

# EVALUASI KEBERGUNAAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI COASS MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Kadek Rangga Dwipayana<sup>1</sup>, Ngurah Indra ER<sup>2</sup>, I Wayan Shandyasa<sup>3</sup>, Fajar Purnama<sup>4</sup>, Komang Sri Utami<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Udayana

<sup>2,3,4,5</sup>Dosen Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Udayana  
Jalan Raya Kampus Unud, Jimbaran, Badung, Bali 80361

rangga.dwipayana128@student.unud.ac.id, indra@unud.ac.id, shandyasa@unud.ac.id,  
fajarpurnama@unud.ac.id, sriutami@unud.ac.id

## ABSTRAK

Adopsi teknologi baru di lingkungan profesional sering terkendala oleh rendahnya penerimaan pengguna, sehingga aspek kebergunaan (*usability*) menjadi faktor penting dalam kesuksesan implementasi. Penelitian ini bertujuan mengukur persepsi kebergunaan sistem informasi administrasi Coass berbasis web di Rumah Sakit Gigi dan Mulut (RSGM). Evaluasi dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap 41 responden, yang terdiri dari mahasiswa Coass, dokter, dan admin. Hasil menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 80,121, yang tergolong "Excellent". Temuan ini menunjukkan bahwa sistem sangat mudah digunakan dan diterima baik oleh pengguna, mencerminkan keberhasilan desain antarmuka dan pengalaman pengguna sebagai indikator kuat adopsi sistem di institusi.

**Kata Kunci** : Kebergunaan, *System Usability Scale* (SUS), Sistem Informasi Administrasi, *User Experience* (UX), Desain Antarmuka, Adopsi Teknologi

## ABSTRACT

*The adoption of new technology in professional settings is often hindered by low user acceptance, making usability a key factor in successful implementation. This study aims to assess the perceived usability of a web-based administrative information system for the Coass program at the Dental and Oral Hospital (RSGM). The evaluation used the System Usability Scale (SUS) method with 41 respondents, including Coass students, dentists, and administrative staff. The average SUS score was 80.121, categorized as "Excellent." These results indicate that the system is highly user-friendly and well-accepted, reflecting effective interface design and user experience as strong indicators of institutional adoption.*

**Keyword** : Usability, *System Usability Scale* (SUS), *Administrative Information System*, *User Experience* (UX), *Interface Design*, *Technology Adoption*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan profesi dokter gigi merupakan salah satu bagian penting dalam sistem kesehatan yang bertujuan untuk menghasilkan tenaga medis yang berkualitas dan profesional. Program Co-Assistant (Coass) dalam pendidikan profesi dokter gigi memegang peran krusial untuk mencapai tujuan tersebut. Program ini dirancang untuk memastikan bahwa

mahasiswa yang akan menjadi dokter gigi harus menjalani masa Coass dengan tujuan untuk memenuhi kompetensi utama sebagai seorang dokter dengan mempraktikkan ilmu yang telah dipelajari secara langsung pada pasien [1].

Dalam pengembangan sistem teknologi informasi, pendekatan *user centered design* (UCD) menjadi prinsip utama dalam memastikan bahwa teknologi yang

dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan harapan pengguna akhir. UCD menekankan pentingnya keterlibatan pengguna selama proses desain dan pengembangan, sehingga sistem yang dihasilkan lebih mudah dipahami, digunakan, dan diadopsi dengan sukses [2]. Hal ini sangat relevan dalam konteks pendidikan kedokteran gigi, khususnya pada tahap pendidikan profesi *Co-Assistant (Coass)*, yang memerlukan dukungan sistem informasi yang efektif dan efisien.

Program *Co-Assistant (Coass)* merupakan tahapan penting dalam pendidikan profesi kedokteran gigi yang bertujuan memastikan mahasiswa memperoleh kompetensi klinis melalui praktik langsung. Tahapan ini melibatkan berbagai proses administratif, seperti pendaftaran stase, pencatatan logbook, pemantauan progres, hingga penilaian. Namun, di banyak institusi, termasuk Rumah Sakit Gigi dan Mulut (RSGM), pengelolaan administrasi *Coass* masih dilakukan secara manual, menggunakan dokumen fisik atau spreadsheet. Pendekatan ini rentan terhadap kesalahan pencatatan, kehilangan data, inefisiensi, serta kurangnya transparansi dalam supervisi dan evaluasi mahasiswa. Oleh karena itu, digitalisasi sistem administrasi menjadi kebutuhan mendesak untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efisien, terdokumentasi dengan baik, dan mudah dipantau secara real-time [3] [4] [7].

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, dikembangkanlah sistem informasi administrasi *Coass* berbasis website yang bertujuan untuk menyederhanakan proses administratif, mempercepat pengelolaan data, serta meningkatkan akurasi dan transparansi. Sistem ini memungkinkan pemantauan kegiatan dan penilaian mahasiswa secara real-time oleh pihak rumah sakit dan mahasiswa. Meski demikian, keberhasilan implementasi sistem informasi tidak hanya diukur dari segi fungsionalitas, tetapi juga dari seberapa mudah dan nyaman sistem tersebut digunakan oleh pengguna sehari-hari. [5].

Penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, yaitu sebuah instrumen evaluasi standar yang telah banyak digunakan secara luas dalam mengukur tingkat *usability* dari suatu sistem. SUS terdiri dari 10 item pernyataan dengan skala Likert yang dirancang untuk

memberikan gambaran menyeluruh mengenai persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan dalam berinteraksi dengan sistem. Metode ini dipilih karena kesederhanaannya, validitas yang tinggi, serta kemampuannya dalam memberikan hasil yang dapat dibandingkan secara kuantitatif untuk menilai kualitas antarmuka pengguna [6]. Penggunaan *System Usability Scale* dilakukan dengan melakukan evaluasi terhadap sistem informasi praktik dokter gigi dan menekankan pentingnya persepsi pengguna sebagai indikator utama keberhasilan desain sistem [8].

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 *System Usability Scale (SUS)*

*System Usability Scale* merupakan sebuah kuesioner yang dirancang untuk menilai sejauh mana kemudahan penggunaan berbagai jenis produk termasuk di dalamnya perangkat Website dan aplikasi berdasarkan pandangan subjektif pengguna yang terdiri dari 10 pertanyaan [6]. Metode ini sudah digunakan dan diuji selama lebih dari 30 tahun dan masih terus terbukti sebagai cara yang andal untuk menilai kemudahan penggunaan suatu sistem sesuai dengan standar industry [9]. Penelitian ini menggunakan *System Usability Scale* karena dirancang untuk memberikan pandangan menyeluruh tentang kegunaan suatu sistem. Hasilnya memberikan penilaian komprehensif dari perspektif pengguna mengenai sejauh mana suatu sistem dinilai baik atau buruk.

The System Usability Scale Standard Version		Strongly Disagree					Strongly Agree				
		1	2	3	4	5					
1	I think that I would like to use this system frequently.		0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	I found the system unnecessarily complex.		0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	I thought the system was easy to use.		0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system.		0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	I found the various functions in this system were well integrated.		0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	I thought there was too much inconsistency in this system.		0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	I would imagine that most people would learn to use this system very quickly.		0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	I found the system very awkward to use.		0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	I felt very confident using the system.		0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	I needed to learn a lot of things before I could get going with this system.		0	0	0	0	0	0	0	0	0

Gambar 1. *System Usability Scale*

### 2.2 Skala Likert

Skala Likert adalah metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna yang dikembangkan oleh [10], skala ini terdiri dari empat atau lebih pernyataan yang digabungkan untuk menghasilkan skor atau nilai yang menggambarkan karakteristik individu, seperti pengetahuan, sikap, dan perilaku. Skala Likert juga dikenal sebagai skala psikometrik yang sering digunakan dalam kuesioner dan merupakan salah satu skala yang paling banyak digunakan dalam penelitian [11]. Pada skala likert biasanya diberikan beberapa pilihan skala dari persetujuan orang terhadap pernyataan, mulai dari "Sangat Setuju" hingga "Sangat Tidak Setuju", dengan variasi pilihan seperti "Setuju", "Netral", dan "Tidak Setuju" di antara kedua jawaban ekstrem tersebut [12].

### 3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* sebagai instrumen utama untuk mengevaluasi tingkat kegunaan (*usability*) sistem informasi administrasi kegiatan *Coass* berbasis website. *SUS* merupakan alat evaluasi yang dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1996 dan telah menjadi standar industri untuk pengujian kegunaan karena sifatnya yang sederhana, cepat, dan efektif. *SUS* terdiri dari 10 item pernyataan, yang disusun secara bergantian antara pernyataan positif dan negatif, dan dinilai oleh responden menggunakan skala Likert 5 poin, yaitu:

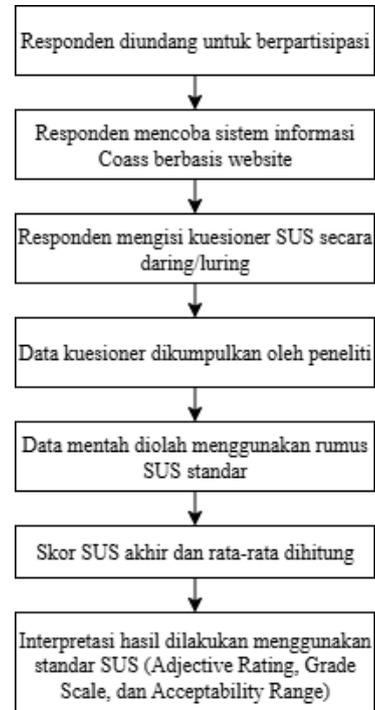
1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

Adapun 10 butir pernyataan tersebut mencakup aspek kemudahan penggunaan, kompleksitas sistem, kepercayaan pengguna, integrasi fitur, hingga kenyamanan dalam penggunaan. Dengan format ini, *SUS* dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai pengalaman pengguna terhadap sistem yang diuji.

Penelitian ini melibatkan 41 responden yang terdiri dari mahasiswa *Coass*, dokter dan admin *RSGM*. Profil partisipan dapat dirangkum sebagai berikut,

- Jenis kelamin: 31 perempuan (75,6%) dan 10 laki-laki (24,4%)
- Rentang Usia: 21 hingga 52 tahun, dengan kelompok usia terbanyak adalah 22 tahun (36,6%), diikuti oleh usia 23 tahun (26,8%) dan usia 24 tahun (17,1%)
- Tingkat literasi digital: Sebanyak 95,1% responden menyatakan bahwa mereka telah terbiasa menggunakan sistem informasi atau memiliki pengalaman sebelumnya dalam berinteraksi dengan sistem digital serupa. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat literasi digital yang cukup tinggi dan relevan dengan konteks pengujian *usability*.

Pengumpulan data dilakukan dalam kurun waktu 31 Mei hingga 11 Juni 2025 melalui prosedur user testing yang dilaksanakan secara daring dan luring. Prosedur dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Alur Pengumpulan Data

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Analisa *System Usability Scale*

Pengukuran tingkat kemudahan penggunaan *website* Sistem Informasi Administrasi Coass dilakukan dengan menggunakan pengujian *System Usability Scale* (SUS). Pengujian ini terdiri atas 10 pernyataan yang dinilai oleh responden melalui skala Likert. Data yang diperoleh dari kuesioner kemudian digunakan untuk menghitung skor *usability* dan menilai apakah sistem yang dibangun telah memenuhi standar kegunaan. Tabel berikut menyajikan hasil data kuesioner SUS yang diperoleh dari para responden.

Tabel 1 Data Hasil Kuesioner SUS

Respon den	ITEM PERTANYAAN									
	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 1 0
1	5	2	4	1	5	2	5	1	4	1
2	4	2	4	2	3	2	4	2	4	2
3	4	1	4	1	5	2	4	2	4	2
4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
5	5	1	5	1	5	2	5	2	5	1
6	5	1	5	1	4	1	4	2	5	1
7	4	1	5	1	4	2	4	1	5	1
8	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1
9	5	1	5	3	5	1	5	2	4	1
10	5	2	4	2	5	1	5	2	5	1
11	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3
12	4	2	4	2	4	4	4	2	4	2
13	5	2	5	3	4	4	4	2	4	4
14	5	1	5	1	5	1	4	1	4	1
15	4	2	3	3	3	2	4	2	4	2
16	5	3	4	2	3	3	3	2	4	2
17	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1
18	5	2	5	1	5	1	5	2	4	2

Respon den	ITEM PERTANYAAN									
	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 1 0
19	5	2	4	1	3	1	4	2	3	2
20	4	2	4	1	5	2	5	1	5	1
21	4	2	4	3	3	3	3	4	4	2
22	5	2	3	1	4	3	3	3	4	3
23	5	4	4	2	4	3	4	2	5	1
24	4	2	4	2	4	2	4	2	5	2
25	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
26	5	2	5	3	4	3	4	2	3	3
27	4	2	4	4	4	3	4	2	3	3
28	5	2	5	3	4	2	4	2	4	2
29	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
30	5	2	5	2	4	2	4	2	4	1
31	4	3	4	3	5	1	5	2	5	1
32	5	2	4	1	4	2	4	2	4	1
33	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1
34	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1
35	4	2	4	2	4	3	4	3	4	2
36	5	2	5	2	4	2	4	1	4	1
37	5	3	5	5	5	3	5	3	5	3
38	5	2	4	1	2	1	3	2	4	1
39	3	2	4	2	3	3	4	2	4	2
40	4	1	5	2	4	3	4	2	4	2
41	5	1	5	2	4	3	4	2	4	2

Tabel 1 menyajikan hasil kuesioner yang telah disebarikan kepada responden. Kuesioner tersebut akan dianalisis dengan menggunakan aturan perhitungan khusus untuk setiap butir pertanyaan dalam *System Usability Scale*.

Tabel 2 Perhitungan System Usability Scale

Responde n	ITEM PERTANYAAN										Juml ah	(Juml ah x 2,5)
	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10		
1	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	36	90
2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29	72,5
3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	33	82,5
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38	95
6	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	37	92,5
7	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	36	90
8	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5
9	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	36	90
10	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	36	90
11	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	23	57,5
12	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	28	70
13	4	3	4	2	3	1	3	3	3	1	27	67,5
14	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38	95
15	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	27	67,5
16	4	2	3	3	2	2	2	3	3	3	27	67,5
17	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	87,5
18	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	36	90
19	4	3	3	4	2	4	3	3	2	3	31	77,5
20	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	36	90
21	3	3	3	2	2	2	2	1	3	3	24	60
22	4	3	2	4	3	2	2	2	3	2	27	67,5
23	4	1	3	3	3	2	3	3	4	4	30	75
24	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	77,5
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
26	4	3	4	2	3	2	3	3	2	2	28	70
27	3	3	3	1	3	2	3	3	2	2	25	62,5
28	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	31	77,5
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
30	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	33	82,5
31	3	2	3	2	4	4	4	3	4	4	33	82,5
32	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	33	82,5
33	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	97,5
34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	77,5
35	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	28	70
36	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	34	85
37	4	2	4	0	4	2	4	2	4	2	28	70

Responde n	ITEM PERTANYAAN										Juml ah	(Juml ah x 2,5)
	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10		
38	4	3	3	4	1	4	2	3	3	4	31	77,5
39	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	27	67,5
40	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	31	77,5
41	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	32	80
Total											1314	3285
Rata - rata											32,048	80,121

Perhitungan System Usability Scale (SUS) untuk memperoleh hasil uji *usability* pada Tabel 2 dilakukan secara bertahap mengikuti pedoman resmi perhitungan SUS. Berdasarkan Tabel 2, data diperoleh dari 41 responden yang masing-masing memberikan penilaian terhadap 10 item pertanyaan yang merepresentasikan aspek-aspek penting dalam *usability* sistem, seperti kemudahan penggunaan, efisiensi, konsistensi, serta tingkat kepuasan dan kepercayaan pengguna terhadap sistem. Masing-masing pertanyaan dinilai menggunakan skala Likert 1 hingga 5. Setelah semua nilai dijumlahkan untuk setiap responden, hasilnya kemudian dikalikan dengan faktor 2,5 guna mengonversi skor ke dalam rentang skala SUS yaitu 0 hingga 100. Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh total skor keseluruhan dari seluruh responden sebesar 1.314, yang jika dikalikan 2,5 menghasilkan total skor SUS sebesar 32.048. Selanjutnya, jika dibagi dengan jumlah responden (41 orang), maka diperoleh rata-rata skor SUS sebesar 80,121. Berdasarkan standar interpretasi SUS, nilai rata-rata di atas 68 menunjukkan tingkat *usability* yang baik atau berada dalam kategori "Good". Sementara nilai antara 80 hingga 90 termasuk dalam kategori "Excellent" atau sangat baik. Oleh karena itu, skor rata-rata sebesar 80,121 menandakan bahwa sistem yang diuji memiliki tingkat *usability* yang sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa sistem dinilai mudah dipelajari dan digunakan, serta memberikan pengalaman pengguna yang positif secara umum. Mayoritas responden memberikan skor tinggi pada hampir seluruh

item pertanyaan, yang menunjukkan konsistensi persepsi positif terhadap kualitas penggunaan sistem. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sistem telah memenuhi prinsip-prinsip desain antarmuka yang efektif dan efisien, serta tidak memerlukan perbaikan signifikan dalam aspek kemudahan penggunaan. Tingginya skor kebergunaan ini kemungkinan juga didukung oleh performa teknis sistem yang andal, seperti waktu muat yang cepat dan antarmuka yang responsif, yang dievaluasi secara terpisah dalam penelitian kami.

Berikut ini merupakan persentase tiap item pertanyaan semua responden terhadap kuesioner yang dibagikan.

Tabel 3. Persentase Setiap Pertanyaan Kuesioner

Skala Likert	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
STS	0%	32%	0%	41%	0%	29%	0%	24%	0%	49%
TS	0%	56%	0%	34%	2%	37%	0%	63%	0%	37%
N	2%	10%	5%	20%	15%	29%	12%	10%	10%	12%
S	41%	2%	51%	2%	49%	5%	59%	2%	59%	2%
SS	56%	0%	44%	2%	34%	0%	29%	0%	32%	0%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Berdasarkan Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem informasi administrasi kegiatan Coass telah memberikan manfaat yang cukup baik bagi pengguna. Mayoritas responden memberikan tanggapan yang bersifat positif, terutama terhadap kemudahan penggunaan dan kenyamanan dalam berinteraksi dengan sistem. Hal ini mencerminkan bahwa sistem secara umum telah mampu memenuhi ekspektasi dan kebutuhan mayoritas pengguna.

Namun demikian, masih terdapat beberapa tanggapan negatif yang muncul dalam beberapa item pertanyaan, khususnya yang berupa pernyataan negatif, yang patut diperhatikan sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan sistem ke depannya. Beberapa temuan penting

berdasarkan tanggapan “Setuju” dan “Sangat Setuju” terhadap pernyataan negatif adalah sebagai berikut:

- Pernyataan Q2  
Sebanyak 56% responden menyatakan “Tidak Setuju” dan 32% “Sangat Tidak Setuju” terhadap pernyataan Q2, yang merupakan pernyataan negatif. Sementara itu, hanya 10% yang Netral, 2% “Setuju”, dan tidak ada yang “Sangat Setuju”. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna tidak setuju dengan pernyataan negatif tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengguna tidak mengalami kebingungan dalam mengoperasikan sistem. Dengan demikian, aspek kemudahan navigasi dan kejelasan alur sistem dinilai cukup baik oleh mayoritas responden.
- Pernyataan Q4  
Sebanyak 41% responden “Sangat Tidak Setuju” dan 34% “Tidak Setuju”, menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna tidak setuju dengan pernyataan negatif mengenai kompleksitas sistem. Sebanyak 20% memilih Netral, dan hanya 2% yang “Setuju” serta 2% “Sangat Setuju”. Ini mengindikasikan bahwa secara umum sistem tidak dianggap rumit, namun adanya sekitar 4% responden yang setuju menunjukkan bahwa masih ada ruang perbaikan pada aspek kemudahan penggunaan sistem.
- Pernyataan Q6  
Sebanyak 29% responden menyatakan “Sangat Tidak Setuju” dan 37% “Tidak Setuju”, artinya mayoritas pengguna tidak mengalami kendala dalam pengelolaan data (menambah, mengubah, menghapus). Namun, terdapat 29% yang Netral dan 5% yang “Setuju”, dengan tidak ada

yang "Sangat Setuju". Ini mengindikasikan bahwa meskipun mayoritas tidak mengalami kesulitan, masih ada sebagian responden yang merasakan sedikit hambatan teknis, sehingga pengembang sistem perlu memperhatikan fitur pengelolaan data lebih lanjut.

- Pernyataan Q8  
Sebanyak 63% responden menjawab "Tidak Setuju" dan 24% "Sangat Tidak Setuju" terhadap pernyataan negatif mengenai kebingungan dalam menggunakan sistem. Sebanyak 10% memilih Netral, dan tidak ada yang "Setuju" maupun "Sangat Setuju". Ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa sistem ini mudah dipahami dan tidak membingungkan, yang merupakan indikator positif terhadap aspek *user experience* dan antarmuka sistem.
- Pernyataan Q10  
Sebanyak 49% responden menyatakan "Sangat Tidak Setuju" dan 37% "Tidak Setuju", namun terdapat 12% responden yang memilih "Netral" dan 2% yang "Setuju", serta tidak ada yang "Sangat Setuju". Ini berarti sebagian besar pengguna tidak mengalami kesulitan dalam mengakses sistem.

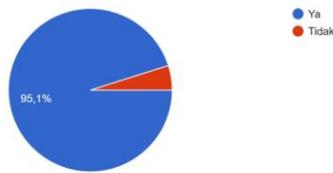
Secara keseluruhan, hasil dari Tabel 3 menunjukkan bahwa sistem informasi administrasi kegiatan Coass telah diterima dengan baik oleh sebagian besar pengguna. Tanggapan positif yang diperoleh menunjukkan bahwa sistem ini cukup *user-friendly*, mudah diakses, dan tidak membingungkan. Namun, beberapa permasalahan minor seperti kendala akses dan pengelolaan data perlu menjadi perhatian dalam pengembangan lebih lanjut, agar sistem memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik

Selain data kuantitatif, responden juga memberikan masukan terbuka yang bersifat konstruktif, antara lain:

- Saran perbaikan antarmuka (UI/UX)  
Terdapat masukan responden yang menyarankan agar tampilan sistem di perangkat mobile ditingkatkan karena dinilai belum sepenuhnya responsif. Selain itu, beberapa responden meminta agar poin-poin penting dalam tampilan sistem lebih ditonjolkan agar informasi lebih mudah diidentifikasi. Hal ini menunjukkan perlunya optimalisasi desain visual untuk meningkatkan kenyamanan dan efisiensi pengguna dalam bernavigasi.
- Saran pengembangan fungsionalitas  
Beberapa fitur tambahan yang diusulkan mencakup kemampuan untuk mengunggah bukti visual kegiatan, penambahan nomor rekam medis pasien, fitur unduhan form penilaian, serta pelacakan perkembangan mahasiswa secara keseluruhan. Saran-saran ini menunjukkan keinginan pengguna untuk memperluas cakupan sistem agar tidak hanya administratif, tetapi juga mendukung manajemen akademik yang lebih menyeluruh.

Mayoritas responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa kedokteran gigi dengan literasi digital tinggi sebanyak 39 orang (95,1%) dan terbiasa menggunakan sistem informasi. Sedangkan sebanyak 2 orang (4,9%) menyatakan bahwa mereka belum pernah atau belum terbiasa menggunakan sistem informasi.

Apakah responden sudah pernah atau terbiasa menggunakan sistem informasi ?  
41 jawaban



Gambar 3. Diagram Penggunaan Sistem Informasi Responden

Tingginya skor SUS pada penelitian ini besar dipengaruhi oleh karakteristik responden, di mana 95,1% di antaranya memiliki literasi digital tinggi dan telah terbiasa menggunakan sistem informasi atau aplikasi digital serupa. Kondisi ini membuat mereka lebih cepat memahami sistem baru dan lebih nyaman berinteraksi dengan antarmuka yang disediakan. Namun, hasil ini tidak sepenuhnya merepresentasikan persepsi semua kelompok pengguna, khususnya 4,9% responden yang tidak terbiasa menggunakan teknologi. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan responden dengan tingkat literasi digital yang lebih beragam, sehingga dapat diperoleh gambaran usability yang lebih menyeluruh dan representatif.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan *metode System Usability Scale (SUS)*, sistem informasi administrasi Coass yang dikembangkan menunjukkan tingkat kebergunaan yang sangat baik, dengan skor rata-rata 80,121. Skor ini berada dalam kategori “*Excellent*” menurut *Adjective Rating*, Grade B dalam skala huruf, dan termasuk dalam rentang “*Acceptable*” berdasarkan *Acceptability Ranges*.

1. Hasil ini menegaskan bahwa sistem berhasil memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna dalam hal kemudahan penggunaan, kejelasan antarmuka, dan efisiensi interaksi. Mayoritas pengguna menyatakan bahwa sistem mudah digunakan, tidak membingungkan, dan nyaman dioperasikan, sebagaimana ditunjukkan oleh tingginya persentase tanggapan positif pada item-item kunci dalam kuesioner SUS.

2. Tingginya tingkat kebergunaan ini menjadi indikator penting keberhasilan implementasi sistem, karena *usability* merupakan salah satu faktor utama dalam mendorong adopsi teknologi di lingkungan institusi, termasuk di Rumah Sakit Gigi dan Mulut (RSGM). Dengan sistem yang intuitif dan ramah pengguna, diharapkan proses administrasi Coass menjadi lebih efisien, transparan, dan mendukung peningkatan mutu pendidikan profesi dokter gigi secara menyeluruh.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rizki, A. F., Fadilla, A. N., & Rahman, Y. (2020). Perancangan Aplikasi Mahasiswa Coass Kedokteran Gigi Di Kota Bandung. *EProceedings of Art & Design*, 7(3).
- [2] Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books
- [3] Mathias, A. A. P. (2023). PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI LOGBOOK KOAS FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS XYZ. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- [4] Nuryanis, S., Anjani, D., & Yuliani, R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penilaian COASS Dokter pada RSUD Pasar Rebo. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 3(04), 676–682.
- [5] Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. San Diego: Academic Press.
- [6] Brooke, J. (1996). SUS-A quick and dirty *usability* scale. *Usability Evaluation in Industry*, 189(194), 4–7
- [7] Chrishanty, D., Putra Pande, P. A., Indra ER, N., Purnama, F. “Development of a Dental Practice Medical Record Using The Scrum Methodology,” *Journal of Electrical, Electronics and Informatics (JEEI)*, Vol. 8, No. 1, 2024 Hal. 1–7.

- [8] Polvi, I. K. Y. P., Sucahya, W., I P. G. R., Indra ER, N., Purnama, F. "Analysis of Dentist Practice Information System with System Usability Scale (SUS) Method," *Journal of Electrical, Electronics and Informatics (JEEI)*, Vol. 8, No. 2, 2024 Hal. 40–46.
- [9] Ramadhan, D. W. (2019). Pengujian usability website time excelindo menggunakan system usability scale (sus) (studi kasus: website time excelindo). *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 139–147.
- [10] Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*.
- [11] Setyawan, R. A., & Walter, F. (2018). PENGUKURAN USABILITY WEBSITE E-COMMERCE SAMBAL NYOSS MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT. In *Atapukan* (Vol. 54, Issue 1).
- [12] Suasapha, A. H. (2020). Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik. *Jurnal Kepariwisata*, 19(1), 29–40.