ANALISIS *USABILITY* MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USIBILITY SCALE (SUS)* TERHADAP PENGGUNA *WEBSITE* SMK MUHAMMADIYAH 6 DONOMULYO, MALANG

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh:

EGIF ADEA LUTFI
NIM 20510005

PROGRAM STUDI S-1 SISTEM INFORMASI
KEMENTRIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER PPKIA PRADNYA PARAMITA MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

ANALISIS *USABILITY* MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USIBILITY SCALE (SUS)* TERHADAP PENGGUNA *WEBSITE* SMK MUHAMMADIYAH 6 DONOMULYO, MALANG

Oleh:
Egif Adea Lutfi
NIM 20510005

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 7 Agustus 2024

Menyetujui,
Komisi Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Rahayu Widayanti, S.E., M.M., MMSI	Eka Yuniar, S.Kom., MMSI
NIK 00.12.01.006	NIK 16.09.0001

Mengetahui,
Ketua Program Studi S-1 Sistem Informasi

Dr. Dwi Safiroh Utsalina S.Kom., MMSI
NIK 00.12.01.016

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS *USABILITY* MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USIBILITY SCALE (SUS)* TERHADAP PENGGUNA *WEBSITE* SMK MUHAMMADIYAH 6 DONOMULYO, MALANG

Skripsi oleh Egif Adea Lutfi ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal..7...Agustus 2024

Dewan Penguji,
Ketua

Dr. Weda Adistianaya Dewa, S.Kom., MMSI
NIK 14.02.25.003

Anggota I

Dr. Mochamad Husni, S.Pdl., M.M., MMSI
NIK 01.09.10.036

Anggota II

Dr. Rahayu Widayanti, S.E., M.M., MMSI
NIK 00.12.01.006

Mengetahui,
Ketua Program Studi
S-1 Sistem Informasi

Dr. Dwi Safinaz Utsalma S.Kom., MMSI
NIK 00.12.01.016

Mengesahkan,
Ketua STMIK PPKIA
Pradnya Paramita

Dr. Tb. Moh. Akhriza, S.Si., MMSI
NIK 00.12.01.002

PERNYATAAN

ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa pengetahuan saya, di dalam Naskah SKRIPSI ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah SKRIPSI ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia SKRIPSI ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh SARJANA dibatalkan,serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Malang, 18 Juli 2025

Mahasiswa

Nama : Egif Adea Lutfi

NIM : 20.51.0005

Dipindai dengan CamScanner

MOTTO

"Jika kamu berbuat baik kepada orang lain (berarti)
kamu berbuat baik kepada dirimu sendiri"
QS. Al – Isra'; 7

"Setiap sakit itu memberikan sebuah pelajaran, dan setiap pembelajaran akan mengunbah seseorang. Jika kamu fokus dengan rasa sakitnya maka kamu akan terus mederita, tapi jika kamu fokus dengan pembelajarannya maka kamu akan terus bertumbuh"
Ustadz Hanan Attaki

"Sesunggahnya bersama kesulitan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan , tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lainnya)"
QS al – Insyirah : 6-7

ABSTRAK

Adea Lutfi, Egif. 2024. *Analisis Usability Menggunakan Metode (System Usability Scale) SUS*. Terhadap Pengguna *Website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo. Skripsi, Program Studi Sistem Informasi STMIK PPKIA Pradnya Paramita. Pembimbing: (I) Dr. Rahayu Widayanti, S.E., M.M., MMSI, (II) Eka Yuniar, S.Kom., MMSI.

Kata Kunci: *Website, SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, System Usability Scale* (SUS)*, Usability*

SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo Kabupaten Malang merupakan SMK yang beralamat di Jalan Trisula No. 3. Sekolah tersebut ini memiliki website dengan alamat situs www.smkm6donomulyo.sch.id. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat *usability* website SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 92 responden yang meliputi siswa, guru dan wali siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa SUS yang diperoleh memiliki skor rata-rata sebesar 68,69, termasuk dalam kategori "marginal" dan mendapat nilai "C". Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pengguna cenderung cukup puas dengan pengalaman mereka menggunakan situs, masih ada beberapa area yang memerlukan perbaikan untuk meningkatkan kepuasan pengguna. Penelitian ini memberikan rekomendasi untuk meningkatkan desain antarmuka, konsistensi tampilan, dan kecepatan akses untuk meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer..

Kami menyadari tanpa adanya dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak, kegiatan skripsi ini tidak akan dapat berjalan baik. Untuk itu, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan petunjuk dan hidayah dalam pembuatan skripsi dan penyusunan laporan sehingga dapat berjalan dengan baik dari awal hingga akhir.
2. Kedua orang tua saya yang telah memberikan doa dan dukungannya.
3. Bapak Dr. Tb. Mohammad Akhriza, S.Si, M.M.S.I, selaku Ketua STMIK PPKIA Pradnya Paramita.
4. Ibu Dr. Rahayu Widayanti ,SE.,MM.,MMSI dan Ibu Eka Yuniar,S.Kom.,MMSI selaku dosen pembimbing skripsi.
5. Bapak Dr. Weda Adistianaya Dewa, S.kom.,MMSI yang telah membantu dan memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada seseorang yang ada disamping saya selama menyelesaikan skripsi ini terimakasih sudah menjadi semangat dan menjadi tempat keluh kesah selama menyusun skripsi.
7. Kepada Sistahana Sari Dewi yang selalu menjadi patner serta penyemangat dalam penyusunan skripsi.
8. Teman-teman dari Program Studi Sistem Informasi dan Teknologi Informasi yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama penyelesaian skripsi ini.
9. Buat teman saya Sistahana, Risma, Rika, Erni terimakasih telah mau mendengarkan keluh kesah penulis.
10. Dan seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung lancarnya pembuatan Skripsi dari awal hingga akhir yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat

membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini berguna bagi pembaca secara umum dan penulis secara khusus. Akhir kata, penulis ucapkan banyak terima kasih.

Malang, 18 Juli 2025

Nama : Egif Adea Lutfi
NIM : 20.51.0005

DAFTAR ISI

SKRIPSI i
LEMBAR PERSETUJUAN ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
PERNYATAAN iv
ORISINALITAS SKRIPSI iv
MOTTO v
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 4
1.3 Tujuan Penelitian 4
1.4 Batasan Masalah 4
1.5 Kontribusi Penelitian 4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 Konsep Dasar Usability 6
2.2 Metode *System Usability Scale* (SUS) 7
2.3 Website 11
2.4 Skala *Likert* 12
2.5 Sampel 12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 14
3.1 Analisis Permasalahan 14
3.2 Solusi yang Diusulkan 15
3.2.1 Metode Pengumpulan Data 16
3.2.2 Pengolahan data 18
3.2.3 Analisis data 19
3.2.4 Hasil 20
3.3 Rancangan Eksperimen 21
3.3.1 Kebutuhan Perangkat 21

3.3.2 Kebutuhan Data..... 22
BAB IV PENGUJIAN DAN HASIL.....24
4. 1 Tampilan *Website S*MK Muhammadiyah 6 Donomulyo.....24
4. 2 Analisis Pengukuran Kebutuhan Pengguna (Kuesioner).....26
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....33
5. 1 Kesimpulan 33
5. 2 Saran.....33
DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

No Nama Tabel Halaman

Tabel 2. 1 SUS Score Grade Percentile Rank 10
Tabel 3. 1 Item Pernyataan SUS 18
Tabel 3. 2 Scala Likert 20
Tabel 3. 3 Penjelasan Skor SUS 21
Tabel 3. 4 Hasil Rekapan Kuesioner 22

DAFTAR GAMBAR

No Nama Gambar Halaman

Gambar 2. 1 Interpretasi Skor SUS..... 10
Gambar 3. 1 Proses Penelitian..... 16
Gambar 4. 1 Halaman Utama Website..... 24
Gambar 4. 2 Profil Sekolah..... 24
Gambar 4. 3 Fitur Program Keahlian..... 25
Gambar 4. 4 Fitur Kegiataan Sekolah..... 25
Gambar 4. 5 Fitur BKK..... 26
Gambar 4. 6 Fitur PPDB 2025..... 26
Gambar 4. 7 Grafik jumlah responden..... 27
Gambar 4. 8 Interpretasi hasil sus..... 31

DAFTAR LAMPIRAN

No	Nama Lampiran
1	Hasil Data Penyebaran Kuesioner
2	Berita Acara Bimbingan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat, mendorong peningkatan kebutuhan data dan informasi di seluruh lapisan masyarakat baik perorangan, organisasi, lembaga atau kelompok tertentu, semua pihak kini semakin mengandalkan akses terhadap informasi yang cepat, akurat dan relevan untuk mendukung pengambilan keputusan, meningkatkan efisiensi dan inovasi di berbagai bidang. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran teknologi informasi dalam membentuk pola hidup dan kerja modern serta mempengaruhi cara kita berinteraksi dan berkomunikasi di era digital. informasi adalah kumpulan atau himpunan data yang berasal dari fakta-fakta dan telah diubah menjadi sesuatu yang memiliki arti dan manfaat yang lebih besar bagi orang yang menggunakannya (Hasan & Muhammad, 2020).

Salah satu perkembangan teknologi adalah *website. Website* artinya suatu formasi halaman-halaman di suatu domain internet yang di rancang dengan tujuan saling berkaitan atau berhubungan serta bisa diakses oleh orang banyak atau diakses secara luas dengan menggunakan Uniform Resource Locator (URL) *Website*. Dimana website ini dapat diakses di perangkat yang berbasis mobile misalnya memakai smartphone juga menggunakan tablet PC (Sanjaya, Saputra, & Kurniawan, 2021).

SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo Kabupaten Malang adalah SMK yang beralamat di Jalan Trisula No. 3 Kecamatan Donomulyo Kabupaten Malang,

dengan alamat *website* www.smkm6donomulyo.sch.id suatu instansi yang bergerak pada bidang pendidikan berdiri dan beroperasi pada tahun 1988, dengan status tanah SHM di atas areal tanah seluas 600 meter dan luas bangunan 350 meter. SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo Kabupaten Malang yang mempunyai 4 program keahlian antara lain: Teknik Kendaraan Ringan Otomotif, Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi, Teknik dan Bisnis Sepeda Motor, serta Argobisnis Pengolahan Hasil Pertanian. SMK ini mempuyai kelas sebanyak 3 kelas. *Website* ini digunakan oleh siswa, wali siswa, guru dan staff.

Penggunaan *website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang sering menjadi media dalam pertukaran informasi serta sebagai sarana promosi sekolah terhadap khalayak umum. Pada *website* tersebut apakah dapat digunakan dengan baik dan apakah sudah memberikan informasi yang dibutuhkan pengguna dalam menggunakan *website* tersebut. Hal ini pihak sekolah belum tahu apakah pengguna website ini sudah memberikan informasi yang diperlukan, maka perlu adanya sebuah proses untuk mengukur tingkat penggunaan website tersebut bagi pengguna. Dalam hal ini peneliti mengusulkan pengukuran untuk mengetahui hasil tersebut menggunakan metode pengukuran *Website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang dengan *System Usability Scale* (SUS) untuk melihat seberapa tingkat penggunaan *website* tersebut apakah sudah memenuhi kreteria yang diingkan oleh pengguna baik dari sisi fiturnya maupun tampilannya, sedangkan dalam penelitian ini fokusnya ke fungsionalitas dari web. Sehingga dalam penelitian ini mengimplementasikan metode sus yang berfungsi sebagai alat analisis untuk melihat dari fungsionalitas web itu sampai sejauh mana berdasarkan pengguna.

Beberapa penelitian sebelumnya penggunaan metode sus telah banyak dilakukaan oleh peneliti-peneliti salah satunya adalah (Bilung, Maharani, & Khairina, 2023) yang berjudul "Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Terpadu Layanan Program Studi (SIPLO) Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Usability* merupakan salah satu penggujian yang tepat untuk dilakukan dalam menganalisis *website* atau *platform e-commerce* (Huda, Habrizons, Satriawan, Iranda, & Pramuda, 2023). *Usability* adalah kegunaan mengacu pada sejauh mana suatu produk dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh beberapa pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dan sejauh mana kepuasan pengguna dalam konteks penggunaan. Secara umum, kegunaan didefinisikan sebagai atribut kualitas yang mengevaluasi kemudahan penggunaan suatu antarmuka (Sirait, Hanifati, & Ali, 2022).

Metode *System Usability Scale* (SUS) telah terbukti menjadi alat yang efektif pada mengevaluasi kegunaan sistem. SUS ialah metode penilaian kegunaan yang sudah dipergunakan secara luas pada banyak sekali bidang, termasuk teknologi informasi (Adyanata, Nugraha, Gunawan, & Indrawan, 2024).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang membahas mengenai usability dengan metode *System Usability Scale* yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Wijayanto, Kumarahadi, & Prabowo, 2023) yang berjudul "Implementasi Model Waterfall Dan Pengujian *System Usability Scale* (Sus) Pada Pembuatan Website Program Studi Informatika Berbasis Wordpress". Dengan hasil menggunakan SUS Skor Percentile Rank, maka diperoleh hasil bahwa *website* https://informatika.sinus.ac.id. Perancangan dan pengembangan *website* berbasis CMS Wordpress ini menggunakan model *Waterfall* yang memiliki Skor SUS 81,75.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Analisis *Usability* Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) Terhadap Pengguna *Website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo ".

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengukur *Website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang terhadap pengguna dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis *Website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang terhadap pengguna dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ditentukan dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian menggunakan Metode SUS (*System Usability Scale)*
2. Perhitungan data menggunakan rumus *slovin*
3. Aspek utama yang diukur dalam SUS : Kepuasan Pengguna, Kemudahan Penggunaan, Keefektifan, Konsistensi dan Kepercayaan dan Keamanan.
4. Sampel data di dapat dari sebaran kuesioner melalui google form sebanyak 92 responden

1.5 Kontribusi Penelitian

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk memberikan wawasan mendalam mengenai tingkat *usability website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang berdasarkan pengalaman langsung pengguna. Hasil penelitian ini dapat

membantu pihak sekolah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari segi kemudahan penggunaan, efektivitas, dan efisiensi website tersebut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Usability

Usability merupakan penilaian terhadap antarmuka dalam seberapa mudah digunakan. Perancangan sistem yang terstruktur dan baik akan menghasilkan antarmuka yang mudah dalam interaksi oleh penggunanya (Khasan & Muflih, 2022). Usability berasal dari kata "*available*" yang berarti dapat digunakan dengan baik. Secara umum dapat dipahami sebagai proses optimalisasi interaksi antara pengguna dan sistem, yang dapat diselesaikan secara interaktif. Kegunaan mempengaruhi pengalaman pengunjung yang paling dasar dan mengacu pada seberapa mudah pengguna dapat menggunakan suatu situs *web*, terutama bagi mereka yang baru pertama kali mengunjungi atau menggunakan situs *web* tersebut (Asnawi, Pamungkas, & Prasetyo, 2023).

Komponen Usability menurut (Huda, Habrizons, Satriawan, Iranda, & Pramuda, 2023) mengatakan bahwa *Usability* sendiri dapat didefinisikan melalui lima komponen kualitas, yaitu :

a. Kemudahan (*Learnability*)

Mengacu pada seberapa mudah pengguna mengetahui fungsi produk tersebut saat pertama kali digunakan.

b. Efisiensi (*Efficiency*)

Mengacu pada ukuran waktu yang memastikan seberapa cepat seorang pengguna dapat menyelesaikan tugasnya.

c. Mudah diingat (*Memorability*)

Berkaitan dengan ingatan dan memastikan bahwa pengguna dapat mengingat langkah-langkah atau prosedur yang dilakukan untuk mencapai tujuan.

d. Kesalahan dan keamanan (*Error*)

Mengacu pada seberapa banyak pengguna melakukan error, akibat dari error tersebut, dan seberapa mudah pengguna mengatasi error tersebut.

e. Kepuasan (*Satisfaction*)

Mengacu pada perasaan pelanggan atau pengguna saat menggunakan produk, atau desain produk secara keseluruhan. Ini menunjukkan bahwa fokus utama *usability* adalah menjawab pertanyaan apakah produk tersebut memenuhi kebutuhan pengguna atau tidak.

2.2 Metode *System Usability Scale* (SUS)

Salah satu alat pengujian usability yang paling populer adalah SUS *(System Usability Scale)*, yang dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. SUS adalah salah satu teknik pengukuran *usability* yang paling akurat, terkenal, efisien, dan murah (Widayanti & Maknunah, 2021). Sedangkan menurut (Ramadhan & Sugiyanto, 2024) *System Usability Scale* (SUS) adalah salah satu cara untuk menghitung nilai usability. Alat ukur "cepat dan kotor" yang dapat diandalkan disediakan melalui metode pengujian pengguna yang disebut SUS.

System Usability Scale (SUS) cara untuk mengukur kegunaan suatu produk dengan mengujinya pada pengguna nyata. System Usability Scale (SUS) dapat

digunakan untuk mengevaluasi item dan layanan seperti perangkat keras, perangkat lunak, situs web, dan aplikasi, antara lain. Saat menggunakan SUS untuk mengevaluasi kegunaan, ukuran sampel, waktu, dan biaya yang kecil dipertimbangkan (Nopita, Purnamasari, & Yudiastuti, 2022).

Menurut Penelitian yang dilakukan oleh Lily Indria, dkk (Indria, Astri, & Hendri, 2023) yaitu tentang penelitan Analisis Dan Evaluasi Usability *Website* SMK Negeri 1 Merangin Dengan Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) dimana penelitian ini untuk Menentukan tingkat kepuasan dan kegagalan pengguna saat ini serta memberikan rekomendasi perbaikan pada *website* SMK Negeri 1 Merangin berdasarkan hasil analisis dan evaluasi untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

Menurut Penelitian yang dilakukan oleh Chelsea Nadia Kurniawan, dkk (Zaman & Bhahri, 2022) penelitian dilakukan di *website* Ayomulai untuk dipastikan apakah telah berjalan dengan baik dan tidak mengalami kendala dari segi penggunaannya. Untuk itu, maka perlu dilakukan suatu evaluasi agar bisa mengetahui hal tersebut. Salah satu elemen yang akan dijadikan bahan evaluasi yaitu *Usability testing* melalui menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Skala *usability system* (SUS) bertujuan untuk mengevaluasi *usability* dari produk perangkat lunak dan SU terbukti menjadi alat yang sangat sederhana dan dapat diandalkan (Zaman & Bhahri, 2022).

Penilaian SUS menurut (Ramadhan & Sugiyanto, 2024) sebagai berikut :

1. Skala yang digunakan adalah sangat tidak setuju (strongly disagree) sampai sangat setuju (*strongly agree*) bernilai 1 sampai 5.

2. Untuk pernyataan bernomor ganjil dihitung dengan cara : nilai dari respon pengguna dikurangi dengan nilai 1.
3. Untuk pernyataan bernomor genap dihitung dengen cara : nilai 5 dikurangi dengan nilai dari respon pengguna.

Jumlahkan nilai respon yang telah dihitung pada poin 2 dan 3 dan kalikan hasilnya dengan nilai 2,5. Hasil perhitungan ini akan mengkonversi rentang nilai menjadi antara 0–100.

Penilaian SUS diatas dapat dilihat pada persamaan berikut ini :

(1)

Skor R = ((P1 – 1) + (5 – P2) + (P3 – 1) + (5 – P4) + (P5 – 1) + (5 – P6) + (P7 – 1) + (5 – P8) + (P9 – 1) + (5 – P10)) * 2,5 (2)

Keterangan :

Skor R : Skor yang diperoleh dari tiap responden

P1…P10 : Nilai *likers* tiap pertanyaan dari responden

Aturan perhitungan skor untuk berlaku pada 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Berikut rumus menghitung skor SUS (Al Rosyid, Rakhmadani, & Alika, 2022).

(2)

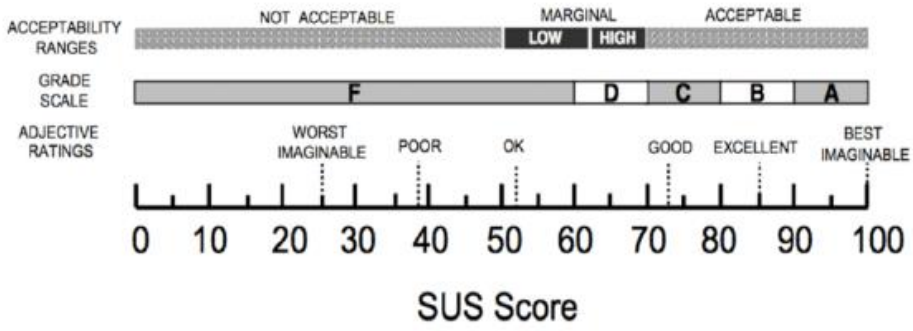
$$x = \Sigma x \pi$$

x = Skor rata-rata

Σx = Jumlah skor SUS

π = Jumlah Responden

Setelah nilai-nilai dikumpulkan dan diolah, System usability scale (SUS) akan memberikan skor yang kemudian diklasifikasikan berdasarkan rating dan grade sesuai dengan jumlah skornya, seperti yang di tampilkan pada Gambar 2.1 di bawah ini.



Gambar 2. 1 Interpretasi Skor SUS
Sumber : (Ramadhan & Sugiyanto, 2024)

Tabel 2. 1 SUS Score Grade Percentile Rank
Sumber : (Lestari, Rifiani, & Gati, 2021)

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	Acceptable	Promoter
A-	78.9 – 80.7	85 – 89		Acceptable	Promoter
B+	77.2 – 78.8	80 – 84		Acceptable	Passive
B	74.1 – 77.1	70 – 79		Acceptable	Passive
B-	72 .6 – 74.0	65 – 69		Acceptable	Passive
C+	71.1 – 72.5	60 – 64	Good	Acceptable	Passive
C	65.0 – 71.0	41 – 59		Marginal	Passive

Grade	SUS	Percentile Range	Adjective	Acceptable	NPS
C-	62.7 – 64.9	35 – 40		Marginal	Passive
D	51.7 – 62.6	15 – 34	Ok	Marginal	Detractor
E	25.1 – 51.6	2 – 14	Poor	Not Acceptable	Detractor
F	0 – 25	0 – 1.9	Worst Imaginable	Not Acceptable	Detractor

2.3 Website

Situs *web* merupakan jenis penggunaan personal komputer yang media utamanya adalah Internet. *Website* pula seringkali digunakan sebagai media informasi karena aksesibilitas, ketersediaan, serta kemampuannya buat menyampaikan berita pada bentuk teks interaktif, gambar, bunyi, atau video (Nopita, Purnamasari, & Yudiastuti, 2022).

Menurut (Ramadhan & Sugiyanto, 2024) *website* adalah perpaduan halaman pada suatu domain yang memuat tentang berbagai berita agar dapat dibaca serta dicermati oleh pengguna atau pemakai internet melalui sebuah mesin pencarian atau *search engine* (halaman utama). Info yang bisa dimuat pada *website* biasanya berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks buat berbagai macam kepentingan.biasanya buat tampilan awal suatu *website* dapat diakses melalui *page primer* atau dianggap pula dengan *homepage* dengan memakai *browser* dengan cara memasukkan dan menuliskan alamat URL secara lengkap serta tepat. Di dalam sebuah halaman utama atau *homepage website* juga memuat beberapa *page web* turunan yang terhubung antara yang satu dengan yang lainnya. (Sanjaya, Saputra, & Kurniawan, 2021) *website* adalah untuk membuat atau membangun situs *web* atau

kumpulan konten online yang terdiri dari dokumen dan aplikasi yang sudah ada di *server* atau *web*. Sebuah situs *web* atau *website* dapat terhubung ke internet melalui *hosting* atau koneksi internet, dan kadang-kadang juga dapat terhubung melalui *Local Host*.

2.4 Skala *Likert*

Skala Likert awalnya dikembangkan oleh Rensis Linkert pada tahun 1932 untuk mengukur sikap masyarakat. Skala tersebut menggunakan pengukuran ordinal, sehingga dapat diurutkan meski tanpa mengetahui berapa kali responden lebih baik atau lebih buruk dibandingkan responden lainnya. Jawaban setiap item instrumen dinilai dengan menggunakan skala *likert* mulai dari sangat positif hingga sangat negatif dan dapat berbentuk teks antara lain: sangat setuju (SS), setuju (ST), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) (Mawardi, 2019).

Sedangkan menurut (Pranatawijaya, Widiatry, Priskila, & Putra, 2019) skala *likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, atau pendapat. Seorang individu atau kelompok yang terkait dengan suatu peristiwa atau fenomena sosial. Skala *likert* memiliki dua bentuk pertanyaan artinya, skala positif diukur dalam bentuk pertanyaan positif, dan skala positif diukur dalam bentuk pertanyaan negatif. Untuk mengukur skala negative skor soal positif dibentuk secara bersamaan 5, 4, 3, 2, 1; pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5 poin.

2.5 Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang digunakan untuk penelitian. Menurut Sugiyono (2017:215) dalam jurnal (Husen, 2023), sampel adalah sebagian dari kuantitas dan karakteristik populasi. Banyaknya unit dalam suatu sampel

dilambangkan dengan simbol n. Untuk menentukan sampel yang digunakan dalam penelitian digunakan berbagai macam teknik pengambilan sampel. Rumus Slovin digunakan untuk menentukan besar sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Rumus Slovin merupakan salah satu teori sampling yang paling populer dalam penelitian kuantitatif. Rumus Slovin sering digunakan untuk memperoleh besar sampel yang harus representatif agar temuannya dapat digeneralisasikan dan perhitungannya pun tidak memerlukan tabel jumlah sampel. Metode pengambilan sampel berdasarkan rumus Slovin dapat dinyatakan sebagai:

$$\text{n} = \frac{N}{1+n.e.e.}$$

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Batas toleransi error atau kesalahan (ditentukan oleh peneliti)

(Ramadhayanti, 2019)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Analisis *Usability* Testing Menggunakan Metode SUS (*System Usability Scale*) yang nantinya akan digunakan untuk menganalisis terhadap kepuasan pengguna *Website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang. Penganalisisan pada *website* ini meliputi fitur, tampilan dan penggunaan. Hasil akhirnya nanti akan diketahui seberapa besar kepuasan pengguna dalam penggunaan applikasi besrbasis *website*. Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif karena data melalui penyebaran menggunakan kuesioner berupa *google form*.

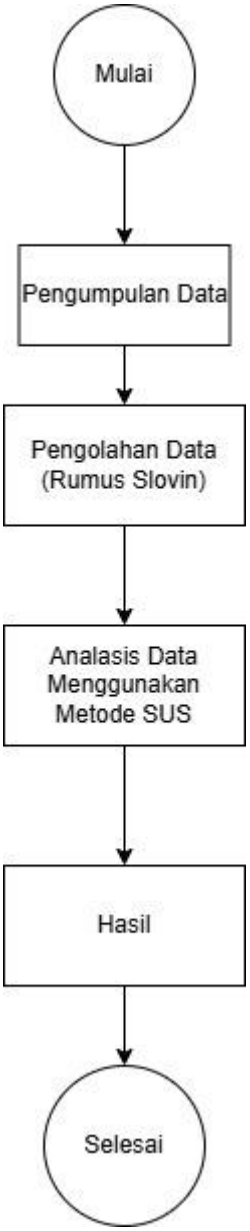
3.1 Analisis Permasalahan

Penggunaan *website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang sering menjadi media dalam pertukaran informasi serta sebagai sarana promosi sekolah terhadap khalayak umum. Pada website tersebut apakah dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh pengguna serta apakah *website* tersebut dapat memuaskan pengunjung dalam rangka penggunaan *website*. Hal ini pihak sekolah belum tahu apakah pengguna website ini sudah memberikan informasi yang diperlukan. Berkenaan dengan penggunaan *website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang dilakukan pengulasan beberapa hal untuk memahami apakah *website* tersebut dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh pengguna, serta dapat memuaskan pengunjung dalam penggunaan *website* untuk pencapaian sasarannya. Pengukuran yang sesuai dengan penjabaran diatas dapat mengukur pengggunaan

website. Peneliti menggunakan SUS untuk menjawab pernyataan penelitian untuk mengukur tingkat penggunaan terhadap *website* tersebut.

3.2 Solusi yang Diusulkan

Menjelaskan solusi yang diusulkan untuk menjawab permasalahan yang disebutkan tentang Analisis *Usability Testing* Menggunakan Metode SUS *(System Usability Scale)* Terhadap Kegunaan *Website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang. Dalam penelitian ini dilakukan penganalisisan untuk mengukur kegunaan *Website* yang ada di SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang. Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan *(usability)* dari *website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang dengan fokus pada tiga aspek utama: desain antarmuka pengguna (UI/UX), efektivitas fitur, dan tingkat kepuasan pengguna. Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan penelitian seperti pada Gambar 3.1 :



Gambar 3. 1 Proses Penelitian

3.2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan bagian penting dari penelitian karena berpengaruh untuk keberhasilan dan kelancaran penelitian. Pada penelitian ini menggunakan teknik *observasi* dan kuesioner untuk mendapatkan data. Pada langkah ini, pengumpulan data dilakukan dengan memberikan sejumlah kuesioner kepada responden, responden terdiri dari 10 pertanyaan. Responden yang diambil

merupakan civitas akademik SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang. Kuesioner disebarkan melalui grub *WhatsApp* yang terdiri dari siswa, wali siswa, guru dan staff serta pengiriman pesan secara pribadi.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1. Observasi

Observasi dilakukan peniliti sebagai studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi. Peneliti mengamati secara langsumg *website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo pada alamat *www.smkm6donomulyo.sch.id*, dengan melihat isi *website* dan membaca informasi pada *website*. Dari hasil metode observasi peneliti mendapat hasil :

a) Mengetahui design web yang ada pada website SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang.
b) Mengetahui update informasi terbaru dari SMKMuhammadiyah 6 Donomulyo, Malang.

2. Survei

Tahapan *survey* dilakukan dengan menyebarkan kuesioner untuk mendapatkan jawaban dari pengguna, dari jawaban tersebut peneliti akan menggunakan sebagai data.

Kuesioner yang disusun terdiri berasal 10 pernyataan yang berfokus kepada macam aspek pengalaman pengguna waktu menggunakan *website*. Setiap pernyataan didesain buat mengukur dimensi tertentu dari *usability*, seperti kemudahan penggunaan, kompleksitas antarmuka, efisiensi fitur, serta tingkat kepercayaan diri pengguna waktu berinteraksi dengan *website*. Berikut ialah isi

kuesioner yang akan disebarkan ke murid, wali murid, guru dan para staff SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang dilampirkan pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Item Pernyataan SUS
Sumber: (Widayanti & Maknunah, 2021)

Q	**Pernyataan**
Q1	Saya berfikir akan menggunakan *website* ini lagi
Q2	Saya merasa *website* ini rumit untuk digunakan
Q3	Saya merasa *website* ini mudah digunakan
Q4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi dalam menggunakan *website* ini
Q5	Saya merasa fitur-fitur *website* ini berjalan dengan semestinya
Q6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada *website* ini)
Q7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan *website* ini dengan cepat
Q8	Saya merasa *website* ini membingungkan
Q9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan *website* ini
Q10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan *website* ini

3.2.2 Pengolahan data (Rumus Slovin)

Pada proses pengelohan data mengambil data dari jumlah kuesioner yang dibagikan sebanyak 113 responden dari 1082 pengguna internal Lembaga pendidikan tersebut yang menghasilkan 92 responden yang valid. Didalam proses pengolahan data tersebut menggunakan metode *slovin*. *Slovin* didalam proses ini digunakan untuk menentukan jumlah responden yang akan digunakan untuk menghitung nilai sus. Rumus slovin bisa dituliskan sebagai berikut :

$$\mathrm{n} = \frac{N}{1+n.e.e.}$$

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Batas toleransi error atau kesalahan (ditentukan oleh peneliti)

(Ramadhayanti, 2019)

3.2.3 Analisis Data Menggunakan Metode SUS

Pada proses analisis data didalam penelitian analisis *website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang. Analisis data ini mengimplementasikan metode *Slovin* dan *System Usability Scale* (SUS), yang mana *slovin* berfungsi sebagai penentu sampel dan SUS berfungsi menentukan *Acceptability Range, Grade Scale, Adjective Ratings*.

Pada penelitian ini jumlah populasi adalah 1082 pengguna dari pihak internal yang ada dilembaga pendididikan tersebut yang menggunakan *website* sekolah tersebut, dengan menggunakan teknik *simple random sampling* untuk mendapatakan sampel, pengukuran sample dilakukan dengan menggunakan rumus *slovin*.

$$n = \frac{N}{1+(na)^{2}}$$

$$n = \frac{1082}{1+1082\ (0.1)2} \quad (3)$$

$$n = \frac{1082}{1+1082.0.01}$$

$$n = \frac{1082}{1+10.82}$$

$$n = \frac{1082}{11.82}$$

n = 91.5 : dibulatkan menjadi 92.

Tabel 3. 2 Scala Likert
Sumber:Analisis Website STIMATA Menggunakan System Usability Scale (SUS)
(Widayanti & Maknunah, 2021)

Jawaban	Skor
Sangat Tidak setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (ST)	5

3.2.4 Hasil

Proses perhitungan tersebut menggunakan metode SUS, untuk mengukur tingkat *usability* dari *website* tersebut. Tahap selanjutnya adalah interpretasi hasil skor SUS. Skor ini akan dibandingkan dengan standar SUS yang telah diakui secara luas untuk menilai letak *website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang berada dalam tiga kategori yaitu *"Not Acceptable"*, *"Marginal"*, atau *"Acceptable"*. Sehingga dari tiga kategori tersebut dapat digunakan sebagai alat ukur untuk melakukan perbaikan. Dari kategori tersebut mempunyai range 0 sampai dengan 100. Selain itu, skor SUS juga akan dianalisis lebih lanjut untuk memahami aspek-aspek spesifik dari *website* yang membutuhkan perbaikan, seperti desain antarmuka pengguna (UI), navigasi, atau fitur-fitur tertentu. ketiga aspek evaluasi *System usability scale* (SUS), yang dijelaskan dalam Tabel 3.3 sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Penjelasan Skor SUS

Sumber: Analisis Usability pada Website Ayomulai Menggunakan Metode System Usability Scale (Zaman & Bhahri, 2022)

Acceptability Range	***Grade Scale***	***Adjective Ratings***
Not Acceptable: 0 – 50	A: 91 – 100	*Best Imaginable*: 85 – 100
Margina: 50 – 70	B: 81 – 90	*Excellent*: 74 – 85
Acceptable: 70 – 100	C: 71 – 80	*Good*: 53 – 74
	D: 61 – 70	*Ok: 39 – 53*
	F: 0 – 60	*Poor*: 25 – 39
		Worst Imaginable: 0 – 25.

Dari ketiga aspek evaluasi *System usability scale* (SUS), yang dijelaskan dalam Tabel 3.2 penerimaan perangkat lunak oleh pengguna diukur dengan menggunakan *acceptability*, kualitas atau tingkat situs *web* diukur dengan menggunakan *grade scale*, dan *adjective ratings* digunakan untuk menggambarkan kualitas situs *web.*

3.3 Rancangan Eksperimen

3.3.1 Kebutuhan Perangkat

Peralatan yang digunakan untuk mengimplementasikan penelitian ini terdapat beberapa komponen sebagai berikut :

1. **Perangkat Keras**

a) Laptop dengan processor Intel(R) Core(TM) i5-6300U CPU @ 2.40GHz 2.50 GH

b) RAM 8,00 GB

c) 64-bit operating system

2. **Perangkat Lunak**

a) Sistem Operasi *Windows 10*

b) *Microsoft Excel 365*, digunakan untuk melakukan pengolahan data

3.3.2 Kebutuhan Data

Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan sebagai alat pengumpulan data *primer* buat memperoleh informasi dari responden terkait kepuasan pengguna terhadap situs *web* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang. Kuesioner ini dibuat untuk mengumpulkan data terkait aspek-aspek penting dari pengalaman pengguna, seperti kemudahan penggunaan, kepuasan keseluruhan, serta harapan buat memakai kembali situs *web*. Data yang diperoleh melalui kuesioner ini akan dianalisis buat mengevaluasi *usability* dari situs *web* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo Malang dan memberikan rekomendasi perbaikan yang diharapkan. Kuesioner disebar kepada siswa, wali siswa, guru dan staff SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang. Dari hasil rekapan, yang telah mengisi kuesioner memakai layanan google form yg berisi 10 pernyataan sebesar 113 responden yang mengisi. Dengan menggunakan rumus slovin tersebut, hasil sampel data yang diperoleh 92 responden. Semua responden mengisi kuesioner menggunakan jawaban yg diberikan memiliki skor dengan skala yg digunakan. Hasil rekapan kuesioner dapat dilihat pada Tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Hasil Rekapan Kuesioner

RESPONDEN	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	4	2	4	3	5	3	5	1	4	2
2	5	2	5	1	5	2	5	1	5	2

RESPONDEN	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
3	4	3	4	2	4	3	4	2	4	3
4	4	2	5	2	4	3	5	2	5	2
5	3	3	4	4	3	2	3	3	3	2
6	4	2	4	2	4	2	4	3	4	2
7	3	3	5	2	5	3	4	2	4	2
8	4	2	5	3	4	3	4	3	4	3
9	4	2	3	3	5	2	4	2	4	3
10	3	3	4	3	3	2	4	2	4	2
:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
83	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
84	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
85	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
86	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
87	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
88	4	2	3	2	3	3	4	3	4	2
89	3	2	3	2	4	3	3	3	4	3
90	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2
91	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
92	3	2	3	2	3	2	4	2	3	3

Hasil dari jawaban responden pada *table 3.5* dilakukan menggunakan metode SUS dengan cara menghitung setiap pertanyaan yang bernilai positif atau pertanyaan bernomor ganjil yang diperlukan bisa memberikan hasil yg maksimal yaitu 5 (sangat setuju) dengan cara menghitung nilai atau skor yg diperoleh asal jawaban responden dikurangi 1 (skor responden -1). Pertanyaan yang bernilai negatif atau bernomor genap, skor yang diperlukan adalah 1 (sangat tidak setuju) dengan cara menghitung nomor 5 dikurangi menggunakan nilai atau skor. Dari jawaban responden (5 - skor responden). Sesuai yang akan terjadi penilaian tadi selanjutnya dihitung dengan menggunakan metode SUS, yaitu jumlah nilai dari setiap responden dikalikan dengan 2,5.

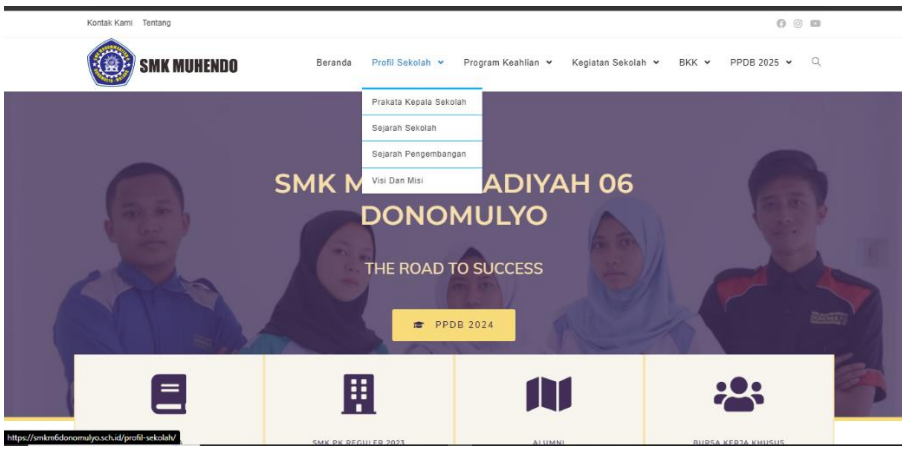
BAB IV

PENGUJIAN DAN HASIL

4. 1 Tampilan *Website S*MK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang

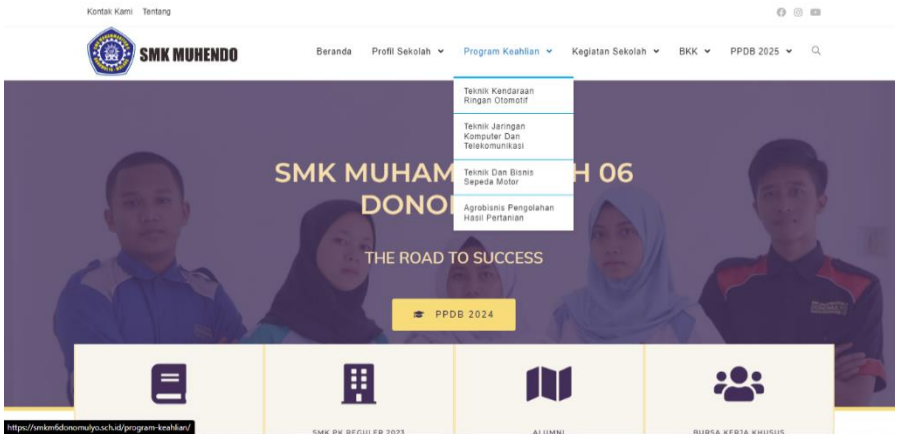
Berikut adalah tampilan dari halaman utama website SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang.

Gambar 4. 1 Halaman Utama Website



Gambar 4. 2 Profil Sekolah

Pada fitur profil sekolah terdapat prakata kepala sekolah, sejarah sekolah, sejarah pengembangan, serta visi dan misi.



Gambar 4. 3 Fitur Program Keahlian

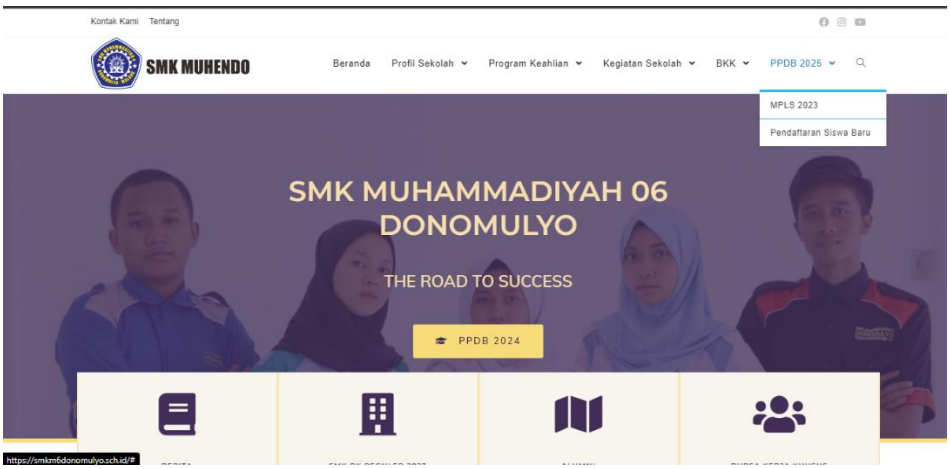
Pada bagian program keahlian terdapat Teknik Kendaraan Ringan Otomotif, Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi, Teknik dan Bisnis Sepeda Motor, dan Agrobisnis Pengolahan Hasil Pertanian.

Gambar 4. 4 Fitur Kegiataan Sekolah

Pada fitur kegiataan sekolah ini terdapat anti perudungan,ekstrakurikulum, dan prestasi.

Gambar 4. 5 Fitur BKK

Pada fitur BKK ini terdapat penelusuran alumni dan bursa lowongan kerja.



Gambar 4. 6 Fitur PPDB 2025

Fitur PPDB 2025: Pada fitur ini tedapat MPLS 2023 serta pendaftaran siswa baru.

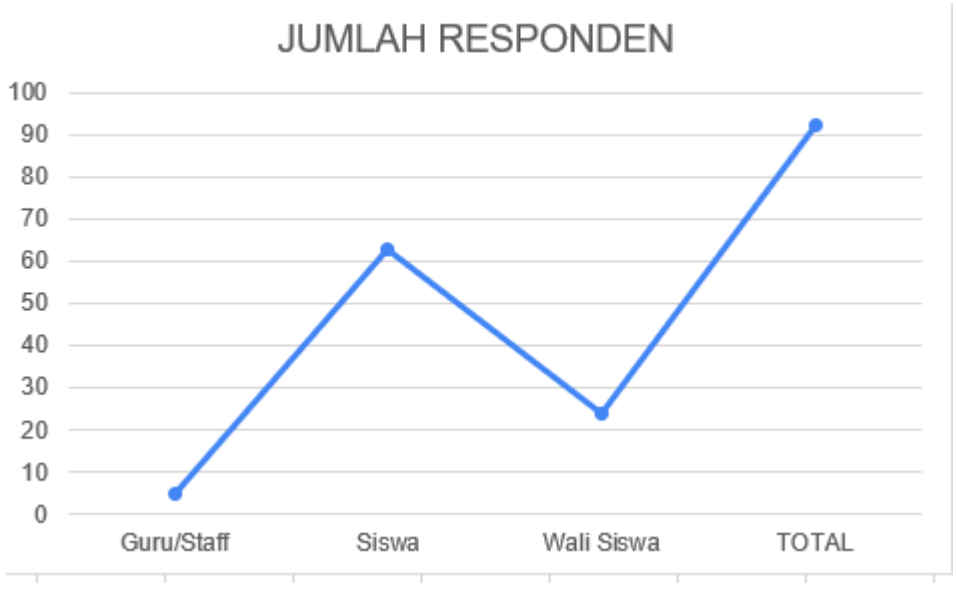
4. 2 Analisis Pengukuran Kebutuhan Pengguna

Analisis pengukuran kebutuhan pengguna terhadap tampilan *website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang dilakukan menggunakan metode *Sytem Usabililty Scale* (SUS). Metode ini digunakan untuk mengetahui tingkat *usability* atau kegunaan antarmuka pengguna *user interface*, serta sebagai alat validasi data agar penelitian dapat diterima secara ilmiah.

Proses utama dalam penelitian ini adalah penyebaran kuesioner kepada responden. Untuk mengumpulkan data, penelitian ini dilakukan melalui penggunaan survei online terhadap 92 responden, terdiri dari guru, staf, siswa, dan wali siswa yang dipilih secara acak. Terdapat pada table 4.1.

Tabel 4. 1 Hasil Responden

RESPONDEN	**JUMLAH**
Guru/Staff	5
Siswa	63
Wali Siswa	24
TOTAL	**92**



Gambar 4. 7 Grafik jumlah responden

Berdasarkan hasil penelitian terhadap *website* SMK tersebut yang diperoleh sebanyak 92 responden dengan rincian guru/staff sebanyak 5 responden, siswa 63 responden dan wali siswa 24 responden dari hasil.

Proses selanjutnya hasil responden diatas dilakukan proses SUS hasil dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Hasil Perhitungan Score SUS

	Skor Hasil Hitung SUS											Nilai
Respond	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Jumlah x 2,5
1	3	3	3	2	4	2	4	4	3	3	31	**77,5**
2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	37	**92,5**
3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	27	**67,5**
4	3	3	4	3	3	2	4	3	4	3	32	**80**
5	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	23	**57,5**
6	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	28	**70**
7	2	2	4	3	4	2	3	3	3	3	29	**72,5**
8	3	3	4	2	3	2	3	2	3	2	27	**67,5**
9	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	28	**70**
10	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	26	**65**
11	3	2	4	3	2	2	2	2	2	2	24	**60**
12	2	3	4	2	3	2	3	3	3	3	28	**70**
13	3	2	3	2	3	2	3	3	3	4	28	**70**
14	3	2	3	0	4	3	3	3	4	4	29	**72,5**
15	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	29	**72,5**
16	2	2	3	3	4	2	3	4	4	3	30	**75**
17	4	2	4	3	4	3	3	4	4	4	35	**87,5**
18	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	37	**92,5**
19	2	4	4	3	3	2	3	3	3	3	30	**75**
20	4	3	4	2	4	3	4	2	4	3	33	**82,5**
21	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	34	**85**
22	4	2	2	2	3	3	2	2	3	2	25	**62,5**
23	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	30	**75**
24	3	3	2	3	4	3	3	4	2	3	30	**75**
25	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	29	**72,5**
26	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	25	**62,5**
27	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	27	**67,5**
28	3	2	2	2	4	2	2	3	2	2	24	**60**
29	3	3	4	2	4	3	3	2	4	4	32	**80**
30	4	2	3	3	2	2	2	3	4	2	27	**67,5**

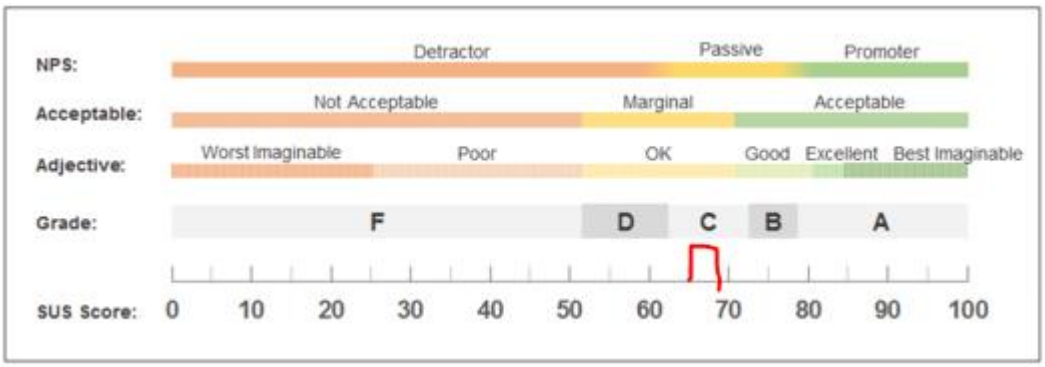
	Skor Hasil Hitung SUS											Nilai
Respond	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Jumlah x 2,5
31	3	3	3	2	4	4	3	3	2	3	30	**75**
32	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	28	**70**
33	2	3	2	2	2	3	4	3	3	2	26	**65**
34	3	3	2	3	2	2	2	2	4	3	26	**65**
35	2	2	3	3	3	4	2	2	2	3	26	**65**
36	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	22	**55**
37	4	2	4	3	2	3	3	3	3	2	29	**72,5**
38	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	27	**67,5**
39	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	24	**60**
40	3	2	3	3	2	4	3	2	4	3	29	**72,5**
41	2	3	3	2	3	4	2	3	2	3	27	**67,5**
42	4	3	2	3	3	2	3	2	3	2	27	**67,5**
43	3	2	3	3	2	3	2	4	3	2	27	**67,5**
44	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	24	**60**
45	2	3	3	3	4	3	2	3	3	2	28	**70**
46	2	3	2	3	2	3	3	2	4	2	26	**65**
47	3	2	3	2	3	2	2	3	4	3	27	**67,5**
48	2	3	2	3	2	3	3	2	4	3	27	**67,5**
49	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28	**70**
50	2	2	3	2	2	2	4	2	3	3	25	**62,5**
51	2	3	1	2	1	2	2	1	2	2	18	**45**
52	2	2	2	2	2	1	4	1	3	1	20	**50**
53	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	**50**
54	1	1	4	4	4	2	4	3	4	4	31	**77,5**
55	3	1	3	1	3	4	3	4	0	2	24	**60**
56	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	**50**
57	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	**50**
58	3	0	3	3	3	3	1	1	0	1	18	**45**
59	3	1	3	1	3	1	0	1	3	1	17	**42,5**
60	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	16	**40**
61	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	14	**35**
62	2	2	2	3	4	2	3	3	3	3	27	**67,5**
63	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	29	**72,5**
64	2	3	4	4	3	4	3	4	3	3	33	**82,5**
65	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	29	**72,5**
66	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	**75**
67	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	**75**

	Skor Hasil Hitung SUS											Nilai
Respond	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Jumlah x 2,5
68	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	**77,5**
69	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	**75**
70	0	3	3	4	3	4	4	4	3	3	31	**77,5**
71	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	**75**
72	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	29	**72,5**
73	3	4	3	3	3	4	1	4	3	4	32	**80**
74	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	**75**
75	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	**50**
76	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	**75**
77	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	33	**82,5**
78	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	**75**
79	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	**75**
80	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	**75**
81	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	**75**
82	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	**75**
83	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	**75**
84	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	**75**
85	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	**75**
86	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	**75**
87	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	**75**
88	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	25	**62,5**
89	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	24	**60**
90	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29	**72,5**
91	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	25	**62,5**
92	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	26	**65**
											2528	**6320**
	Rata-rata Score											**68,69565217**

Sesuai perhitungan memakai metode SUS, website SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo mendapatkan skor sebesar 68,695 diberikan grade "C". Dengan skor 68,695 didapatkan dari point setiap kuesioner. Setiap point dalam kuesioner memiliki point yang berbeda tergantung dari responden. Point yang ada dalam kuesioner tersebut akan dijumlah dan kemudian akan dikali dengan 2,5. Adapun

hasil rata-rata skor 68,695 didapatkan dari penjumlahan seluruh point kuesioner yaitu 6320 kemudian dibagi dengan banyaknya responden yaitu 92.

Selanjutnya melakukan konversi dari skor SUS yang sudah diperoleh ke dalam rating buat *adjectives and acceptability ranges*. Agar skor SUS lebih simpel dipahami, peringkat kata sifat dipergunakan untuk menggambarkan tingkat kegunaan, serta rentang penerimaan menunjukkan taraf penerimaan situs web (Ramadhan & Sugiyanto, 2024). Dari sisi sifat *(adjective)* website SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo memperoleh *"OK"*, asal sisi taraf penerimaan dinyatakan *"Marginal"* atau cukup. Hasil dari interprentasi sus pada SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4. 8 Interpretasi hasil sus

Berdasarkan gambar 4.8 merupakan ditampilkan representasi hasil evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS), yang mencakup berbagai metrik penilaian. Pada metrik *Net Promoter Score* (NPS), skor SUS diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu Detractor (0-50), di mana responden cenderung tidak puas dengan produk atau sistem; Passive (51-70), di mana responden netral dan tidak sepenuhnya puas atau tidak puas serta Promoter (71-100), di mana responden sangat puas dan kemungkinan besar akan merekomendasikan sistem tersebut. Dalam hal tingkat penerimaan atau *Acceptable*, skor SUS juga dibagi menjadi tiga

kategori, yakni Not Acceptable (0-50), di mana sistem dianggap tidak memenuhi harapan; Marginal (51-70), di mana sistem dapat diterima tetapi masih memerlukan perbaikan; dan Acceptable (71-100), di mana sistem dinilai memuaskan dan memenuhi ekspektasi.

Selanjutnya, dari segi Adjective Rating, persepsi subjektif pengguna terhadap sistem dikategorikan mulai dari Worst Imaginable (0-25), di mana sistem dianggap sangat buruk, hingga Best Imaginable (85-100), di mana sistem dinilai sempurna. Kategori lainnya meliputi Poor (26-50), OK (51-62), Good (63-72), Excellent (73-84), dan Best Imaginable (85-100). Sedangkan, dalam metrik Grade yang menyerupai sistem penilaian akademis, skor SUS dibagi menjadi **F** (0-50) untuk gagal, **D** (51-62) untuk kurang memadai, **C** (63-72) untuk cukup baik, **B** (73-84) untuk baik, dan **A** (85-100) untuk sangat baik. Berdasarkan penandaan merah pada angka **68,695**, skor SUS menunjukkan bahwa sistem berada di ambang kategori *Marginal Acceptable dan Acceptable*, dengan grade **C** yang mendekati **B**. Hal ini mengindikasikan bahwa *website* sekolah tersebut dinilai cukup baik dan dapat diterima oleh pengguna, tetapi masih ada ruang untuk perbaikan agar mencapai kategori yang lebih tinggi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5. 1 Kesimpulan

Hasil dari menggabung metode SUS dan *Slovin* menghasilkan skor rata-rata melalui kuesioner dengan skor 68,695. Maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan dari sisi fungsionalitas terhadap *website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang dapat tergolong *"Marginal"* (cukup). Dengan skala penilaian yang diberikan pengguna masuk dalam kategori C, namun penilaian kata sifat yang diberikan menunjukkan bahwa situs tersebut mendapat penilaian "Ok". Hal ini menunjukkan bahwa pengguna cenderung cukup puas dengan pengalamannya menggunakan *website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang meskipun masih ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, pengelola *website* perlu terus berupaya meningkatkan kualitas dan kinerja *website* untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan sisi fungsionalis pengguna saat mengakses informasi di platform tersebut.

5. 2 Saran

Untuk meningkatkan kualitas fungsionalis *website* SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, penelitian memberikan saran antara lain sebagai berikut:

1. Untuk pihak sekolah, disarankan melakukan perbaikan pada desain antarmuka agar lebih mudah dipahami dan mudah digunakan, meningkatkan performa *website* dengan mengoptimalkan kecepatan dan desain *responsif*, serta menyediakan panduan penggunaan untuk membantu pengguna

memaksimalkan fitur yang ada. Selain itu, evaluasi berkala juga perlu dilakukan untuk mengidentifikasi masalah baru dan meningkatkan kualitas layanan *website*.

2. Bagi pengguna, penting untuk aktif memberikan umpan balik kepada pihak sekolah mengenai kendala atau pengalaman yang dirasakan saat menggunakan *website*. Pengguna juga diharapkan memanfaatkan fitur yang tersedia secara maksimal dan mengikuti pelatihan atau sosialisasi yang diselenggarakan sekolah agar lebih memahami penggunaan *website*.
3. Untuk peneliti, disarankan melakukan studi lebih mendalam dengan metode yang beragam, memperluas jumlah sampel untuk memperoleh hasil yang lebih *representatif*, dan melakukan evaluasi ulang setelah perbaikan dilakukan. Peneliti juga dapat melakukan studi komparatif dengan *website* sekolah lain untuk memberikan rekomendasi yang lebih komprehensif. Dengan kolaborasi yang baik antara pihak sekolah, pengguna, dan peneliti, *usability website* diharapkan dapat terus meningkat sehingga mampu mendukung kegiatan pembelajaran dengan lebih efektif.

Dengan menerapkan rekomendasi diatas, peneliti berharap website SMK Muhammadiyah 6 Donomulyo, Malang mampu memberikan informasi kepada penggunanya dengan lebih efektif dan efisien. Hal ini akan meningkatkan kepuasan pengguna dan membuat mereka semakin tertarik untuk terus menggunakan *website* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Adyanata, I., Nugraha, G. A., Gunawan, I. A., & Indrawan, G. (2024). **Evaluasi Sistem Informasi SIAkad UPMI Mengunakan Metode System Usability Scale**. *Jurnal JUPITER*.

Al Rosyid, H., Rakhmadani, D. P., & Alika, S. D. (2022). **Evaluasi Usability pada Aplikasi OVO Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)**. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*.

Asnawi, N., Pamungkas, R., & Prasetyo, D. G. (2023). **Analisis Usability Website Program Studi Sistem Informasi Unipma Menggunakan Metode System Usability Scale**. *Fountain of Informatics Journal*.

Bilung, M., Maharani, S., & Khairina, D. M. (2023). **Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Terpadu Layanan Program Studi (SIPLO) Menggunakan System Usability Scale (SUS).**

Hasan, S., & Muhammad, N. (2020). **SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BIAYA STUDI BERBASIS WEB PADA POLITEKNIK SAINS DAN TEKNOLOGI.** *Indonesian Journal on Information System*.

Huda, N., Habrizons, F., Satriawan, A., Iranda, M., & Pramuda, T. (2023). **ANALISIS USABILITY TESTING MENGGUNAKAN METODE SUS (SYSTEM USABILITY SCALE) TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI SHOPEE.** *Jurnal Sistem Informasi dan Sistem Komputer*.

Husen, A. (2023). **STRATEGI PEMASARAN MELALUI DIGITAL MARKETING CAMPAIGN DI TOKO MEBEL SAKINAH KARAWANG.** ***ECONOMINA***.

Indria, L., Astri, L. Y., & Hendri. (2023). **ANALISIS DAN EVALUASI USABILITY WEBSITE SMK NEGERI 1 MERANGIN DENGAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)**.

Khasan, F., & Muflih, G. Z. (2022). **Pengukuran Usability pada Website SMK Ma'arif 3 Somalangu Kebumen Menggunakan System Usability Scale (SUS)**. *Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya*.

Lestari, B., Rifiani, P., & Gati, A. (2021). **The Use of the Usability Scale System as an Evaluation of the Kampung Heritage Kajoetangan Guide Ebook Application**. *European Journal of Business and Management Research*.

Lubs, B. O., Salim, A., & Jefi. (2020). **EVALUASI USABILITY SISTEM APLIKASI MOBILE JKN MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE**. *Jurnal Saintekom*.

Mawardi. (2019). **Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model LikertuntukMengukur Sikap Siswa**.

Miysell, K., & Wasisto, J. (2020). **PERSEPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN.** *Jurnal Ilmu Perpustakaan*.

Noer, Z. M., & Ramadhan, A. (2019). **SUB SISTEM PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB)**. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*.

Nopita, M., Purnamasari, S. D., & Yudiastuti, H. (2022). **Evaluasi Usability Website SMA PGRI 2 Palembang Menggunakan System Usability Scale (SUS)**. *Jurnal Mantik*.

Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. B. (2019). **Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman.** ***Jurnal Sains dan Informatika*****.**

Ramadhan, B. N., & Sugiyanto, S. (2024). **ANALISIS USABILITY WEBSITE SISTEM INFORMASI SD NEGERI 1 WANGON MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE**. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS)*.

Ramadhayanti, A. (2019). **PENGARUH LOGO KEMASAN PRODUK KOSMETIK SEBAGAI PENJELASAN KRITERIA PRODUK PEMAKAIAN DAN TINGKAT PENGETAHUN KEMASAN PRODUK TERHADAP REPURCHASE INTENTION (STUDI KASUS IBU-IBU / REMAJA CAKRAWALA II TJ PRIOK, KEC. KOJA JAKARTA UTARA)** . *Jurnal Manajemen Pemasaran*.

Sanjaya, M., Saputra, A., & Kurniawan, D. (2021). P**enerapan Metode System Usability Scale (Sus) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website.** *Jurnal Politeknik Caltex Riau*.

Sirait, F. N., Hanifati, G., & Ali, F. (2022). **Analisis User Experience terhadap User InterfaceWebsite dengan Design Thinking(Studi Kasus: Asuransi Online Superyou.co.id).** *Jurnal Magenta, STMK Trisakti* .

Welda, Putra, D. M., & Dirgayusari, A. M. (2020). **Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)**. *International Journal of Natural Science and Engineering.*

Widayanti, R., & Maknunah, J. (2021). **Analisis Website STIMATA Menggunakan.** ***Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*****.**

Wijayanto, H., Kumarahadi, Y. K., & Prabowo, I. A. (2023). **IMPLEMENTASI MODEL WATERFALL DAN PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) PADA PEMBUATAN WEBSITE PROGRAM STUDI INFORMATIKA BERBASIS WORDPRESS.** *Indonesian Journal of Business Intelligence*.

Zaman, B., & Bhahri, S. (2022). **ANALISIS USABILITY PADA WEBSITE AYOMULAI MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE**.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Data Penyebaran Kuesioner

Skor Asli											
No	**Respoden**	**Q1**	**Q2**	**Q3**	**Q4**	**Q5**	**Q6**	**Q7**	**Q8**	**Q9**	**Q10**
1	1	4	2	4	3	5	3	5	1	4	2
2	2	5	2	5	1	5	2	5	1	5	2
3	3	4	3	4	2	4	3	4	2	4	3
4	4	4	2	5	2	4	3	5	2	5	2
5	5	3	3	4	4	3	2	4	3	3	2
6	6	4	2	4	2	4	2	3	3	4	2
7	7	3	3	5	2	5	3	4	2	4	2
8	8	4	2	5	3	4	3	4	3	4	3
9	9	4	2	3	3	5	2	4	2	4	3
10	10	3	3	4	3	3	2	4	2	4	2
11	11	4	3	5	2	3	3	3	3	3	3
12	12	3	2	5	3	4	3	4	2	4	2
13	13	4	3	4	3	4	3	4	2	4	1
14	14	4	3	4	5	5	2	4	2	5	1
15	15	4	3	4	2	4	1	4	2	4	3
16	16	3	3	4	2	5	3	4	1	5	2
17	17	5	3	5	2	5	2	4	1	5	1
18	18	4	1	5	1	5	1	5	1	3	1
19	19	3	1	5	2	4	3	4	2	4	2
20	20	5	2	5	3	5	2	5	3	5	2
21	21	4	2	5	2	5	2	5	2	4	1
22	22	5	3	3	3	4	2	3	3	4	3
23	23	4	2	4	2	4	3	4	2	5	2
24	24	4	2	3	2	5	2	4	1	3	2
25	25	5	3	4	2	4	2	4	2	4	3
26	26	4	2	3	3	4	3	3	2	3	2
27	27	3	2	4	2	3	2	4	3	4	2
28	28	4	3	3	3	5	3	3	2	3	3
29	29	4	2	5	3	5	2	4	3	5	1
30	30	5	3	4	2	3	3	3	2	5	3
31	31	4	2	4	3	5	1	4	2	3	2
32	32	5	2	4	2	4	3	3	3	4	2
33	33	3	2	3	3	3	2	5	2	4	3
34	34	4	2	3	2	3	3	3	3	5	2
35	35	3	3	4	2	4	1	3	3	3	2

Skor Asli											
No	**Respoden**	**Q1**	**Q2**	**Q3**	**Q4**	**Q5**	**Q6**	**Q7**	**Q8**	**Q9**	**Q10**
36	36	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3
37	37	5	3	5	2	3	2	4	2	4	3
38	38	4	2	4	3	4	2	3	3	4	2
39	39	4	2	3	3	4	3	3	2	3	3
40	40	4	3	4	2	3	1	4	3	5	2
41	41	3	2	4	3	4	1	3	2	3	2
42	42	5	2	3	2	4	3	4	3	4	3
43	43	4	3	4	2	3	2	3	1	4	3
44	44	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3
45	45	3	2	4	2	5	2	3	2	4	3
46	46	3	2	3	2	3	2	4	3	5	3
47	47	4	3	4	3	4	3	3	2	5	2
48	48	3	2	3	2	3	2	4	3	5	2
49	49	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3
50	50	3	3	4	3	3	3	5	3	4	2
51	51	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3
52	52	3	3	3	3	3	4	5	4	4	4
53	53	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
54	54	2	4	5	1	5	3	5	2	5	1
55	55	4	4	4	4	4	1	4	1	1	3
56	56	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
57	57	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
58	58	4	5	4	2	4	2	2	4	1	4
59	59	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4
60	60	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4
61	61	2	4	2	4	4	4	2	4	4	4
62	62	3	3	3	2	5	3	4	2	4	2
63	63	4	2	3	1	4	2	3	2	4	2
64	64	3	2	5	1	4	1	4	1	4	2
65	65	3	2	4	2	5	2	4	2	4	3
66	66	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
67	67	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
68	68	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1
69	69	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
70	70	1	2	4	1	4	1	5	1	4	2
71	71	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
72	72	4	1	2	2	4	2	4	2	4	2
73	73	4	1	4	2	4	1	2	1	4	1
74	74	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2

Skor Asli											
No	**Respoden**	**Q1**	**Q2**	**Q3**	**Q4**	**Q5**	**Q6**	**Q7**	**Q8**	**Q9**	**Q10**
75	75	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
76	76	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
77	77	4	1	4	2	4	1	4	1	4	2
78	78	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
79	79	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
80	80	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
81	81	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
82	82	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
83	83	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
84	84	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
85	85	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
86	86	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
87	87	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
88	88	4	2	3	3	3	3	4	3	4	2
89	89	3	2	3	2	4	3	3	3	4	3
90	90	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2
91	91	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
92	92	3	2	4	2	3	2	4	2	3	3

Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan

STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA MALANG		
FORMULIR BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI/TA/TPK	KODE FORM : FM-BAAK-023-3 REVISI : 00 TANGGAL : 20 Juli 2010	

1. Nama : Egif Adea Lutfi
2. NIM : 20.51.0005
3. Program Studi : S1 Sistem Informasi
4. Judul Laporan : Analisis Clustering Pembayaran Uang Kuliah Tunggal (UKT) Pada Universitas Hindu Negeri Bali Menggunakan Metode K-Means

No.	Tanggal Konsultasi	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	24 Oktober 2023	Bimbingan & konsultasi Bab I	
2.	20 Nov 2023	Bimbingan & Revisi Bab I	
3.	27 Nov 2023	Revisi Bab I & Konsultasi Bab II	
4.	06 Des 2023	Bimbingsn & Revisi Bab II	
5.	13 Des 2023	Revisi Bab II	
6.	21 Des 2023	Bimbingan & Revisi Bab 1	
7.	22 Des 2023	Bimbingan Bab II	
8.	08 Januari 2024	Bimbingan & konsultasi Bab III	

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1-Sistem Informasi

Dwi Safiroh Ulsalina, S.Kom., MMSI

Malang, 09/1/2024
Pembimbing I

Dr. Rahayu Widayanti ,SE.,MM.,MMSI

STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA MALANG

FORMULIR BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI/TA/TPK

KODE FORM	:	FM-BAAK-023-3
REVISI	:	00
TANGGAL	:	20 Juli 2010

1. Nama : EGIF ADEA LUTFI
2. NIM : 20510005
3. Program Studi : S1 - SISTEM INFORMASI
4. Judul Laporan : Analisis Clustering Pembayaran Uang kuliah Tunggal (UKT) Pada Universitas Hindu Negeri Bali Menggunakan Metode K-means

No.	Tanggal Konsultasi	Keterangan	Paraf Pembimbing
1	2 Juli 2024	Bab II	
2	10 Juli 2024	Bab II	
3	19 Juli 2024	Bab IV	
4	1 Agustus	Bab I	
5	2 Agustus 2024	Acc Bab I s/d V.	
6	2 Agustus 2024	Daftar pustaka.	

Malang, 30/8/2024
Pembimbing I / II

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Dwi Safiroh Utsalina, S.Kom., MMSI

DR. Rahayu Widayanti, SE., MM., MMSI

Dipindai dengan CamScanner

STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA MALANG

FORMULIR BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI/TA/TPK

KODE FORM	:	FM-BAAK-023-3
REVISI	:	00
TANGGAL	:	20 Juli 2010

1. Nama : EGIF ADEA LUTFI
2. NIM : 20510005
3. Program Studi : S1 - SISTEM INFORMASI
4. Judul Laporan : Analisis Clustering Pembayaran Uang Kuliah Tunggal (UKT) Universitas Hindu Bali Menggunakan METODE K-Means

No.	Tanggal Konsultasi	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	3-mei-2024	konsultasi bab 4	
2.	7-mei-2024	konsultasi bab 4-5	
3.	28-juli-2024	konsultasi bab 1-5	
4	2/8/2024	ACC	

Malang, 2./8./2024.
Pembimbing +/ II

Mengetahui,
Ketua Program Strudi

Dr. Dwi Safiroh Utsalina, S.Kom., MMSI

EKA yuriar

RIWAYAT HIDUP

Egif Adea Lutfi dilahirkan di Blitar pada tanggal 01 februari 2001. Pendidikan TK, SD dan MTS ditamatkannya di Blitar dan Pendidikan MA diselesaikan di MA Nurul Islam.

Selama menempuh pendidikan, penulis aktif dalam kegiatan akademik maupun non-akademik. Penulis melanjutkan studi pada jenjang perguruan tinggi di STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang Program Studi S1 Sistem Informasi. Dimana dia terlibat aktif dalam beberapa organisasi kampus dan dipercaya menjadi pengurus di beberapa kegiatan organisasi.

Egif tidak hanya menunjukkan keunggulan akademis, tetapi juga berpatisipasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh pihak kampus. Selain itu, egif mengikuti kegiatan magang di kominfo blitar yaf dilaksanakan oleh pihak kampus.

Penulis menyadari bahwa perjalanan pendidikan ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua tercinta, keluarga, dosen pembimbing, dan seluruh pihak yang telah membantu selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

Penulis berharap ilmu dan pengalaman yang diperoleh selama masa studi dapat menjadi bekal yang bermanfaat untuk kehidupan pribadi, masyarakat luas, serta dunia kerja di masa yang akan datang.