

Evaluasi *User Experience* Terhadap Fitur Kampus Merdeka Pada Aplikasi Satu Dikti

Raissa Dewi Sukiswadi¹, Suprih Widodo²

^{1,2}Pendidikan Sistem Dan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia

¹raissadewi96@upi.edu, ²supri@upi.edu

Abstract

The Satu Dikti application has great potential to enhance the efficiency and transparency of Indonesia's higher education system by providing various features, including Kampus Merdeka. This feature is designed to facilitate students in accessing information and services related to the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) program. However, there are still challenges regarding accessibility and ease of use, which can impact the overall user experience. Factors such as interface design, navigation, and feature accessibility play a crucial role in determining the application's usability. Therefore, this study aims to evaluate the user experience of the Kampus Merdeka feature using the System Usability Scale (SUS) method. This study involved 30 undergraduate students in their 5th to 7th semesters who tested the Kampus Merdeka feature on the Satu Dikti application. Data collection was conducted through an SUS questionnaire to measure the usability and ease of use of this feature. The results indicate that the Kampus Merdeka feature obtained an average SUS score of 72.25 (Grade C). This score suggests that the feature is categorized as "acceptable" but still requires improvements to enhance usability, efficiency, and overall user engagement. Some identified issues include navigation complexity and a lack of clarity in certain interface elements. This study contributes by providing recommendations for feature development based on the findings. Suggested improvements include enhancing accessibility, optimizing the user interface, and simplifying navigation to make it more intuitive for students. Additionally, improving the application's performance is necessary to ensure a smoother and more responsive user experience. With proper enhancements, the Kampus Merdeka feature is expected to provide a better user experience and effectively support students in utilizing the MBKM program.

Keywords: satu dikti, kampus merdeka, user experience (UX), system usability scale (SUS), ease of use.

Abstrak

Aplikasi Satu Dikti memiliki potensi besar dalam meningkatkan efisiensi dan transparansi sistem pendidikan tinggi di Indonesia dengan menyediakan berbagai fitur, termasuk Kampus Merdeka. Fitur ini dirancang untuk memudahkan mahasiswa dalam mengakses informasi dan layanan terkait program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Namun, masih terdapat tantangan dalam aksesibilitas dan kemudahan penggunaannya, yang dapat memengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan. Faktor seperti desain antarmuka, navigasi, dan keterjangkauan fitur menjadi elemen penting dalam menentukan keberhasilan penggunaan aplikasi ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *user experience* fitur Kampus Merdeka menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Penelitian ini melibatkan 30 mahasiswa semester 5-7 yang mencoba fitur Kampus Merdeka pada aplikasi Satu Dikti. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner SUS untuk mengukur tingkat kegunaan dan kemudahan penggunaan fitur tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur Kampus Merdeka memperoleh skor rata-rata SUS sebesar 72,25 (*Grade C*). Skor ini menunjukkan bahwa fitur ini berada dalam kategori "acceptable" tetapi masih memerlukan perbaikan untuk meningkatkan kenyamanan, efisiensi, serta daya tarik penggunaannya. Beberapa kendala yang ditemukan mencakup kompleksitas navigasi dan kurangnya kejelasan pada beberapa elemen tampilan. Penelitian ini berkontribusi dengan memberikan rekomendasi pengembangan fitur berdasarkan temuan yang diperoleh. Perbaikan yang disarankan mencakup peningkatan aksesibilitas, optimalisasi antarmuka pengguna, serta penyederhanaan navigasi agar lebih intuitif bagi mahasiswa. Selain itu, diperlukan peningkatan performa aplikasi untuk memastikan pengalaman pengguna yang lebih lancar dan responsif. Dengan pengembangan yang tepat, fitur Kampus Merdeka diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan mendukung mahasiswa dalam memanfaatkan program MBKM secara efektif.

Kata Kunci: satu dikti, kampus merdeka, user experience (UX), system usability scale (SUS), kemudahan penggunaan.

©This work is licensed under a Creative Commons Attribution - ShareAlike 4.0 International License

1. Pendahuluan

Menghasilkan lulusan dengan moral dan karakter yang kuat masih menjadi tantangan bagi pendidikan tinggi. Masalah ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurikulum dan bahan ajar yang kurang terstruktur, standar akreditasi institusi yang belum jelas, pengajar yang belum bersertifikasi, serta faktor lainnya yang turut berpengaruh [1]. Program Kampus Merdeka yang

diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun 2020, merupakan salah satu upaya strategis untuk memberikan fleksibilitas dan kebebasan bagi mahasiswa dalam menentukan jalur pendidikan mereka. Hasil dari program MBKM adalah menghasilkan lulusan perguruan tinggi yang adaptif, memiliki wawasan yang luas, kemampuan kepemimpinan, dan berbagai keterampilan lainnya [2]. Berdasarkan Keputusan

Rektor Universitas Padjajaran Nomor 4223 Tahun 2022 tentang Pedoman Rekognisi Kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, Program Kampus Merdeka adalah paradigma pendidikan tinggi yang menekankan pada kemandirian dan kemampuan beradaptasi, sehingga menumbuhkan budaya belajar yang inventif, bebas biaya, dan berpusat pada mahasiswa. Inisiatif utama Kampus Merdeka yakni mampu mempermudah pembukaan program studi baru, mempermudah perguruan tinggi negeri menjadi PTN berbadan hukum, mereformasi proses akreditasi, dan memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk kuliah selama tiga semester tidak dalam program studinya. Mahasiswa memiliki pilihan untuk memilih SKS tidak dalam program studi mereka, yang mencakup dua semester kegiatan pembelajaran tidak dalam perguruan tinggi serta satu semester mata kuliah tidak dalam program studi. Melalui website Kampus Merdeka, mahasiswa dapat mengakses informasi, mendaftar, dan memantau pendanaan program. Selain itu, mahasiswa dari universitas di bawah Kemendikbud diwajibkan melaporkan aktivitas harian dan mingguan di website tersebut setelah program dimulai, sehingga website Kampus Merdeka digunakan secara intensif selama program berlangsung [3].

Satu Dikti adalah *platform mobile* yang terintegrasi dengan berbagai pelayanan yang unggul Ditjen Diktiristek (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi), termasuk Kampus Merdeka, Ijazah LN, Kedaireka, PDDikti, Beasiswa, Kompetensi dosen, Selancar PAK, SIVIL, Siaga, Garuda dan Garuda. Aplikasi ini dilengkapi fitur *Single Sign On* (SSO) yang memberikan kemudahan bagi konsumen dalam melakukan akses di berbagai pelayanan Dikti danya dengan satu akun login, sehingga dengan fitur tersebut mampu memenuhi misi aplikasi yang dapat memberikan pelayanan terbaik di bidang pendidikan tinggi [4]. Pengintegrasian program Kampus Merdeka ke dalam aplikasi Satu Dikti bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pengguna dalam mengakses program Kampus Merdeka. Harapannya, mahasiswa dapat dengan mudah mengakses informasi dan layanan terkait hanya melalui satu platform, tanpa perlu menggunakan banyak aplikasi atau sumber terpisah. Pelaksanaan program Kampus Merdeka diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, yang memberikan dasar hukum bagi fleksibilitas pembelajaran. Implementasi program ini melalui aplikasi Satu Dikti haruslah sesuai dengan regulasi yang berlaku, termasuk memastikan hak-hak mahasiswa terhadap akses pendidikan yang setara terpenuhi. Oleh karena itu, aspek aksesibilitas aplikasi ini perlu mendapatkan perhatian serius, terutama dalam konteks pelaksanaan regulasi yang adil dan inklusif.

Perlu dipahami bahwa ketertarikan pengguna terhadap suatu aplikasi dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). *User interface* (UI) ialah bagian dari program yang dapat

dilihat, disentuh, didengar, diakses, dan dioperasikan langsung oleh pengguna [5], sedangkan *user experience* (UX) merupakan kesan yang didapatkan pengguna ketika menggunakan aplikasi atau perangkat lunak, yang bertujuan memberikan kemudahan dalam penggunaannya [6]. Pengalaman pengguna (UX) memainkan peran penting dalam merancang dan mengembangkan produk digital. Produk yang menghadirkan pengalaman pengguna yang baik berpeluang meningkatkan kepuasan, loyalitas, dan keberhasilan bisnis secara keseluruhan [7]. Tujuan dari *User Experience* (UX) ialah sebagai upaya menyediakan kemudahan dan kenyamanan terhadap pengguna ketika memanfaatkan program. Empat persyaratan utama yang harus dipenuhi oleh pengalaman pengguna yang baik (UX): kegunaan (*usability*), keadilan bagi semua pengguna, kesenangan (*enjoyment*), dan manfaat (*usefulness*). (menyenangkan) dan praktis (membantu) [7]. Pengguna cenderung memberikan ulasan positif untuk aplikasi yang mempermudah pekerjaan mereka. Antara tampilan layar dan pengalaman pengguna saling berkaitan, karena desain yang menarik menjadi faktor kunci dalam mendorong minat pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut [8].

Aspek *usability*, seperti kesederhanaan dan kemudahan penggunaan, membantu meningkatkan efisiensi interaksi antara manusia dan komputer. Hal ini mempersempit kesenjangan antara keduanya, menjadikan perangkat lunak lebih selaras dengan antarmuka yang baik, sehingga penggunaan aplikasi menjadi lebih efektif [9]. Oleh karena itu, perlu dilakukan penilaian atau evaluasi terhadap kinerja layanan web untuk mengetahui sejauh mana keberhasilannya dalam mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya [10].

Metode *System Usability Scale* (SUS) dikembangkan pada tahun 1986 oleh John Brooke, merupakan metode pengujian pengguna yang menyediakan alat ukur sederhana dan cepat namun tetap dapat diandalkan [11]. Menurut [12] terdapat beberapa alasan mengapa metode SUS efektif untuk mengukur aspek *usability* suatu aplikasi, yaitu:

1. SUS tersedia secara gratis tanpa memerlukan biaya tambahan.
2. SUS mudah digunakan karena hasilnya berupa skor 0-100, dengan templat yang tersedia untuk mempermudah perhitungan.
3. SUS tetap valid dan reliabel meskipun jumlah sampel terbatas.
4. SUS dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas perubahan sistem dari waktu ke waktu.
5. SUS memberikan keyakinan kepada pemilik bisnis untuk berinvestasi lebih lanjut dalam meningkatkan pengalaman pengguna pada produk atau layanan mereka.

6. SUS membantu perusahaan yang menjual produk atau menyediakan layanan menentukan apakah suatu sistem perlu diperbarui.

Berdasarkan riset yang peneliti lakukan, meskipun aplikasi Satu Dikti memiliki potensi besar untuk meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam sistem pendidikan tinggi, implementasinya tidak selalu berjalan mulus. Berbagai masalah dapat muncul terkait dengan aksesibilitas dan kemudahan penggunaan aplikasi tersebut termasuk pada fitur Kampus Merdeka. Terdapat ulasan beberapa pengguna di *play store* dan *app store* yang menyatakan bahwa menghadapi kendala dalam mengakses fitur-fitur aplikasi Satu Dikti. Masalah-masalah ini dapat mempengaruhi efektivitas aplikasi dan kepuasan pengguna karena pada era digital yang terus berkembang, aplikasi perangkat lunak sudah menjadi bagian terpenting pada kehidupan sehari-hari. Mengingat aplikasi Satu Dikti baru diluncurkan pada tahun 2020, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengeksplorasi fitur ini. Penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengembangan pengalaman pengguna secara keseluruhan dalam aplikasi Satu Dikti dan website Kampus Merdeka, Sementara itu, penelitian ini membahas satu fitur spesifik pada aplikasi Satu Dikti yaitu fitur Kampus Merdeka dan hal tersebut yang membuat penelitian ini menjadi penelitian pertama yang membahas mengenai hal ini.

Penting nya pengalaman pengguna terhadap aplikasi mendorong peneliti untuk melakukan analisis mendalam mengenai *user experience* (UX) terhadap fitur kampus Merdeka pada aplikasi Satu Dikti. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi pengguna serta merumuskan rekomendasi perbaikan guna meningkatkan kualitas fitur tersebut. Penelitian ini juga didorong oleh banyaknya masukan yang telah disampaikan pengguna melalui *Play Store* dan *App Store* terkait kebutuhan perbaikan, namun hingga hanya sedikit penelitian yang secara khusus membahas aspek ini. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan lebih lanjut aplikasi Satu Dikti, khususnya pada fitur Kampus Merdeka. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai keberadaan aplikasi Satu Dikti, terutama bagi masyarakat yang belum mengenal aplikasi Satu Dikti.

2. Metode Penelitian

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan melakukan analisis terkait pengalaman pengguna dalam menggunakan fitur Kampus Merdeka pada aplikasi Satu Dikti. Analisis difokuskan pada aspek aksesibilitas dan kemudahan penggunaan fitur. Pengumpulan data didapatnya melalui proses pengisian kuesioner yang telah diberikan kepada pengguna setelah mereka mengakses dan mencoba fitur Kampus Merdeka di aplikasi Satu Dikti. Hasil kuesioner ini digunakan untuk mengevaluasi tingkat aksesibilitas

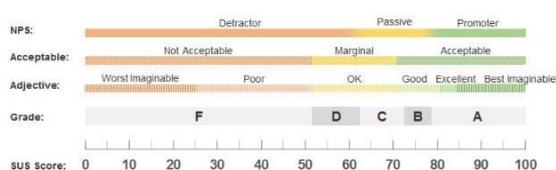
dan kemudahan penggunaan berdasarkan pengalaman langsung pengguna.

Indikator *usability* berguna dalam menilai sejauh mana kepuasan para pengguna ketika memakai teknologi, aplikasi atau suatu produk tertentu untuk memenuhi kebutuhan mereka. Keberhasilan diukur berdasarkan sejauh mana aplikasi atau teknologi dapat memberikan layanan yang berkualitas kepada pengguna [11]. Tingkatan *usability* suatu aplikasi yang semakin tinggi, akan memengaruhi besarnya tingkat dorongan bagi pengguna untuk terus mememanfaatkannya. Sementara itu, apabila tingkat *usability* suatu aplikasi rendah, maka akan memengaruhi kecenderungan pengguna untuk enggan menggunakannya [13]. Pada pengujian *usability*, pasti akan ditemukan berbagai masalah yang terkait dengan *usability* yang belum ada solusi yang jelas. Selama proses uji *usability*, fokusnya adalah untuk mengidentifikasi area situs web yang menurut pengguna sulit untuk digunakan atau dipahami. Pemeriksaan ini difokuskan tidak hanya pada kelayakan tetapi juga pada penggunaan prosedur yang sedang berlangsung yang berpotensi mengubah atau meningkatkan antarmuka, konten, dan desain situs web secara signifikan [14].

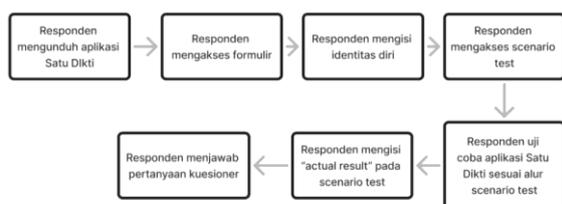
Ada beragam metode yang dapat dimanfaatkan peneliti dalam mengevaluasi *usability*, seperti *heuristic evaluation*, *cognitive walkthrough*, *user testing*, dan lainnya. Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, sehingga pemilihan metode yang tepat perlu disesuaikan dengan tujuan serta karakteristik produk atau sistem yang akan dievaluasi [15]. Jika *usability* tidak dievaluasi, pengguna mungkin kesulitan mengakses sistem, yang bisa menghambat kinerjanya. Karena itu, tujuan utama evaluasi *usability* adalah memastikan sistem mudah digunakan dari perspektif pengguna. Hasil evaluasi ini harus mendorong pengembangan yang lebih efektif dan efisien serta meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan begitu, kualitas layanan yang diberikan juga dapat ditingkatkan [16].

System Usability Scale (SUS) merupakan alat uji yang dimanfaatkan pada penelitian ini, karena termasuk sebagai salah satu instrumen pengujian kegunaan yang paling mampu diandalkan dan sangat mudah digunakan [8], Metode ini sering diterapkan dalam pengujian perangkat lunak karena kemudahannya dalam penggunaan serta kemampuannya memberikan hasil yang dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan [17]. Kuesioner *System Usability Scale* (SUS) tidak memerlukan pengujian validitas dan reliabilitas lagi, SUS telah dirancang sebagai instrumen yang reabel dan valid sebagai pengukur tingkat kegunaan sebuah sistem khususnya pada smartphone [18]. Pada Kuesioner SUS terdapat 10 pernyataan yang seimbang, yang mana pernyataan positif memiliki rasio 50% dan pernyataan negatif memiliki rasio 50%. Masing-masing pernyataan dinilai menggunakan skala Likert dengan jumlah pilihan minimal lima dan maksimal tujuh. Skala Likert yang digunakan pada penelitian ini memiliki

lima pilihan (sesuai standar yang telah ditetapkan untuk kuesioner SUS), yakni: 1 untuk Sangat Tidak Setuju, 2 untuk Tidak Setuju, 3 untuk Netral, 4 untuk Setuju, dan 5 untuk Sangat Setuju [19]. Rentang skor SUS adalah dari 0 hingga 100. Semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin baik tingkat usability suatu sistem. Metode *System Usability Scale* (SUS) menggunakan tiga perspektif dalam menilai hasil, yaitu *acceptability*, *grade scale*, dan *adjective rating*. Dalam *acceptability*, terdapat tiga kategori utama: tidak dapat diterima (*not acceptable*), marginal (rendah dan tinggi), serta dapat diterima (*acceptable*). Sementara itu, *grade scale* mengklasifikasikan skor ke dalam nilai A, B, C, D, dan F. Adapun *adjective rating* menawarkan lebih banyak tingkatan, mulai dari *worst imaginable*, *poor*, *ok*, *good*, *excellent*, hingga *best imaginable* [20]



Gambar 1. Dasar Penilaian Skor SUS



Gambar 2. Alur Pengambilan Data SUS

Tahapan pengambilan data SUS yang peneliti lakukan dalam penelitian ini dibagi dalam beberapa tahapan sesuai dengan Gambar 2. Berikut adalah penjelasannya:

2.1 Responden mengunduh aplikasi Satu Dikti

Pada tahap ini, responden yang belum mengetahui aplikasi Satu Dikti diminta untuk mengunduh aplikasi tersebut terlebih dahulu. Peneliti juga telah memberikan penjelasan mengenai apa itu aplikasi Satu Dikti. Sementara itu, responden yang sudah mengetahui dan telah mengunduh aplikasi Satu Dikti dapat langsung beranjak ke tahap selanjutnya.

2.2 Responden mengakses formulir

Pada tahap ini, responden diberikan kesempatan untuk mengakses formulir yang telah disiapkan oleh peneliti. Ini merupakan bagian dari langkah awal untuk menentukan bahwa seluruh responden mempunyai pengalaman yang seragam ketika menjalankan aplikasi Satu Dikti sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

2.3 Responden mengisi identitas diri

Setelah responden mengakses formulir yang disediakan oleh peneliti, mereka terlebih dahulu diwajibkan untuk melengkapi data diri akan diminta untuk mengisi identitas diri. Data yang harus diisi mencakup nama, nomor telepon, asal universitas, serta jawaban atas pertanyaan mengenai apakah responden sudah

mengetahui aplikasi Satu Dikti atau belum. Pengisian data ini dilakukan sebelum responden memulai uji coba, agar identitas responden dapat tersimpan dengan baik.

2.4 Responden mengakses scenario test

Pada tahap ini, responden akan disajikan tautan untuk mengakses skenario test. Tautan skenario test terdapat di dalam formulir yang sama. Skenario ini dirancang agar responden dapat melakukan uji coba aplikasi dengan mengikuti langkah-langkah yang telah disusun oleh peneliti di skenario test tersebut.

2.5 Responden uji coba aplikasi sesuai alur scenario test

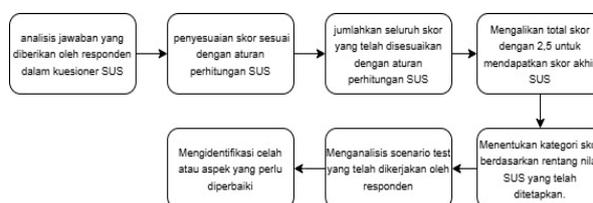
Pada tahap ini, responden dapat melakukan uji coba aplikasi Satu Dikti dengan mengikuti alur skenario pengujian yang telah disusun. Skenario tersebut mencakup *test case*, langkah-langkah uji coba untuk setiap fitur, dan *pre-condition* yang berfungsi memastikan responden berada pada kondisi yang sama sebelum memulai pengujian. Selain itu, skenario ini juga mencakup *expected result* sebagai tolok ukur keberhasilan fitur, serta *actual result* untuk mencatat hasil nyata dari pengujian.

2.6 Responden mengisi "actual result" pada scenario test

Setelah responden selesai melakukan uji coba fitur Kampus Merdeka pada aplikasi Satu Dikti, mereka diwajibkan mencatat hasil nyata dari pengujian tersebut pada kolom *actual result* yang tersedia dalam skenario pengujian. Kolom *actual result* ini berfungsi untuk mencatat pengalaman nyata responden selama pengujian, sehingga dapat memberikan gambaran akurat mengenai hasil yang dialami pengguna.

2.7 Responden menjawab pertanyaan kuesioner

Setelah responden selesai melakukan pengujian dan mengisi skenario test, mereka dapat kembali ke formulir sebelumnya untuk melanjutkan pengisian kuesioner SUS, pertanyaan kuesioner SUS bisa dilihat pada Tabel 1, dan kemudian mengumpulkan skenario uji coba yang telah diisi oleh responden.



Gambar 3. Alur Analisis Data SUS

Tahapan analisis data SUS yang peneliti lakukan dalam penelitian ini dibagi dalam beberapa tahapan sesuai dengan Gambar 3. Berikut adalah penjelasannya:

2.8 Analisis jawaban yang diberikan oleh responden dalam kuesioner SUS

Proses dimulai dengan menganalisis jawaban yang diberikan oleh responden dalam kuesioner SUS. Setiap jawaban dikumpulkan dan diperiksa untuk memastikan

keabsahan serta memahami pola persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan sistem.

2.9 Penyesuaian skor sesuai dengan aturan perhitungan SUS

Pada tahap ini, dilakukan penyesuaian skor sesuai dengan aturan SUS. Pada tahap ini, skor dari pernyataan ganjil dikurangi dengan angka 1, sementara skor dari pernyataan genap dikurangi dari angka 5. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa nilai yang lebih tinggi selalu mencerminkan pengalaman pengguna yang lebih positif

2.10 Jumlahkan seluruh skor yang telah disesuaikan dengan aturan perhitungan SUS

Pada tahap ini, total skor dijumlahkan untuk mendapatkan nilai mentah sebelum dikonversi. Langkah ini penting untuk memperoleh angka awal sebelum dikonversi ke skala 0–100.

2.11 Mengalikan total skor dengan 2,5 untuk mendapatkan skor akhir SUS

Setelah mendapatkan hasil perhitungan mentah, hasil perhitungan ini dikalikan dengan 2,5 agar sesuai dengan skala SUS, yaitu dalam rentang 0 hingga 100.

2.12 Menentukan kategori skor berdasarkan rentang nilai SUS yang telah ditetapkan

Skor akhir ini kemudian dianalisis dan dibandingkan dengan standar interpretasi SUS untuk menentukan kategori usability sistem. Jika skor berada di atas 80,3, sistem dianggap memiliki usability yang sangat baik. Jika berada dalam kisaran 68 hingga 80,3, sistem dikategorikan sebagai baik. Skor antara 50 hingga 68 menunjukkan usability yang sedang, sementara skor di bawah 50 menandakan bahwa sistem memiliki usability yang buruk dan perlu perbaikan signifikan.

2.13 Menganalisis scenario test yang telah dikerjakan oleh responden

Selain perhitungan SUS, analisis usability juga dilakukan dengan mengevaluasi skenario pengujian yang telah dikerjakan oleh responden. Hal ini bertujuan untuk memahami bagaimana pengguna menyelesaikan tugas dalam sistem, apakah ada hambatan, kesalahan, atau kendala yang mereka hadapi.

2.14 Mengidentifikasi celah atau aspek yang perlu diperbaiki

Dengan menganalisis pola kesulitan yang dialami pengguna dalam skenario pengujian, dapat diidentifikasi berbagai celah atau aspek yang masih memerlukan perbaikan, baik dari segi desain antarmuka, navigasi, kejelasan instruksi, maupun respons sistem terhadap interaksi pengguna. Proses ini membantu dalam memahami kendala spesifik yang dihadapi oleh responden saat menggunakan sistem, sehingga dapat dirumuskan rekomendasi yang lebih tepat guna untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Tabel 1. Item Pertanyaan Kuesioner SUS

No	Item In Indonesian
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk 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 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 membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dalam penelitian ini dibagikan kepada 30 mahasiswa yang sedang berada pada semester 5 hingga 7 dan berasal dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Pemilihan responden menggunakan teknik *purposive sampling*, yang dimana sampel diambil dari kalangan mahasiswa perguruan tinggi di Indonesia dilakukan secara sengaja karena fitur Kampus Merdeka dalam aplikasi Satu Dikti memang dirancang khusus untuk digunakan oleh mahasiswa di tingkat pendidikan tinggi di Indonesia. Dengan melibatkan responden yang merupakan pengguna potensial dari fitur ini, penelitian dapat memperoleh data dan wawasan yang lebih relevan, valid, serta mewakili pengalaman nyata pengguna.

Selain itu, pemilihan mahasiswa dalam rentang semester 5 hingga 7 juga didasarkan pada asumsi bahwa mereka memiliki pemahaman yang cukup mengenai program Kampus Merdeka serta kemungkinan lebih tinggi dalam memanfaatkan fitur ini dibandingkan dengan mahasiswa di semester awal. Dengan demikian, evaluasi yang dilakukan menjadi lebih objektif, karena feedback dan penilaian *usability* berasal langsung dari kelompok pengguna yang memang berpotensi untuk menggunakan fitur tersebut dalam aktivitas akademik mereka. Data yang diperoleh dari hasil kuesioner ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai sejauh mana fitur Kampus Merdeka dalam aplikasi Satu Dikti telah memenuhi ekspektasi pengguna serta aspek apa saja yang masih perlu ditingkatkan agar lebih optimal dalam mendukung kebutuhan mahasiswa di seluruh Indonesia.

Pemilihan jumlah responden sebanyak 30 orang mengacu pada penelitian yang menunjukkan bahwa dengan jumlah tersebut, pengujian telah hampir mencapai tingkat kepastian yang tinggi dalam mengidentifikasi permasalahan penggunaan [8]. Dengan demikian, hasil analisis diharapkan memberikan gambaran yang akurat tentang pengalaman pengguna. Pada Gambar 2, telah menunjukkan alur dari pengumpulan data SUS.

Perolehan data dari pengujian 30 responden yang melakukan uji coba fitur kampus Merdeka pada aplikasi Satu Dikti berdasarkan alur scenario test yang telah pengujian buat, akan dilakukan perhitungan dengan aturan perhitungan SUS yang ditunjukkan pada Rumus 1.

$$\bar{\{x\}} = \frac{\{\sum x\}}{n} \quad (1)$$

Dengan \bar{x} sebagai skor rata-rata, $\sum x$ sebagai jumlah skor SUS dan n sebagai jumlah responden. Hasil \bar{x} atau skor rata-rata nantinya akan dibandingkan dengan skala dasar penilaian skor SUS yang terdapat pada Gambar 2. Langkah ini dilakukan untuk menentukan kategori penilaian yang sesuai berdasarkan hasil skor SUS yang didapat.

3. Hasil dan Pembahasan

Data hasil pengujian dari kuesioner SUS, yang telah dijawab oleh 30 mahasiswa perguruan tinggi di Indonesia sebagai responden, dihitung menggunakan rumus 1. Hasil perhitungan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Hasil Pengujian SUS

Asal Universitas	Semester	SUS Score
Universitas Pendidikan Indonesia	Semester 7	70
UPI Purwakarta	Semester 7	55
Politeknik Negeri Sriwijaya	Semester 7	57,5
Binus University	Semester 7	95
Universitas Al Azhar Indonesia	Semester 7	70
Universitas Pendidikan Indonesia	Semester 7	97,5
IPB	Semester 7	77,5
Universitas Pamulang	Semester 5	50
Universitas Indonesia	Semester 7	85
Trisakti School of Management	Semester 7	72,5
Universitas Gunadarma	Semester 7	60
Universitas Indonesia	Semester 7	77,5
Universitas Pendidikan Indonesia	Semester 7	57,5
Universitas Gadjah Mada	Semester 7	82,5
Institut Teknologi Bandung	Semester 7	57,5
IPB University	Semester 7	80
Universitas Negeri Semarang	Semester 7	77,5
Universitas Brawijaya Malang	Semester 7	55
Universitas Brawijaya	Semester 7	70
Universitas Tarumanegara	Semester 7	80
Universitas Pendidikan Indonesia	Semester 7	67,5
Institut Teknologi Bandung	Semester 7	87,5
Universitas Pamulang	Semester 5	67,5
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa	Semester 7	75
Universitas Gadjah Mada	Semester 7	67,5
Politeknik Negeri Jakarta	Semester 7	75
Universitas Negeri Surabaya	Semester 5	77,5
Universitas Diponegoro	Semester 7	75
Universitas Brawijaya	Semester 7	97,5

Universitas	Semester 7	50
Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA		
Rata-rata skor SUS		72,25

Berdasarkan data hasil pengujian yang disajikan pada Tabel 2, skor rata-rata yang diperoleh dari kuesioner SUS adalah sebesar 72,25. Jika merujuk pada skala dasar penilaian SUS yang ditunjukkan pada Gambar 2, skor ini masuk ke dalam kategori Grade C, yang menunjukkan bahwa aplikasi berada pada tingkat yang dapat diterima oleh pengguna. Meskipun tidak berada di kategori tertinggi, yaitu Grade A atau B, skor ini tetap menunjukkan hasil yang cukup positif.

Berdasarkan data hasil pengujian, skor *System Usability Scale* (SUS) dari 30 responden menunjukkan distribusi yang beragam. Mayoritas responden, yaitu 19 orang (63%), memberikan skor dalam rentang 60 hingga 79,9, yang mengindikasikan bahwa aplikasi memiliki tingkat usability yang cukup baik dan dapat diterima oleh pengguna. Skor ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa aplikasi sudah cukup mudah digunakan, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang bisa ditingkatkan.

Selain itu, terdapat 7 responden (23%) yang memberikan skor ≥ 80 , menandakan bahwa mereka memiliki pengalaman yang sangat baik dalam menggunakan aplikasi. Skor tinggi ini menunjukkan bahwa bagi sebagian pengguna, aplikasi sudah memenuhi standar *usability* yang baik dan memberikan pengalaman yang positif serta efisien.

Namun, masih terdapat 4 responden (13%) yang memberikan skor di bawah 60, yang mengindikasikan adanya kendala dalam *usability*. Pengguna yang memberikan skor rendah kemungkinan mengalami kesulitan dalam memahami atau menggunakan fitur yang tersedia, sehingga diperlukan evaluasi lebih lanjut untuk mengidentifikasi aspek spesifik yang menyebabkan hambatan tersebut.

Secara teori, Booke (1996), dalam pengembangannya terhadap *System Usability Scale* (SUS), menyatakan bahwa skor rata-rata SUS sebesar 68 dianggap sebagai nilai tengah atau standar. Dengan demikian, skor 72,25 yang diperoleh menunjukkan bahwa fitur Kampus Merdeka pada aplikasi Satu Dikti telah melampaui rata-rata dalam hal kemudahan akses dan kegunaan. Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi tersebut secara umum sudah memenuhi ekspektasi pengguna dalam konteks user experience. Selain itu, hasil penelitian yang relevan seperti yang diungkapkan oleh [21] menunjukkan bahwa aplikasi atau website yang berada pada kategori OK dengan grade C dan *acceptability range acceptable* pada skala SUS dianggap dapat diterima oleh pengguna.

Dalam konteks pengalaman mahasiswa, skor 72,25 menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa cukup nyaman dalam menggunakan fitur ini untuk mencari informasi mengenai program Kampus Merdeka. Mereka dapat mengakses berbagai informasi

penting, seperti perkembangan program yang ada, cerita Kampus Merdeka, dan data statistik Kampus Merdeka, dengan relatif mudah. Namun, untuk meningkatkan kepuasan dan pengalaman pengguna, penting untuk mengevaluasi lebih lanjut bagian mana dari fitur ini yang masih memerlukan perbaikan.

Berdasarkan hasil pengujian, mayoritas fitur dalam Kampus Merdeka pada aplikasi Satu Dikti dapat diakses dengan baik oleh pengguna. Pengguna dapat menavigasi fitur-fitur utama seperti informasi, persyaratan, serta perkembangan program tanpa kendala. Namun, terdapat satu masalah yang cukup signifikan, yaitu pada fitur Cerita Kampus Merdeka.

Pada fitur ini, terdapat tombol like dan komentar yang seharusnya memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan cerita yang dibagikan oleh mahasiswa lain. Namun, tombol tersebut tidak dapat diakses, yang menyebabkan pengalaman pengguna menjadi kurang optimal. Selain itu, pengguna yang mencoba menekan tombol like selalu diarahkan ke halaman login, yang dimana saat ini fitur login dalam aplikasi Satu Dikti tidak berfungsi. Akibatnya, pengguna tidak dapat memberikan like atau berkomentar sama sekali, yang menghambat interaksi dalam fitur ini.

Sementara itu, fitur lain dalam Kampus Merdeka berfungsi sesuai harapan dan tidak mengalami kendala teknis. Namun, permasalahan pada fitur Cerita Kampus Merdeka tetap perlu mendapat perhatian karena mengurangi aspek engagement dalam aplikasi.

4. Kesimpulan

Sehubungan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, mampu dibuat simpulan, yakni:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam menggunakan fitur Kampus Merdeka pada aplikasi Satu Dikti dengan kuesioner System Usability Scale (SUS). Evaluasi ini dilakukan untuk memahami kemudahan penggunaan, aksesibilitas, serta efektivitas fitur tersebut dalam memenuhi kebutuhan mahasiswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengembang dalam meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna fitur Kampus Merdeka.

2. Penelitian ini dilakukan dengan membagikan kuesioner SUS kepada 30 mahasiswa semester 5-7 di berbagai perguruan tinggi Indonesia sebagai responden. Pemilihan responden ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang representatif tentang pengalaman mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Satu Dikti, khususnya fitur Kampus Merdeka, yang memiliki peran penting dalam mendukung mahasiswa dalam mengakses berbagai informasi terkait program Kampus Merdeka.

3. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh dari kuesioner SUS adalah sebesar **72,25**. Berdasarkan dasar penilaian skor

SUS yang terlampir pada Gambar 1, skor ini tergolong dalam kategori *grade C*, yang mengindikasikan bahwa aplikasi Satu Dikti, khususnya fitur Kampus Merdeka, berada pada tingkat yang dapat diterima (*acceptable*). Hasil ini menunjukkan bahwa fitur ini cukup baik dalam hal kegunaan dan dapat diterima oleh mayoritas responden. Skor rata-rata ini juga memberikan indikasi bahwa ada ruang untuk perbaikan, meskipun secara umum fitur ini sudah berfungsi dengan baik sesuai dengan ekspektasi pengguna.

4. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fitur Kampus Merdeka pada aplikasi Satu Dikti telah memberikan nilai tambah yang signifikan bagi penggunaannya, terutama dalam hal aksesibilitas, kemudahan penggunaan, dan pemenuhan ekspektasi pengguna. Fitur ini memungkinkan mahasiswa untuk mengakses informasi terkait program Kampus Merdeka dengan lebih mudah dan efisien.

5. Skor SUS yang diperoleh menunjukkan bahwa meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan, fitur ini sudah berada pada tingkat yang dapat diterima dan cukup memenuhi kebutuhan sebagian besar mahasiswa. Penelitian ini juga memberikan rekomendasi untuk terus meningkatkan kualitas aplikasi, dari segi performa teknis agar lebih stabil dan responsif. Dengan pengembangan berkelanjutan, fitur ini diharapkan dapat semakin optimal dalam mendukung kebutuhan mahasiswa.

Daftar Rujukan

- [1] E. Simatupang and I. Yuhertiana, "Merdeka Belajar Kampus Merdeka terhadap Perubahan Paradigma Pembelajaran pada Pendidikan Tinggi: Sebuah Tinjauan Literatur," *Jurnal Bisnis, Manajemen dan Ekonomi*, vol. 2, no. 2, pp. 2745–2781, Apr. 2021, doi: <https://doi.org/10.47747/jbme.v2i2.230>.
- [2] D. Alawi, A. Sumpena, S. Supiana, and Q. Y. Zaqiah, "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Pasca Pandemi Covid-19," *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, vol. 4, no. 4, pp. 5863–5873, Jul. 2022, doi: [10.31004/edukatif.v4i4.3531](https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3531).
- [3] M. R. A. Nugroho, H. M. Az-Zahra, and I. S. E. Maghfiroh, "Analisis Pengalaman Pengguna pada Website Kampus Merdeka menggunakan Metode UX Curve," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 2, pp. 934–943, 2023, Accessed: Jan. 06, 2025. [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1235>
- [4] M. Rilwanu, "PENGEMBANGAN USER EXPERIENCE (UX) PADA APLIKASI SATUDIKTI MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN (UCD)," Universitas Pendidikan Indonesia, 2023.
- [5] N. Ajamsaru, S. D. E. Paturusi, and V. Tulenan, "UI/UX Analysis on Informatics Engineering Study Program Website Using the System Usability Scale Method.," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 19(01), pp. 45–50, 2024, doi: <https://doi.org/10.35793/jti.v19i01.51375>.
- [6] M. R. Adani, "User Experience (UX): Pengertian, Tujuan, Metode, dan Penerapannya." Accessed: Jan. 06, 2025. [Online]. Available: <https://idmetafora.com/id/blog/read/545/user-experience-ux-pengertian-tujuan-metode-dan-penerapannya.html>
- [7] E. kurniawati, C. Indah Ratnasari, and F. Teknologi Industri UII Yogyakarta, "Penguji Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User

- Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia,” Nov. 2023. doi: 10.xxxx/xxxx.
- [8] E. Susilo and P. N. Tristianingsih, “Perbandingan Pengujian Usability pada Penggunaan Thumbnail di Personal Website,” *Jurnal FASILKOM (teknologi inFormASi dan Ilmu KOMputer)*, vol. 14(1), pp. 129–134, Apr. 2024, doi: 10.37859/jf.v13i02.5528.
- [9] N. Setiyawati and D. H. Bangkalang, “The Comparison of Evaluation on User Experience and Usability of Mobile Banking Applications Using User Experience Questionnaire and System Usability Scale,” MDPI AG, Sep. 2022, p. 87. doi: 10.3390/proceedings2022082087.
- [10] F. M. Tambajong, R. Sengkey, and S. D. E. Paturusi, “Analyzing Tiktok Shop User Experience With System Usability Scale,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 19, pp. 251–258, 2024, Accessed: Jan. 06, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika>
- [11] M. Alvian Kosim, S. Restu Aji, and M. Darwis, “PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) 1,” *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 4, no. 2, 2022.
- [12] R. I. Pasya, R. Delaga Prasetya, M. F. Ahadi, and N. D. Utami, “EVALUASI USABILITY APLIKASI SATU SEHAT DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE,” *Jurnal METHODIKA*, vol. 9, no. 2, 2023.
- [13] V. Yoga and P. Ardhana, “Pengujian Usability Aplikasi Halodoc Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, vol. 9, 2021, doi: <https://doi.org/10.37824/jkqh.v9i2.2021.311>.
- [14] M. Defriani, M. Gito Resmi, and I. Jaelani, “UJI USABILITY DENGAN METODE COGNITIVE WALKTHROUGH DAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) PADA SITUS WEB STT WASTUKANCANA USABILITY TEST USING COGNITIVE WALKTHROUGH AND SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) METHODS ON STT WASTUKANCANA WEBSITE,” *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: <https://doi.org/10.31539/intecom.v4i1.2072>.
- [15] N. Huda, F. Habrizons, A. Satriawan, M. Iranda, and T. Pramuda, “Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee,” *SIMKOM*, vol. 8, no. 2, pp. 208–220, Aug. 2023, doi: 10.51717/simkom.v8i2.158.
- [16] I. Rachmawati and R. Setyadi, “Evaluasi Usability Pada Sistem Website Absensi Menggunakan Metode SUS,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 2, pp. 551–561, Jan. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i2.2868.
- [17] G. Shawenner, F. Okmayura, M. Angguni, and D. Syahputri, “Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi ‘Resep Kita,’” *Jurnal FASILKOM (teknologi inFormASi dan Ilmu KOMputer)*, vol. Vol 14 No 1, 2024, doi: <https://doi.org/10.37859/jf.v14i1.6637>.
- [18] M. L. L. Usman and M. A. Gustalika, “Pengujian Validitas dan Reliabilitas System Usability Scale (SUS) Untuk Perangkat Smartphone,” *Jurnal Ecotipe (Electronic Control Telecommunication Information and Power Engineering)*, vol. 9(1), pp. 19–4, Apr. 2022, doi: 10.33019/jurnalecotipe.v9i1.2805.
- [19] A. Y. Pangestu, R. Safe’i, A. Darmawan, and H. Kaskoyo, “Evaluasi Usability pada Web GIS Pemantauan Kesehatan Hutan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, vol. 20, no. 1, pp. 19–26, Sep. 2020, doi: 10.30812/matrik.v20i1.709.
- [20] N. P. E. Apriyanthi, N. P. A. Mentayani, I. M. A. O. Gunawan, and G. Indrawan, “Evaluasi Usability Dengan Pendekatan System Usability Scale (SUS) Pada Aplikasi TMHub,” *urnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi*, Jan. 2024, Accessed: Jan. 07, 2025. [Online]. Available: <https://jurnal.ftikomibn.ac.id/index.php/jtksi/index>
- [21] M. Rasmila, M. A. Kusumadya, F. Hidayat, and D. Chandra, “JIP (Jurnal Informatika Polinema) Analisis Website Petani Kode Menggunakan SUS (System Usability Scale),” *JIP (Jurnal Informatika Polinema)*, vol. 8(4), pp. 41–46, Aug. 2022, doi: 10.2407-070X.