (80-90), C (70-80), D (60-70), dan (skor <60).
- Adjective Rating*, menggambarkan kan nilai SUS yang awalnya angka menjadi kata sifat. Skala peringkat *Adjective: Worst imaginable, Awful, Poor, Good, Excellent, dan Best Imaginable*.



Gambar 3. 3 Kriteria Penilaian SUS