



**ANALISIS USABILITY APLIKASI AKSARA ULU
SUMATERA SELATAN MENGGUNAKAN METODE
SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)**

KARYA AKHIR

**DANIEL SIDDIQ
22141014P**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINADARMA
PALEMBANG
2026**



**ANALISIS USABILITY APLIKASI AKSARA ULU
SUMATERA SELATAN MENGGUNAKAN METODE
SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)**

**DANIEL SIDDIQ
22141014P**

**KARYA AKHIR INI DIAJUKAN SEBAGAI SYARAT MEMPEROLEH GELAR
SARJANA KOMPUTER**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINADARMA
PALEMBANG
2026**

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISIS USABILITY APLIKASI AKSARA ULU SUMATERA
SELATAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY
SCALE (SUS)**

**DANIEL SIDDIQ
22141014P**

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi**

Pembimbing

Palembang, 24 Februari 2026
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Dekan,



Dr. Yesi Novaria Kunang, S.T., M.Kom.



Ria Andryani, S.Kom., M.M., M.Kom.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "ANALISIS USABILITY APLIKASI AKSARA ULU SUMATERA SELATAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)" Oleh "Daniel Siddiq", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Selasa tanggal 24 Februari 2026.

Komisi Penguji

1. Ketua : **Dr. Yesi Novaria Kunang, S.T., M.Kom.** (.....)

2. Anggota : **Nyimas Sopiah, S.Kom.,M.M.,M.Kom.** (.....)

3. Anggota : **Andri, S.Kom., M.CS** (.....)

Mengetahui,
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Ketua,



Dr. Ari Mujahir, S.Kom., M.Cs

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daniel Siddiq
NIM : 22141014P

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya(Skripsi)adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya;
2. karya tulis ini murni gagasan,rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan ;
4. Saya bersedia tugas skripsi, di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang 10 Maret 2026

Yang membuat pernyataan,



Daniel Siddiq

22141014P

MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto

“Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat”

(Winston Churchill)

Persembahan

Tiada lembar yang lebih bermakna dalam laporan penelitian ini selain lembar persembahan. Penelitian ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, Bapak Muzakkar dan Ibu Evy Setiawati, serta seluruh keluarga, sahabat, dan teman-teman yang tak pernah lelah memberi semangat dan dukungan kepada saya hingga laporan ini dapat terwujud.

ABSTRACT

Ulu Script is one of the local cultural heritages of South Sumatra that has gradually been marginalized due to the dominance of the Latin script. Efforts to preserve this cultural heritage have been carried out through the development of digital applications, one of which is the Multi-Variant Ulu Script Application of South Sumatra. This study aims to measure and evaluate the usability level of the application and the website <https://aksaraulusumsel.id/> by using the System Usability Scale (SUS) method. This research employed a quantitative approach by distributing SUS questionnaires to a number of users who match the target users of the application. The collected data were analyzed to obtain usability scores that reflect the level of user satisfaction. These results were then used as a basis for providing recommendations for further system development. The results of this study indicate that the Android-based Multi-Variant Ulu Script Application of South Sumatra obtained an average SUS score of 77.9, while the website <https://aksaraulusumsel.id/> obtained a SUS score of 74.1. Both scores are above the standard average SUS score of 68, which places them in the Good category, with grade B, percentile rank 60–84, and within the Acceptable usability level. The interpretation of the adjective rating indicates that both the application and the website are considered appropriate for use, easy to understand, and equipped with menus and features that function properly according to user needs. Furthermore, based on the Net Promoter Score (NPS) classification, the application and website fall into the Passive category. This indicates that users are generally satisfied and have a tendency to recommend the system, although further improvements are still needed to reach the Promoter category.

Keywords: *usability, Ulu script, cultural application, System Usability Scale, digital preservation*

ABSTRAK

Aksara Ulu merupakan salah satu warisan budaya lokal dari Sumatera Selatan yang semakin terpinggirkan oleh dominasi aksara Latin. Upaya pelestarian dilakukan melalui pengembangan aplikasi digital, salah satunya adalah *Aplikasi Multi Varian Aksara Ulu Sumatera Selatan*. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan (usability) dari aplikasi dan situs web <https://aksaraulusumsel.id/> dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui penyebaran kuesioner SUS kepada sejumlah pengguna yang sesuai dengan target aplikasi. Data yang terkumpul dianalisis untuk mendapatkan skor usability yang mencerminkan tingkat kepuasan pengguna, yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk memberikan rekomendasi pengembangan lebih lanjut. Hasil penelitian ini adalah Aplikasi Multi Varian Aksara Ulu Sumatera Selatan berbasis Android memperoleh nilai rata-rata skor SUS sebesar 77,9, sedangkan situs web <https://aksaraulusumsel.id/> memperoleh skor sebesar 74,1. Kedua nilai tersebut berada di atas skor rata-rata SUS standar (68), sehingga termasuk dalam kategori *Good*, dengan *grade B*, *percentile rank* 60–84, serta berada pada tingkat *Acceptable*. Hasil interpretasi *adjective rating* menunjukkan bahwa baik aplikasi maupun website dinilai layak digunakan, mudah dipahami, serta memiliki menu dan fitur yang berfungsi dengan semestinya sesuai kebutuhan pengguna. Selain itu, berdasarkan klasifikasi *Net Promoter Score* (NPS), aplikasi dan website berada pada kategori *Passive*, yang mengindikasikan bahwa pengguna merasa puas dan memiliki kecenderungan untuk merekomendasikan sistem, meskipun masih terdapat peluang pengembangan lebih lanjut agar dapat mencapai kategori *Promoter*.

Kata Kunci: usability, aksara Ulu, aplikasi budaya, *System Usability Scale*, pelestarian digital

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis masih diberikan kesempatan untuk dapat menyelesaikan Laporan Penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta, Bapak dan Ibu, yang selalu memberikan motivasi serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Penelitian ini dengan judul “analisis usability aplikasi aksara ulu sumatera selatan menggunakan metode system usability scale (sus)”. Penyusunan Laporan Penelitian ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Bina Darma Palembang. Dalam proses penyusunannya, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak yang terlibat dalam penyelesaian penelitian ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Edi Surya Negara, M.Kom. selaku Rektor Universitas Bina Darma.
2. Ria Andryani, S.Kom., M.M., M.Kom selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi.
3. Dr. Ari Muzakir, S. Kom., M.Cs selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Dr. Yessi Novaria Kunang, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing saya yang telah banyak untuk memberikan arahan dan bimbingannya kepada saya, membagi ilmunya dan membantu saya untuk kelancaran laporan penelitian saya.
5. Seluruh Dosen Fakultas Sains Teknologi khususnya bapak dan ibu Dosen Sistem Informasi yang telah memberikan pelajaran dan pengetahuan selama masa studi perkuliahan saya.
6. Seluruh Staf dan Pegawai Fakultas Sains Teknologi khususnya Sistem Informasi yang selalu membantu dan memberikan informasi mengenai persoalan perkuliahan selama ini.
7. Amelia Tri Ramadhani yang Insya Allah akan menjadi pendamping hidupku. Kasih sayang, dukungan selama perkuliahan dan membantu dalam membuat laporan ini hingga selesai.

8. Informasi yang telah menghabiskan waktunya bersama-sama di masa perkuliahan.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan laporan penelitian ini.

Semoga Allah SWT Yang Maha Esa senantiasa memberikan karunia, limpahan rahmat dan hidayah-Nya atas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini masih memiliki kelemahan, kekurangan maupun suatu kesalahan yang disebabkan oleh keterbatasan yang dimiliki penulis.

Palembang, 10 Maret 2026

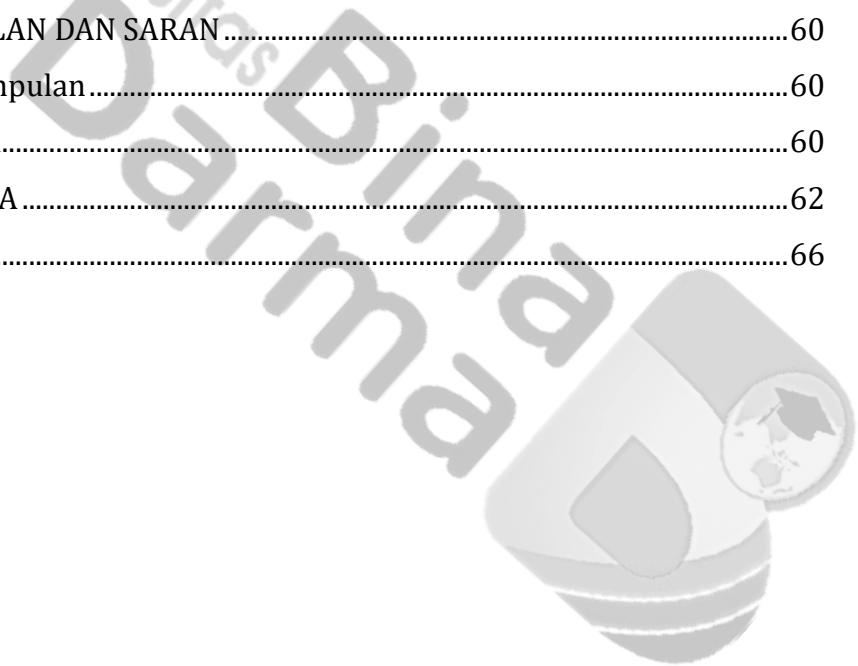


Daniel Siddiq

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Usability	7
2.2 Kuesioner	13
2.3 Penelitian terdahulu.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Diagram Alir Penelitian.....	22
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	23
3.3 Objek & Subjek Penelitian.....	24
3.4 Populasi & Sampel	24
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.6 Teknik Analisis Data.....	24
3.7 Instrumen Penelitian	26

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Menentukan tujuan Pengujian Usability	28
4.2 Menentukan Partisipan.....	35
4.3 Melakukan Uji Coba Penggunaan Sistem	36
4.4 Memberikan Kuesioner SUS.....	37
4.5 Menghitung Skor SUS.....	40
4.6 Analisis Hasil.....	50
4.7 Menyusun Rekomendasi.....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	66



DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Interpretasi Skor SUS.....	9
Tabel 2 2 Hasil Score Metode SUS	13
Tabel 2 3. Pertanyaan Metode SUS	15
Tabel 2 4 Penelitian Pendahuluan	18
Tabel 3. 1 Kuesioner SUS.....	26
Tabel 4. 1 Kuesioner <i>System Usability Scale (SUS)</i> 38	
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Kuesioner SUS web https://aksaraulusumsel.id/	39
Tabel 4. 3 Tabel Hasil Kuesioner SUS Aplikasi Multi Varian Aksara Ulu Sumsel berbasis Android.....	39
Tabel 4. 4 <i>Hasil Skor SUS Responden web https://aksaraulusumsel.id/ (sebelum dikali 2,5)</i>	40
Tabel 4. 5 <i>Skor SUS Responden (setelah total dikali 2,5)</i>	41
Tabel 4. 6 <i>Hasil Skor SUS Responden Aplikasi Aksara Ulu berbasis Android (sebelum dikali 2,5)</i>	42
Tabel 4. 7 <i>Hasil Skor SUS Responden Aplikasi Aksara Ulu berbasis Android (setelah dikali 2,5)</i>	42
Tabel 4. 8 <i>Hasil Evaluasi Score SUS tiap pertanyaan https://aksaraulusumsel.id/</i>	51
Tabel 4. 9 Analisis tiap pertanyaan	51
Tabel 4. 10 <i>Hasil Evaluasi Score SUS tiap pertanyaan versi Android</i>	53
Tabel 4. 11 Analisis tiap pertanyaan	54
Tabel 4. 12 Rekapitulasi hasil Nilai SUS	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3 1 Diagram Alir Penelitian.....	23
Gambar 4 1Tampilan depan website https://aksaraulusumsel.id/	28
Gambar 4 2 Bagian Alih Aksara.....	29
Gambar 4 3 Tampilan Alih Aksara di website https://aksaraulusumsel.id/	30
Gambar 4 4 Tampilan Halaman Utama pada aplikasi Multi Varian Aksara Ulu Sumatera Selatan berbasis Android	31
Gambar 4 5 Tampilan Halaman Menu pada aplikasi Multi Varian Aksara Ulu Sumatera Selatan berbasis Android	32
Gambar 4 6 Tampilan Halaman Literasi pada aplikasi Multi Varian Aksara Ulu Sumatera Selatan berbasis Android	33
Gambar 4 7 Tampilan Halaman Daftar Aksara Ulu pada aplikasi Multi Varian Aksara Ulu Sumatera Selatan berbasis Android.....	34
Gambar 4 8 Karakteristik Responden aplikasi Aksara Ulu (Kaganga) berbasis Android dan situs web https://aksaraulusumsel.id/	36
Gambar 4 10 Uji coba sistem Aksara Ulu berbasis Andoid dan sistem website https://aksaraulusumsel.id/	37
Gambar 4 11 <i>Grafik Persebaran Skor SUS Responden</i>	41
Gambar 4 12 <i>Grafik Persebaran Skor SUS Responden</i>	42
Gambar 4 13 Score SUS website https://aksaraulusumsel.id/	44
Gambar 4 14 Score SUS Aplikasi Multi Varian Aksara Ulu Sumsel Berbasis Android.....	45
Gambar 4 15 Grade Skor SUS yang diperoleh pada website https://aksaraulusumsel.id/	45
Gambar 4 16 Grade Skor SUS pada Aplikasi Multi Varian Aksara Ulu Sumsel berbasis Android.....	46
Gambar 4 17 <i>Adjectives</i> Skor SUS pada website https://aksaraulusumsel.id/	46
Gambar 4 18 <i>Adjectives</i> Skor SUS Aplikasi Multi Varian Aksara Ulu Sumsel berbasis Android.....	47

Gambar 4 19 <i>Acceptability</i> Skor SUS yang diperoleh pada website https://aksaraulusumsel.id/	48
Gambar 4 20 <i>Acceptability</i> Skor SUS yang diperoleh pada Aplikasi Multi Varian Aksara Ulu Sumsel berbasis Android.....	48
Gambar 4 21 <i>Hubungan Skor SUS dengan Klasifikasi NPS untuk website</i> https://aksaraulusumsel.id/	49
Gambar 4 22 <i>Hubungan Skor SUS dengan Klasifikasi NPS untuk Aplikasi Multi Varian Aksara Ulu Sumsel berbasis Android</i>	50

