



Analisis Manfaat Penggunaan Aplikasi MY BEST di Universitas Bina Sarana Informatika (Metode System Usability Scale)

**Putie Maharani Basa¹, Nurullah Sururi Afif², Sita Deliana³, Salwa Gunawan⁴, Anisa Yesi⁵,
Andhika Adriandra⁶, Raihan Naufal⁷**

¹⁻⁷ Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

Email author: putie.pmb@bsi.ac.i¹, Afifalaric@gmail.com², sitadelianaxap4@gmail.com³,
salwagunawan01@gmail.com⁴, anisayesi12@gmail.com⁵, adriandraandika@gmail.com⁶,
raihannaufal2426@gmail.com⁷

Article Info

Article history:

Received Januari 3, 2025

Revised Februari 17, 2025

Accepted June 28, 2025

Keywords:

Analysis, Benefit, System
Usability Scale (SUS)

ABSTRACT

The advancement of information technology has had a profound impact on education, including at the Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI), where My Best, an elearning application, was created. With this program, users may participate in a variety of academic tasks, including online attendance, discussions, assessments, assignments, and course materials. But pupils continue to face usability difficulties. The System Usability Scale (SUS) technique is used in this study to assess the usability of the My Best program. The approach included 35 current UBSI students who have been using the My Best software for more than seven semesters. According to the assessment, the average SUS score was 70, which is considered to be rather high but still needs work in terms of interface usability and user-friendliness. As a result, although the My Best app is thought to be helpful in fostering learning, improvements are needed to enhance the whole user experience.

Corresponding Author:

Putie Maharani Basa,

Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

putie.pmb@bsi.ac.i



1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mengubah cara pendidikan secara global. Adanya perubahan yang signifikan, telah merubah sistem pembelajaran. Seperti saat ini, pembelajaran digital atau e-learning semakin mendapat tempat, terutama setelah pandemi COVID-19 yang mempercepat penerapan metode belajar daring. Di Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI), yang berbasis teknologi, respons terhadap perubahan ini tampak jelas dalam pengembangan aplikasi e-learning yang bernama MY BEST. Aplikasi ini dibuat untuk memfasilitasi aktivitas akademik seperti

akses konten, pengerjaan tugas, ujian, forum diskusi online, dan kehadiran secara digital, sehingga menjadi fondasi sistem pembelajaran modern di UBSI.

Namun, meskipun MY BEST telah menjadi elemen penting dalam sistem pendidikan di UBSI, masih banyak mahasiswa dan dosen yang mengalami kendala saat menggunakannya. Seperti terjadinya (delay) fitur chat, kurangnya pemahaman mahasiswa ketika meng-upload tugas sehingga terjadi perbedaan antara harapan pengguna dengan kenyataan. Penelitian oleh (Hartati et al., 2023) menunjukkan bahwa masih diperlukan evaluasi usability untuk aplikasi MY BEST agar bisa dipastikan bahwa aplikasi tersebut mudah digunakan, berfungsi dengan baik, dan efektif dalam mendukung pembelajaran. Oleh karena itu maka penelitian “Analisis Manfaat Aplikasi MY BEST di Universitas Bina Sarana Informatika” perlu dilakukan, dengan tujuan sbb:

1. Untuk menilai seberapa mudah aplikasi MY BEST digunakan, metode System Usability Scale (SUS) diterapkan sebagai ukuran efektivitas sistem dalam mendukung pembelajaran di UBSI.
2. Untuk memahami pandangan mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika mengenai antarmuka dan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi MY BEST berkaitan dengan aktivitas akademik seperti akses materi, tugas, dan ujian online.
3. Untuk memberikan saran perbaikan dan pengembangan aplikasi MY BEST berdasarkan hasil evaluasi kegunaan untuk meningkatkan pengalaman pengguna serta efektivitas pembelajaran digital di lingkungan kampus.

2. KAJIAN TEORITIS

Menurut (Qomariah, 2021) sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online).

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

MY BEST adalah aplikasi e-learning yang dikembangkan oleh Universitas Bina Sarana Informatika. Dimana terdapat beberapa penelitian mengenai aplikasi ini. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh (Nathanael & Ramanda, 2024) memanfaatkan pendekatan EUCS (End-User Computing Satisfaction) untuk mengevaluasi kepuasan pengguna MY BEST, yang menunjukkan hasil positif dengan rata-rata skor 3,91.

Penelitian lain dilakukan oleh (Rahman et al., 2024) melakukan audit aplikasi ini dengan menggunakan kerangka kerja COBIT 5 dan menyimpulkan bahwa MY BEST berada pada tingkat kematangan “predictable process”, dengan skor 3,63 dari target 4,00.

Hal ini menandakan bahwa meskipun MY BEST cukup stabil dan diterima positif oleh pengguna, masih ada peluang untuk meningkatkan usability dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Pada penelitian saat ini menerapkan pendekatan System Usability Scale (SUS) yang bertujuan untuk melengkapi hasil sebelumnya, dengan menggunakan pendekatan yang berbeda. Dimana SUS dapat mengevaluasi lebih detail mengenai kemudahan penggunaan suatu aplikasi dari sudut pandang pengguna akhir, terutama mahasiswa UBSI. Kelebihan SUS ialah kesederhanaannya dalam

penerapannya sekaligus kemampuannya untuk menghasilkan skor usability yang cepat dan terstandarisasi.

Penilaian menggunakan SUS juga dapat memberikan pandangan menyeluruh tentang pengalaman pengguna dalam konteks pendidikan, dengan menyebarkan kuesioner dalam bentuk Google Form. Yang bertujuan untuk menilai pandangan pengguna mengenai antarmuka, navigasi, dan pengalaman secara keseluruhan saat menggunakan aplikasi My Best sebagai alat pembelajaran di Universitas Bina Sarana Informatika. Pendekatan ini banyak diterapkan untuk menilai efektivitas dan kegunaan aplikasi sistem informasi akademik yang berbasis web (Pratama et al., 2023). Dimana didalam Google Form terdapat 10 pernyataan yang diukur menggunakan skala Likert. Dengan butir pertanyaan sbb:

1. Saya berpikir untuk kembali menggunakan situs ini.
2. Saya mendapati situs ini cukup sulit untuk digunakan.
3. Saya merasa situs ini sederhana untuk digunakan.
4. Saya memerlukan dukungan dari orang lain atau seorang teknisi agar bisa menggunakan situs ini.
5. Saya merasa fitur-fitur dalam situs ini berfungsi dengan baik.
6. Saya merasakan adanya banyak hal yang kurang konsisten di situs ini.
7. Saya yakin orang lain mampu cepat memahami cara menggunakan situs ini.
8. Saya merasa situs ini cukup membingungkan.
9. Saya tidak merasakan adanya kesulitan saat menggunakan situs ini.
10. Saya perlu beradaptasi terlebih dahulu sebelum bisa menggunakan situs ini.

Skala Likert menurut (Sugiyono dalam Roy, 2020) adalah sebuah skala yang digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang ataupun sekelompok orang terhadap objek penelitian yang biasanya berupa sebuah fenomena yang sedang terjadi. Adapun skala yang digunakan dalam penelitian ini sbb:

Tabel 1. Skor Jawaban Kuesioner

Keterangan	Skala Likert
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Skor ini dapat digunakan untuk mengevaluasi kepuasan pengguna terhadap sistem informasi Aplikasi My Best (Ririh et al., 2020).

Teknik pengambilan menggunakan *Sampel Purposive* untuk pengambilan sampel menggunakan standar untuk penggunaan sistem tertentu dalam jangka waktu tertentu (Rachmawati & Setyadi, 2023). Untuk menghitung ukuran sampel menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

- n = Ukuran Sampel
- N = Jumlah Populasi
- e = Tingkat Kesalahan (0.05)

Setelah data kuesioner didapat, maka pedoman yang harus diikuti saat menghitung skor pada kuesioner untuk menentukan hasil evaluasi menggunakan metode system usability scale (Rachmawati & Setyadi, 2023):

- a. Untuk setiap pernyataan nomor ganjil, kurangi 1 dari total (X-1).
- b. Kurangi untuk setiap pernyataan bilangan genap nilainya dari 5 (5-X).
- c. Menambahkan nilai pernyataan dengan bilangan genap dan ganjil.
- d. Nilai ini kemudian dikalikan dengan 2,5.
- e. Untuk mendapatkan skor akhir rentang 0 hingga 100, menggunakan rumus berikut:

$$U = \frac{\Sigma R \times 2,5}{t}$$

Dimana :

U = Skor rata-rata *System Usability Scale* (SUS)

ΣR = Kalkulasi hasil keseluruhan jawaban yang dilakukan dalam proses 1 dan 2

t = Jumlah keseluruhan responden

3. METODE PENELITIAN

Adapun tahapan pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Identifikasi Masalah dan Tinjauan Pustaka
Dimana peneliti menetapkan masalah yang ada berdasarkan pengalaman penggunaan aplikasi My Best. Peneliti membaca penelitian/jurnal sebelumnya untuk memperkuat landasan teoritis.
- b) Pengumpulan Data dan Pembuatan Kuesioner
Membuat kuesioner yang didasarkan pada indikator kegunaan dan mendistribusikan kuesioner kepada para responden yang telah menggunakan aplikasi My Best.
- c) Analisis Data
Menilai dan menganalisis hasil kuesioner dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS).
- d) Kesimpulan
Menarik kesimpulan dari hasil penelitian kegunaan aplikasi My Best dan serta memberikan saran.

Sumber Data:

- a) Data Primer : didapatkan melalui distribusi kuesioner kepada mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) yang secara aktif menggunakan aplikasi My Best dalam kegiatan akademik sehari-hari. Kuesioner ini dibuat untuk menggali sudut pandang, pengalaman, dan penilaian mereka tentang seberapa mudah aplikasi itu digunakan serta seberapa efektif dalam mendukung proses pembelajaran online dan pengelolaan akademik.
- b) Data sekunder : didapatkan dari banyak sumber literatur yang dapat dipercaya dan berkualitas, seperti laporan penelitian sebelumnya, artikel ilmiah dari jurnal yang telah terakreditasi, dan dokumentasi sistem yang berhubungan dengan aplikasi My Best. Sumber-sumber ini dimanfaatkan untuk memperkuat dasar teori dan mendukung analisis dalam penelitian, serta memberikan pandangan lengkap mengenai pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian sistem informasi akademik berbasis web di lingkungan pendidikan tinggi.

Analisis Data

a) Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk menentukan seberapa besar potensi pernyataan kuesioner untuk menghasilkan ukuran yang seharusnya diukur. Perangkat lunak SPSS digunakan untuk melakukan uji korelasi *Pearson Product Moment*. Pernyataan dianggap valid jika nilai r -hitung $>$ r -tabel (Pratama et al., 2023).

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui seberapa konsisten pengujian tersebut. Untuk melakukan pengujian ini, digunakan *Alpha Cronbach*, yang dianggap dapat diandalkan jika nilai α lebih besar dari 0,6 (Pratama et al., 2023).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang melibatkan 38 orang mahasiswa aktif dari Universitas Bina Sarana Informatika. Adapun kelas yang dijadikan sampel adalah kelas 19.8A.37 yang telah menggunakan aplikasi My Best selama lebih dari 7 semester (Rachmawati & Setyadi, 2023). Dengan jumlah populasi sebanyak 38 pengguna, maka dapat diambil metode slovin dengan tingkat kesalahan 5% adalah sbb:

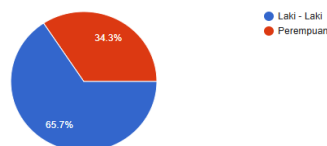
$$n = \frac{38}{1 + 38(0,05)^2} = 34,703$$

Keterangan:

- n = Ukuran Sampel
- N = 38 orang
- e = Tingkat Kesalahan (0.05)

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dengan jumlah populasi 38 pengguna, hasil yang didapatkan adalah 34,703 dibulatkan menjadi 35 pengguna aplikasi MyBest yang akan dijadikan responden pada data kelas 19.8A.37.

Adapun responden berdasarkan jenis kelamin sbb:



Gambar 1. Responden
Sumber: Gambar analisis SPSS

Tampilan Apikasi MyBest

1. Fitur Login

Halaman ini adalah tampilan pertama yang terlihat saat pengguna membuka aplikasi MyBest. Pengguna perlu memasukkan alamat email mahasiswa dan kata sandi. Juga tersedia fitur untuk menunjukkan atau menyembunyikan kata sandi, serta pilihan "Lupa Kata Sandi" yang membantu pengguna mereset kata sandi jika lupa.



Gambar 2. Fitur Login
Sumber: UBSI

2. Halaman Dashboard

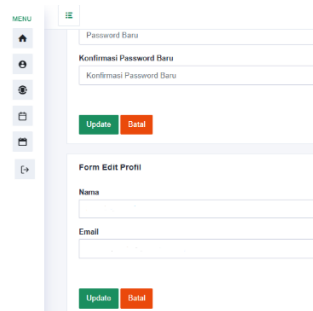
Halaman ini berfungsi sebagai halaman utama setelah pengguna masuk. Di tempat ini, informasi penting ditampilkan, termasuk pengumuman akademik, aktivitas terkini, serta cara untuk mengakses fitur lainnya. Di bagian atas, terdapat ringkasan profil pengguna.



Gambar 3. Fitur Dashboard
Sumber: UBSI

3. Halaman Profil

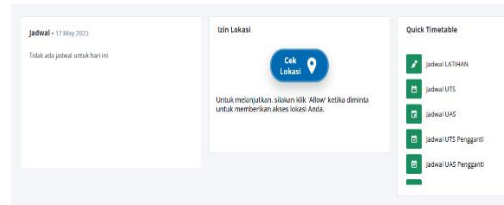
Halaman ini menyajikan informasi pribadi pengguna, termasuk nama lengkap, NIM, program studi, serta informasi akademik lainnya. Pengguna dapat mengakses dan mengatur data mereka yang telah terdaftar dalam sistem di sini.



Gambar 4. Fitur Profil
Sumber: UBSI

4. Halaman Ujian

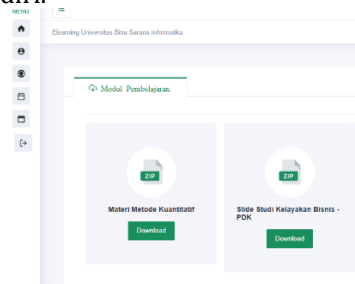
Halaman ini akan menampilkan lokasi mahasiswa ketika mengakses dan mengikuti tes secara daring. Di sini terdapat informasi tentang tipe ujian, waktu ujian, dan juga tombol untuk memulai atau melanjutkan ujian yang telah dijadwalkan.



Gambar 5. Fitur Ujian
Sumber: UBSI

5. Halaman Modul MBKM

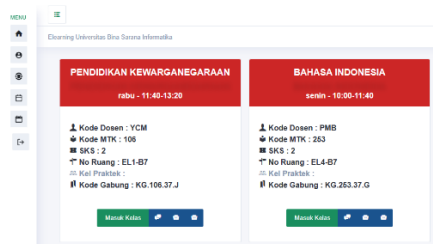
Halaman ini menawarkan akses kepada materi dan modul dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Pengguna bisa mengunduh atau mempelajari modul yang ada secara online untuk mendukung aktivitas belajar mandiri.



Gambar 6. Fitur Modul MBKM
Sumber: UBSI

6. Halaman Jadwal Kuliah dan Absensi

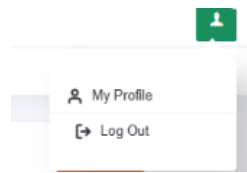
Menampilkan informasi tentang jadwal kuliah harian atau mingguan serta status kehadiran mahasiswa. Pengguna dapat melihat apakah mereka hadir, izin, atau tidak hadir di kelas tertentu. Antarmuka dirancang sederhana agar mudah dipahami.



Gambar 7. Fitur Jadwal Kuliah dan Absensi
Sumber: UBSI

7. Menu Logout

Menu ini terletak di bagian bawah sidebar atau di sudut kanan atas (tergantung pada perangkat yang digunakan). Ada dua opsi utama yaitu "Profil Saya" untuk kembali ke halaman profil dan "Keluar" untuk menutup aplikasi dengan aman.



Gambar 8. Fitur Logout
Sumber: UBSI

Proses perhitungan SUS score

Untuk melakukan perhitungan SUS, dengan daftar pertanyaan yang di distribusikan kepada mahasiswa. Didapat 35 jawaban responden yang memenuhi kriteria. Hasil dari responden ini akan melalui proses uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa data yang diperoleh valid dan bisa dipakai untuk perhitungan dengan rumus sesuai metode SUS. Hal ini berguna untuk membantu menilai dan menarik kesimpulan serta memberikan rekomendasi berdasarkan metode SUS.

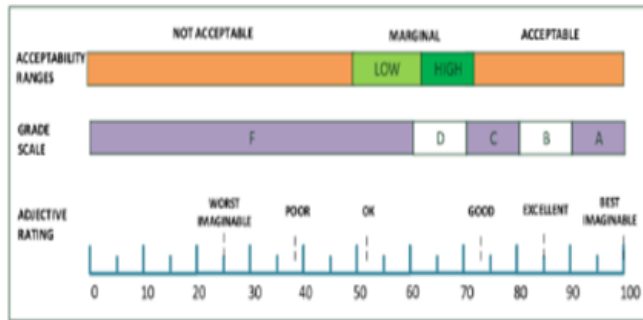
Tabel 3. Hasil Hitung

SKOR HASIL HITUNG SUS										JUMLAH	NILAI (JUMLAH X 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	35	87,5
4	4	4	2	4	4	4	4	2	3	35	87,5
2	4	4	4	3	2	4	4	2	2	31	77,5
3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	28	70
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,5
3	4	4	2	3	3	4	4	4	1	32	80
4	3	4	3	4	3	4	3	4	1	33	82,5
2	3	2	2	2	2	1	3	2	2	21	52,5
4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38	95
3	2	2	2	2	1	2	2	1	1	18	45
3	4	4	3	3	1	3	3	3	2	29	72,5
3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	25	62,5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	1	2	2	3	4	2	3	29	72,5
2	3	2	4	2	1	2	2	2	2	22	55
3	3	3	3	3	1	3	3	3	1	26	65
4	3	3	2	4	3	4	3	1	2	29	72,5
3	3	4	1	4	0	4	0	4	0	23	57,5
3	1	3	2	2	1	3	2	2	1	20	50
4	3	4	3	2	2	2	2	2	2	26	65
3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	27	67,5
4	4	4	4	4	4	4	3	1	3	35	87,5

Sumber: hasil diolah

System Usability Scale (SUS) adalah sebuah cara untuk menilai seberapa baik pengguna dapat berinteraksi dengan suatu antarmuka. Dalam Tabel 3, kita dapat melihat hasil perhitungan menggunakan metode SUS untuk mengevaluasi aplikasi MyBest, di mana diperoleh rata-rata skor akhir sebesar 70. Untuk menilai skor yang diperoleh, metode SUS memiliki tiga aspek yang ditunjukkan dalam Gambar 9.

Gambar 9 menunjukkan cara penilaian pertama Acceptability Ranges yang terbagi menjadi tiga kategori: Not Acceptable dengan nilai 0-50, Marginal Low dengan nilai 51-62, dan High dengan rentang nilai 63-70. Grade Scale memiliki kategori A untuk skor $A \geq 80,3$, B untuk rentang $74 \leq B \leq 80,3$, C untuk $68 \leq C < 74,3$, D untuk $51 \leq D < 68$, dan F untuk nilai di bawah 51. Tiga pengkategorian atau peringkat yang disebut adjective rating mencakup Worst Imaginable, Poor, Ok, Good, Excellent, dan Best Imaginable. Penilaian ini mempertimbangkan tiga aspek, yaitu acceptability ranges, grade scale, dan adjective rating.



Gambar 9. Penentuan Hasil Penilaian SPSS

Sumber: hasil perhitungan SPSS

Berdasarkan ketiga aspek ini, skor rata-rata akhir adalah 70. Dari perhitungan metode SUS, acceptability ranges menunjukkan kategori marginal low, grade scale berada pada kategori D, dan adjective rating berada pada tingkatan "ok". Dari hasil akhir yang diperoleh dari skor rata-rata, dapat disimpulkan bahwa sistem ini cukup baik untuk digunakan, namun masih memerlukan perbaikan dalam hal kegunaan.

Uji Validitas

Validitas diuji untuk mengevaluasi pernyataan dalam penelitian yang memberikan hasil yang bertujuan. Tujuannya adalah untuk melihat seberapa baik skor dari setiap item dapat memprediksi hasil keseluruhan. Teknik analisis statistik diterapkan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS.

Correlations												
	001	002	003	004	005	007	008	009	010	011	016/010	016/11
001 Pearson Correlation	1	.362	.632 ^{**}	.103	.422 ^{**}	.360 ^{**}	.282 ^{**}	.372 ^{**}	.269	.472 ^{**}	.671 ^{**}	.689 ^{**}
001 Sig. (2-tailed)		.024	.000	.393	.012	.000	.000	.029	.039	.004	.000	.000
001 N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
002 Pearson Correlation	.362	1	.716 ^{**}	.269	.416 ^{**}	.531 ^{**}	.493 ^{**}	.614 ^{**}	.198	.622 ^{**}	.743 ^{**}	.474 ^{**}
002 Sig. (2-tailed)	.024		.000	.001	.013	.000	.000	.000	.174	.000	.000	.013
002 N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
003 Pearson Correlation	.632 ^{**}	.716 ^{**}	1	.162	.622 ^{**}	.472 ^{**}	.526 ^{**}	.469 ^{**}	.366 ^{**}	.491 ^{**}	.753 ^{**}	.494 ^{**}
003 Sig. (2-tailed)	.000	.000		.281	.001	.004	.000	.003	.023	.001	.000	.006
003 N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
004 Pearson Correlation	.103	.269	.162	1	.222	.469 ^{**}	.275	.464 ^{**}	.366 ^{**}	.442 ^{**}	.666 ^{**}	.290
004 Sig. (2-tailed)	.393	.037	.210		.000	.000	.174	.000	.022	.000	.000	.159
004 N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
005 Pearson Correlation	.422 ^{**}	.416 ^{**}	.622 ^{**}	.222	1	.613 ^{**}	.743 ^{**}	.573 ^{**}	.494 ^{**}	.349	.722 ^{**}	.349 ^{**}
005 Sig. (2-tailed)	.012	.013	.000	.009		.000	.000	.027	.000	.043	.000	.043
005 N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
007 Pearson Correlation	.360 ^{**}	.493 ^{**}	.472 ^{**}	.469 ^{**}	.472 ^{**}	1	.360 ^{**}	.494 ^{**}	.245	.739 ^{**}	.614 ^{**}	.594 ^{**}
007 Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.002	.000	.174	.000	.000	.002
007 N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
008 Pearson Correlation	.282 ^{**}	.493 ^{**}	.526 ^{**}	.275	.743 ^{**}	.613 ^{**}	1	.526 ^{**}	.622 ^{**}	.359	.724 ^{**}	.477 ^{**}
008 Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.110	.000	.000		.000	.000	.020	.000	.004
008 N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
009 Pearson Correlation	.372 ^{**}	.469 ^{**}	.469 ^{**}	.464 ^{**}	.573 ^{**}	.494 ^{**}	.526 ^{**}	1	.274	.739 ^{**}	.772 ^{**}	.577 ^{**}
009 Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.027	.000	.001		.212	.000	.000	.026
009 N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
010 Pearson Correlation	.472 ^{**}	.622 ^{**}	.491 ^{**}	.442 ^{**}	.442 ^{**}	.349	.622 ^{**}	.349	1	.714	.622 ^{**}	.339
010 Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.154	.000	.212		.000	.000	.382
010 N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

Gambar 10. Hasil Validitas

Sumber: hasil perhitungan SPSS

Semua variabel yang telah diuji akan dimasukkan dengan syarat signifikansi (p-value). Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa item tersebut valid. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa item tersebut tidak valid (Kholifah et al., 2023).

Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah sebuah instrumen yang bertujuan untuk mengumpulkan data sebagai penanda dari suatu variabel atau struktur. Sebuah survei dianggap dapat diandalkan atau otoritatif jika hasilnya tetap stabil meskipun dilakukan pada waktu yang berbeda dan dengan sampel yang berbeda, ini menunjukkan bahwa pertanyaan yang diajukan berasal dari populasi yang sama dan bahwa jawabannya dapat dipercaya.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.888	10

Gambar 11. Hasil Reliabilitas

Sumber: hasil perhitungan SPSS

Untuk menguji keandalan tiap pertanyaan dalam kuesioner, berdasarkan nilai standar *Cronbach's Alpha* yang harus mencapai 0,8, Semakin dekat angka tersebut dengan 1, semakin tinggi pula tingkat keandalan konsisten internal dalam indikator penelitian. Hasil akhir dari pengujian keandalan ini diproses menggunakan perangkat lunak SPSS

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi My Best di Universitas Bina Sarana Informatika memiliki usability yang cukup baik. Dengan menggunakan pendekatan System Usability Scale (SUS), rata-rata skor yang diperoleh adalah 70. Ini menunjukkan bahwa aplikasi ini termasuk dalam kategori "marginal high" dalam Acceptability Ranges dan berada pada grade "C" di Grade Scale, serta mendapatkan penilaian "ok" dalam Adjective Rating. Hasil ini menandakan bahwa aplikasi My Best secara umum sudah mampu memenuhi kebutuhan pengguna, terutama mahasiswa, dalam mendukung kegiatan pembelajaran digital. Seperti absensi, materi perkuliahan, dll. Sehingga aplikasi MY BEST memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar di UBSI.

Namun, keberhasilan aplikasi ini tidak hanya tergantung pada fungsionalitas teknis tetapi juga pada kemudahan dan kenyamanan pengguna saat mengoperasikannya. Oleh karena itu, perlu ada peningkatan pada fitur chat, akses aplikasi ketika ujian agar pengalaman pengguna dapat meningkat semakin baik dan aplikasi benar-benar bisa mendukung keberhasilan proses pembelajaran di era digital.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Jurnal ini saya dedikasikan untuk lima mahasiswa saya diatas sebagai ucapan terima kasih telah mendistribusikan kuesioner kepada rekan-rekan mahasiswa. Ucapan terima kasih kepada mahasiswa kelas 19.8A.37 semester delapan prodi sistem informatika yang telah bersedia mengisi kuesioner dan mau mengikuti arahan saya dalam pembuatan tulisan ilmiah. Terakhir kepada rekan dosen (bapak nurul) serta teman yang saya anggap seperti ibu sendiri (Dewi Suryaningsih) yang telah mendukung secara materiil dalam pembuatan jurnal ini.

REFERENCES

Hartati, T., Hikmah, N., & Riyanto, V. (2023). Usability Engineering Analysis on My Best E-Learning Application University of Bina Sarana Informatika. *Journal of Information System, Informatics and*

Computing, 7(2), 363. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v7i2.1279>

Qamariyah, Q. (2021). PEMBELAJARAN ONLINE (DARING) DI TENGAH PANDEMI-COVID19-2021 TANTANGAN YANG MENDEWASAKAN ANAK. *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(1). <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v3i1.293>

Nathanael, J., & Ramanda, K. (2024). Analisis Kepuasan Pengguna Elearning Menggunakan Metode EUCS. *Adopsi Teknologi Dan Sistem Informasi (ATASI)*, 3(2), 33-39. <https://doi.org/https://doi.org/10.30872/atasi.v3i2.1843>

Rahman, A., RhamzanI, Muhammad, S., Ningrat, W., & Fahlapi, R. (2024). AUDIT SISTEM INFORMASI APLIKASI MY BEST DI UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA MENGGUNAKAN COBIT 5. *Jurnal Humaniora, Sosial Dan Bisnis*, 2(0), 1-23.

Pratama, A. S., Sari, S. M., Hj, M. F., Badwi, M., & Anshori, M. I. (2023). *Pengaruh Artificial Intelligence , Big Data Dan Otomatisasi Terhadap Kinerja SDM Di Era Digital 2 . Bagaimana Big Data mempengaruhi keputusan strategis terkait SDM oleh manajemen. 2(4)*.

Roy, Ajit. 2020. A Comprehensive Guide for Design, Collection, Analysis and Presentation of Likert and other Rating Scale Data [Online]. Link: https://www.academia.edu/43710696/BOOK_A_Comprehensive_Guide_for_Design_Collection_Analysis_and_Presentation_of_Likert_and_other_Rating_Scale_Data (Accessed: 14 Desember 2023)

Rachmawati, I., & Setyadi, R. (2023). Evaluasi Usability Pada Sistem Website Absensi Menggunakan Metode SUS. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2), 551-561. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.2868>

Ririh, K. R., Laili, N., Wicaksono, A., & Tsurayya, S. (2020). Studi Komparasi dan Analisis Swot Pada Implementasi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) di Indonesia. *Jurnal Teknik Industri*, 15(2), 122-133. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jgti/article/view/29183>