

## Sistem Informasi Administrasi Skripsi Pada Program Studi Peternakan di Universitas Kristen Wira Wacana Sumba Berbasis Website

Ferderika Nathan Tawa<sup>1</sup>, Fajar Hariadi<sup>2</sup>, Raynesta Mikaela Indri Malo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Indonesia

Alamat: Jl. R. Suprpto No.35, Prailiu, Kec. Kota Waingapu, Kabupaten Sumba Timur, Nusa Tenggara Timur, Indonesia

Korespondensi penulis: [ikatawa819@gmail.com](mailto:ikatawa819@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstract.** Thesis at the Wira Wacana Christian University Sumba Animal Husbandry Study Program involves the stages of submitting a title, registering for a proposal exam, and a thesis exam. This process currently uses Google Forms, with result announcements via WhatsApp, creating inconsistencies and taking a long time. Changing the thesis title requires additional steps, such as students having to come to campus to remove the old title after it is rejected. Challenges also arise in tracking the frequency of tutoring, especially with large student numbers. This research aims to develop an effective solution by applying the Extreme Programming (XP) method in developing web-based applications. Based on the System Usability Scale (SUS) test, this application received a usability score of 80.2%, making it suitable for use. The successful implementation of this web application makes a positive contribution in improving the quality and efficiency of thesis management in the Wira Wacana Christian University Sumba Animal Husbandry Study Program.

**Keywords:** Information Systems, Thesis, Extreme Programming (XP).

**Abstrak.** Skripsi di Program Studi Peternakan Universitas Kristen Wira Wacana Sumba melibatkan tahapan pengajuan judul, pendaftaran ujian proposal, dan ujian skripsi. Proses ini saat ini menggunakan *Google Form*, dengan pengumuman hasil melalui *WhatsApp*, menciptakan ketidaksesuaian dan membutuhkan waktu lama. Perubahan judul skripsi memerlukan langkah tambahan, seperti mahasiswa harus datang ke kampus untuk menghapus judul lama setelah ditolak. Tantangan juga muncul dalam pelacakan frekuensi bimbingan, terutama dengan jumlah mahasiswa yang besar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan solusi efektif dengan menerapkan metode *Extreme Programming (XP)* dalam pembangunan aplikasi berbasis *web*. Berdasarkan pengujian *System Usability Scale (SUS)*, aplikasi ini mendapatkan nilai *usability* 80,2% sehingga layak untuk digunakan. Keberhasilan implementasi aplikasi *web* ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas dan efisiensi manajemen skripsi di Program Studi Peternakan Universitas Kristen Wira Wacana Sumba.

**Kata kunci:** Sistem Informasi, Skripsi, *Extreme Programming (XP)*.

### 1. LATAR BELAKANG

Skripsi adalah karya ilmiah yang diwajibkan bagi mahasiswa sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana di perguruan tinggi sesuai dengan bidang yang ditekuninya. Skripsi menjadi salah satu mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa dalam rangka memenuhi persyaratan akademik untuk mendapatkan gelar sarjana (Ramdhan & Nufriana, 2019). Mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi, termasuk mahasiswa program studi Peternakan di Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, diwajibkan untuk menyelesaikan studi mereka dalam batas waktu yang telah ditentukan. Skripsi atau Tugas Akhir merupakan tahap terakhir yang harus dihadapi dan diselesaikan oleh mahasiswa tingkat akhir sebagai salah satu syarat kelulusan.

Pada program studi Peternakan di Fakultas Sains dan Teknologi, proses pendaftaran Tugas Akhir atau Skripsi mencakup tiga tahap, yaitu pengajuan judul skripsi, pendaftaran ujian proposal, dan pendaftaran ujian skripsi. Saat ini, pengajuan proposal dan bimbingan skripsi masih dilakukan dengan menggunakan *Google Form* yang diisi oleh mahasiswa. Untuk pengajuan judul proposal mahasiswa harus melengkapi berkas pendaftaran judul skripsi seperti Kartu Studi Tetap (KST), pas foto mahasiswa, transkrip nilai, laporan (PKL), dokumen proposal, dan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL).

Selama ini, mahasiswa dari Program Studi Peternakan masih mengalami berbagai kendala dalam proses pengajuan topik tugas akhir (TOR) hingga bimbingan. Mereka masih mengandalkan *Google Form* untuk mengajukan topik, yang sering kali tidak terorganisir dengan baik. Hal ini menyebabkan banyak masalah, seperti kesulitan melacak status pengajuan, kurangnya komunikasi yang efektif baik mahasiswa maupun dosen pembimbing, kesulitan lainnya yaitu memonitor kemajuan bimbingan. Akibatnya, proses pengajuan TOR dan bimbingan tugas akhir menjadi tidak efisien dan terkadang mengalami kendala. Hasil dari bimbingan juga tidak bisa diketahui oleh kepala program studi (Kaprodi/Kapro) peternakan secara langsung dan harus melakukan rapat seluruh dosen Fakultas Sains dan Teknologi (FST) lagi agar hasil dari bimbingan skripsi bisa diketahui oleh Kaprodi. Dibutuhkan sebuah *platform* web terintegrasi yang dapat memfasilitasi proses ini secara lebih terstruktur dan transparan, sehingga mahasiswa dapat dengan mudah mengajukan topik, berkomunikasi dengan dosen pembimbing, dan memantau perkembangan bimbingan tugas akhir mereka. Selain itu, penggunaan satu link *form* untuk mengakses berbagai tahapan berpotensi menyebabkan kebingungan dan kesalahan dalam pengisian data.

## **2. KAJIAN PUSTAKA**

### ***Sistem Informasi***

*Sistem Informasi* merupakan sebuah sistem yang ada di dalam suatu organisasi, yang mempertemukan kebutuhan pengolahan data dan transaksi harian. Sistem ini berfungsi untuk mendukung operasional, manajemen, serta kegiatan strategis dari organisasi tersebut. Selain itu, *Sistem Informasi* juga menyediakan *informasi* bagi pihak luar organisasi yang berkepentingan. (Sutabri, 2012). *Sistem informasi* memberikan nilai tambah bagi organisasi, antara lain dalam proses, produksi, kualitas, manajemen, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. *Sistem informasi* juga dapat memberikan keunggulan kompetitif, yang tentunya sangat berguna untuk mendukung kegiatan transaksi organisasi. Peningkatan

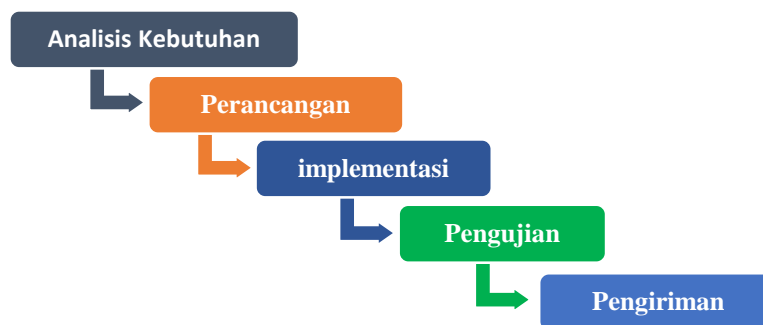
penggunaan sistem *informasi* tidak terlepas dari perhatian dan kesadaran manajemen terhadap pentingnya pengelolaan *informasi* sebagai aset strategis bagi organisasi. (Kadir, 2014).

Sistem *informasi* memiliki peran yang sangat penting di dunia perguruan tinggi. Dalam konteks pendidikan, sistem *informasi* dapat membantu mengelola data mahasiswa, jadwal mata kuliah, hasil pembelajaran, perpustakaan dan *informasi* lainnya terkait dengan kegiatan akademik. Dengan adanya sistem *informasi* dapat mengakses secara cepat dan efisien oleh semua pihak terkait baik dosen, mahasiswa, dan staf administrasi. Sistem *informasi* juga dapat membantu meningkatkan efisiensi dan produktivitas, sehingga memungkinkan lembaga pendidikan untuk fokus pada hal-hal yang lebih penting seperti pengembangan kurikulum, pembelajaran, peningkatan kualitas pendidikan dan perpustakaan (Yakub, 2012).

### **Metode Waterfall**

Metode Waterfall merupakan salah satu pendekatan tradisional dalam pengembangan perangkat lunak. Pendekatan ini mengikuti alur linear, yang terbagi menjadi beberapa fase yang harus diselesaikan secara berurutan. Fase-fase dalam metode Waterfall mencakup analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Setiap fase harus diselesaikan secara lengkap sebelum melanjutkan ke fase berikutnya, sehingga pengembangan perangkat lunak mengikuti alur yang sistematis (Wahid, 2020).

Metode ini terdiri dari beberapa langkah yang harus dilakukan secara bertahap, dimulai dari analisis kebutuhan hingga pengiriman produk akhir. Berikut adalah penjelasan setiap tahapan dalam metode *waterfall*:



**Gambar 2.1 Metode Waterfall**

- a. **Analisis Kebutuhan:** Tahapan pertama dalam *metode waterfall* adalah menganalisis kebutuhan pengguna dan pemangku kepentingan. Ini melibatkan identifikasi tujuan proyek, pemahaman terhadap kebutuhan fungsional dan non-fungsional, serta menetapkan lingkup proyek.

- b. Perancangan (*Design*):** Setelah kebutuhan dipahami dengan baik, tim melakukan perancangan sistem secara rinci. Ini mencakup perancangan arsitektur sistem, perancangan antarmuka pengguna, serta perancangan detail dari setiap komponen sistem.
- c. Implementasi (*Implementation*):** Tahapan implementasi melibatkan pengkodean atau pembangunan sistem berdasarkan desain yang telah dibuat. Tim pengembang menggunakan bahasa pemrograman dan teknologi yang sesuai untuk mengimplementasikan desain sistem.
- d. Pengujian (*Testing*):** Sistem akan diuji secara menyeluruh setelah proses implementasi selesai untuk memastikan bahwa berfungsi sesuai dengan spesifikasi. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menemukan dan memperbaiki bug atau kesalahan yang mungkin terjadi serta memastikan bahwa kualitas sistem secara keseluruhan sesuai dengan kebutuhan dan berjalan dengan baik.
- e. Pengiriman (*Deployment*):** Tahapan pengiriman melibatkan peluncuran sistem ke lingkungan produksi atau pengguna akhir. Ini mencakup instalasi sistem, pelatihan pengguna, dan siap untuk digunakan secara penuh.

### ***UML (Unified Modeling Language)***

Salah satu standar bahasa pemodelan yang paling populer di industri adalah *Unified Modeling Language (UML)*. Analisis dan desain, pendefinisian persyaratan sistem (*requirement*), dan penciptaan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek adalah beberapa dari banyak kebutuhan pengembangan perangkat lunak yang dipenuhi oleh UML. Sebagai bahasa standar, UML membantu pengembang perangkat lunak merancang dan membuat *sistem* yang terstruktur dan terdokumentasi. Seperti yang ditunjukkan oleh banyaknya penggunaan UML di industri, bahasa ini telah menjadi alat penting dan banyak digunakan oleh profesional dalam membangun aplikasi yang kompleks dan berorientasi objek (Setiawan et al., 2021).

### ***Blackbox Testing***

Pengujian merupakan proses menjalankan program dengan tujuan utama untuk menemukan kesalahan atau bug. Pengujian yang baik memiliki kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan yang sebelumnya tidak terdeteksi. Pengujian *Black Box* adalah jenis pengujian yang umum digunakan untuk memastikan bahwa semua fungsi sistem berjalan dengan baik dan untuk memeriksa kesesuaian antara masukan (*input*) yang diberikan dan keluaran (*output*) yang dihasilkan oleh sistem. Dengan kata lain, pengujian *Black Box* berfokus pada *fungsi* sistem tanpa memperhatikan struktur internal program atau kode sumber.

Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah sistem memenuhi persyaratan dan spesifikasi yang ditentukan (Fauzi et al., 2020).

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

Salah satu cara yang mudah dan cepat untuk mengukur tingkat kegunaan atau usability sebuah sistem adalah *Sistem Usability Scale (SUS)*. Metode ini mencakup sepuluh pertanyaan yang harus dijawab oleh pengguna setelah mereka menggunakan sistem yang akan dievaluasi. Dengan menggunakan metode SUS yang singkat dan sederhana, pengembang sistem dapat mendapatkan umpan balik pengguna yang bermanfaat tanpa harus melakukan analisis usability yang kompleks dan memakan waktu yang lama. Jawaban dari pengguna pada kuesioner SUS akan memberikan gambaran tentang persepsi dan penilaian mereka terhadap elemen *usabilitas*, seperti kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan. Hasil pengukuran SUS dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas dan kepuasan pengguna terhadap sistem yang dibuat (Kusumah et al., 2019).

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini berlokasi di Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, khususnya Prodi Peternakan mengenai administrasi skripsi, adapun waktu penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Waktu Penelitian**

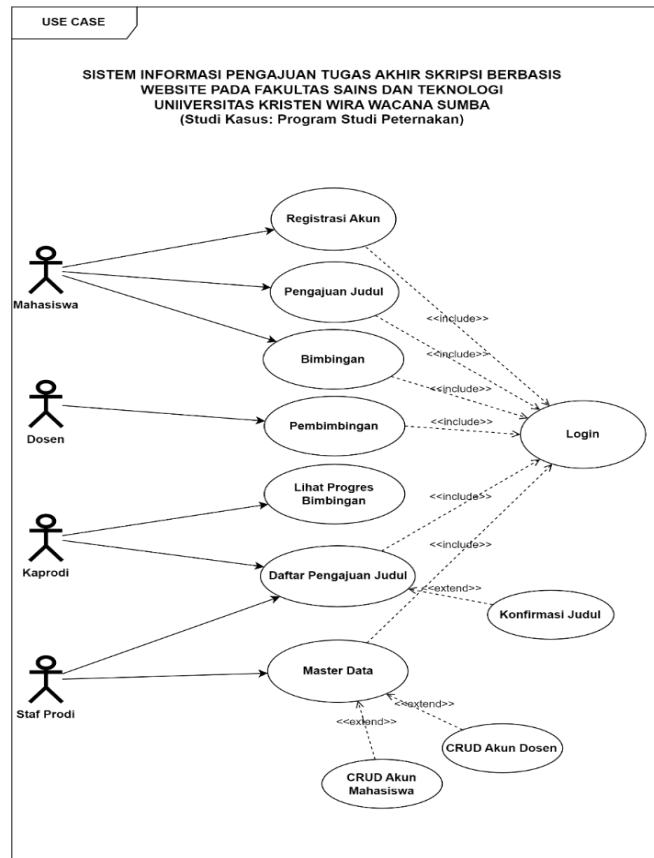
No	Kegiatan	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	Pengumpulan Data					
2	Kelola Data					
3	Analisis Sistem					
4	Perancangan Sistem					
5	Pembuatan Sistem					
6	Implementasi Sistem					
7	Uji Coba Sistem					

Pada tahap pembuatan sistem *informasi* administrasi skripsi, metode yang digunakan adalah metode *Waterfall*, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

**a. Analisis Kebutuhan**

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan pembuatan mulai dari *use case*, *activity*, *sequence*, dan *class diagram*. Berikut adalah beberapa gambar perancangannya:

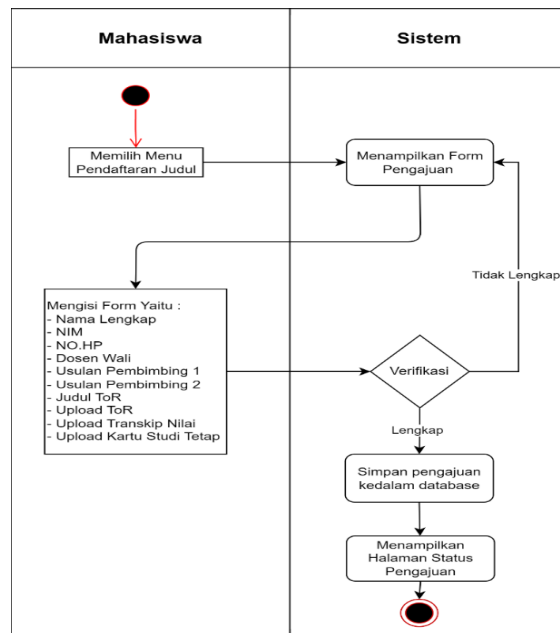
*1. Use Case Diagram*



**Gambar 3.1 Use Case Diagram**

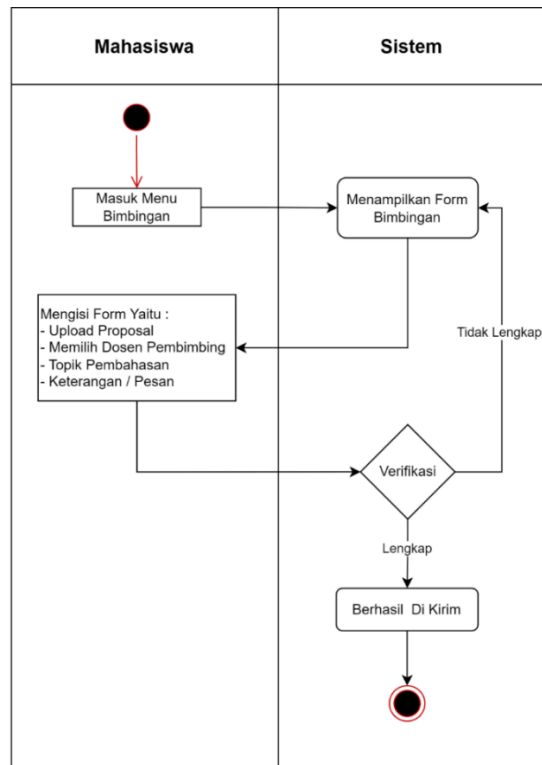
Dalam proses pembuatan aplikasi terdapat empat pengguna utama dalam sistem, yaitu mahasiswa, dosen pembimbing, staf prodi, dan kepala program studi (Kaprodi).

## 2. Activity Diagram



**Gambar 3.2 Activity Mahasiswa Pengajuan Judul**

Gambar di atas merupakan *activity* diagram mahasiswa melakukan pengajuan judul. Proses dimulai ketika mahasiswa memilih menu "Pendaftaran Judul" pada sistem. Sistem kemudian menampilkan *form* pengajuan yang harus diisi oleh mahasiswa. Mahasiswa mengisi *form* dengan data berupa Nama Lengkap, NIM, NO. HP, Dosen Wali, Usulan Pembimbing 1, Usulan Pembimbing 2, Judul TOR, *Upload* TOR, *Upload* Transkrip Nilai, dan *Upload* Kartu Studi Tetap. Setelah mahasiswa mengisi *form*, sistem melakukan verifikasi data. Jika data tidak lengkap, mahasiswa harus melengkapi *form* tersebut. Jika data sudah lengkap, sistem menyimpan pengajuan ke dalam *database*. Terakhir, sistem menampilkan halaman status pengajuan kepada mahasiswa.

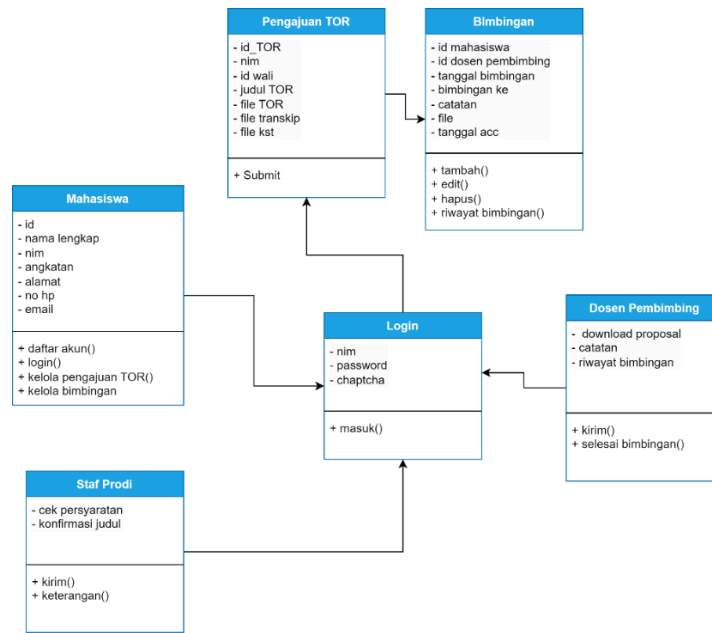


**Gambar 3.3 Activity Mahasiswa Bimbingan**

Gambar di atas merupakan *activity* diagram Mahasiswa untuk melakukan bimbingan. Proses dimulai ketika mahasiswa masuk ke menu "Bimbingan" pada sistem, Sistem kemudian menampilkan *form* bimbingan yang harus diisi oleh mahasiswa, Mahasiswa mengisi *form* berupa Proposal, Memilih Dosen Pembimbing, Topik Pembahasan, dan Keterangan/Pesan. Setelah mahasiswa mengisi *form*, sistem melakukan verifikasi data. Jika data tidak lengkap, mahasiswa harus melengkapi *form* tersebut. Jika data sudah lengkap, sistem menandai pengajuan sebagai berhasil dikirim.



### 3. Class Diagram



**Gambar 3.4 Class Diagram**

*Class diagram* di atas menggambarkan entitas dan hubungan antara entitas dalam sistem pengajuan judul dan bimbingan. Terdapat enam kelas utama: Mahasiswa, Pengajuan TOR, Bimbingan, *Login*, Dosen Pembimbing, dan Staf Prodi. Kelas Mahasiswa tidak menampilkan atribut spesifik tetapi berinteraksi dengan kelas lainnya. Kelas Pengajuan TOR memiliki atribut seperti `id_TOR`, `nim`, `id_wali`, `judul_TOR`, `file_TOR`, `file_transkrip`, dan `file_kst`, yang mencakup *informasi* pengajuan TOR oleh mahasiswa. Kelas Bimbingan mencakup atribut `id_mahasiswa`, `id_dosen_pembimbing`, `tanggal_bimbingan`, `bimbingan_ke`, `catatan`, `file`, dan `tanggal_acc`, yang mencatat detail sesi bimbingan. Kelas *Login* mencakup `nim`, `password`, dan `captcha` untuk autentikasi pengguna. Kelas Dosen Pembimbing memiliki atribut untuk mengunduh proposal, mencatat, dan melihat riwayat bimbingan mahasiswa. Terakhir, kelas Staf Prodi memiliki atribut `cek_persyaratan` dan `konfirmasi_judul`, yang berfungsi untuk memeriksa persyaratan dan mengkonfirmasi judul yang diajukan mahasiswa. Diagram ini menunjukkan interaksi antara entitas dalam sistem, mencakup berbagai fungsi dan data yang diperlukan untuk pengelolaan pengajuan judul dan bimbingan.

#### b. Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, salah satu langkah penting adalah pembuatan *desain wireframe*. *Desain wireframe* merupakan representasi *visual* sederhana dari antarmuka

pengguna atau halaman web yang akan dikembangkan. Tujuan dari pembuatan *wireframe* adalah untuk menggambarkan secara kasar tata letak elemen-elemen utama, struktur navigasi, dan interaksi dasar antara pengguna dan sistem. Dengan menggunakan *desain wireframe*, tim pengembang dapat menguji dan memvalidasi konsep *desain* sebelum melakukan pengembangan lebih lanjut.

### c. Implementasi

Pada tahap implementasi, sistem akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* untuk logika *backend*, *JavaScript* untuk interaksi *frontend*, dan *MySQL* sebagai basis data. Bahasa pemrograman *PHP* akan digunakan untuk mengembangkan fungsi-fungsi yang mengatur logika bisnis serta mengelola akses ke basis data. Dalam hal ini, *PHP* akan berperan dalam mengolah permintaan dari pengguna, memproses data, dan menghasilkan *output* yang sesuai. Sementara itu, *JavaScript* akan digunakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna di sisi klien, seperti validasi *formulir*, animasi, dan interaksi dinamis antarmuka pengguna. *MySQL* akan menjadi basis data utama yang digunakan untuk menyimpan dan mengawasi data aplikasi, termasuk *informasi* pengguna, konten, dan *informasi* terkait lainnya. Dengan menggabungkan ketiga teknologi ini secara sinergis, implementasi sistem akan memungkinkan pembangunan aplikasi *web* yang kuat, interaktif, dan efisien.

### d. Testing

Pada tahap pengujian menggunakan metode *blackbox testing*, fokus utama adalah pada fungsi dan perilaku sistem secara keseluruhan, tanpa memperhatikan struktur internal atau implementasi kode. Tim pengujian menggunakan serangkaian kasus uji yang didasarkan pada spesifikasi kebutuhan dan fungsionalitas sistem. Mereka menyimulasikan situasi penggunaan nyata untuk menguji apakah sistem berperilaku sesuai dengan harapan.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

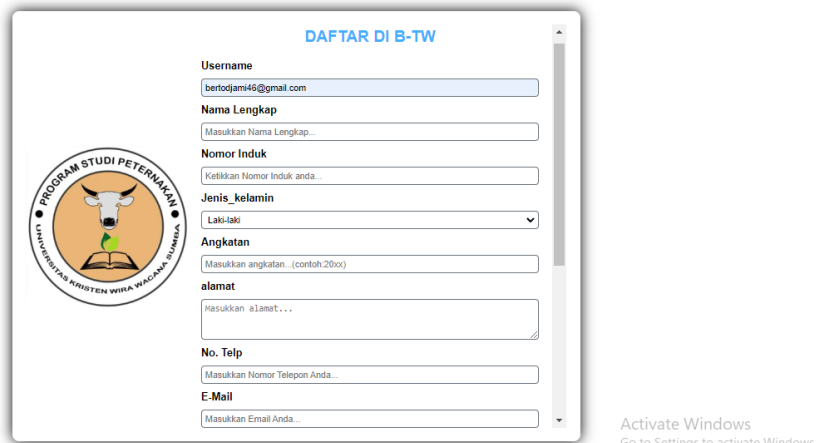
##### Tampilan Website

Berikut ini adalah hasil dari implementasi *website* yang telah dikembangkan menggunakan Bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL*.



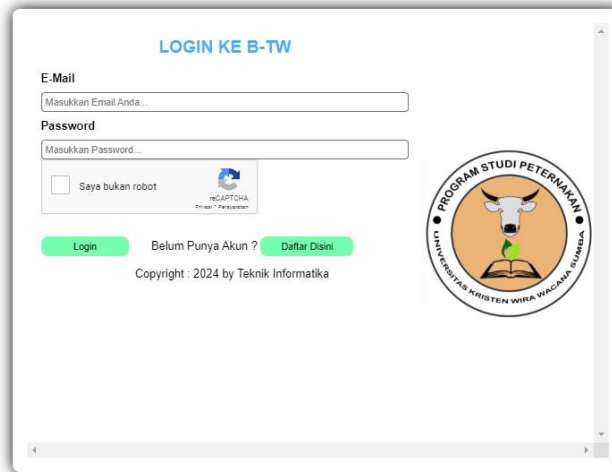
**Gambar 4.1 Tampilan Beranda**

Pada tampilan halaman beranda akan menampilkan berbagai *informasi* mulai dari teks, menu *button* pendaftaran dan *button* login.



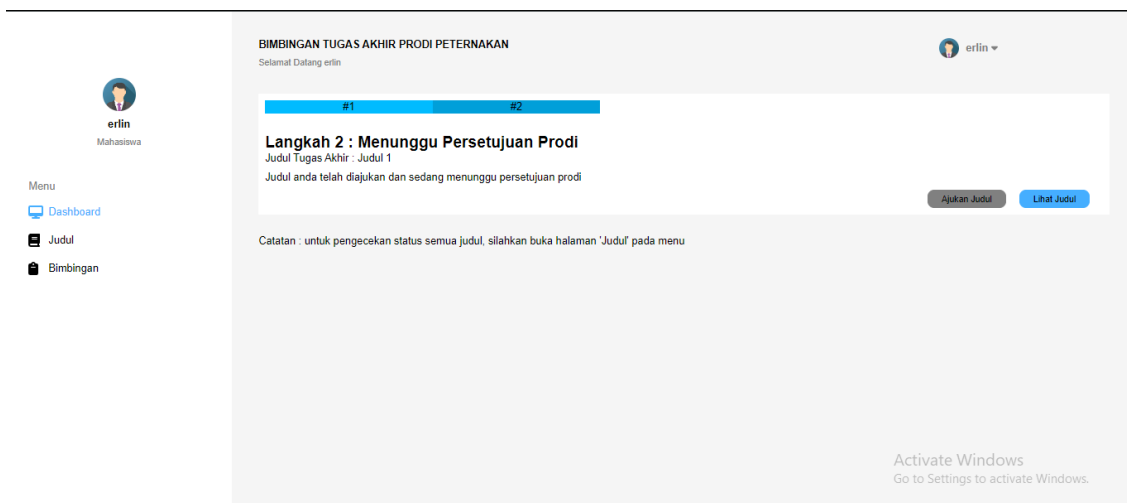
**Gambar 4.2 Tampilan Daftar Akun Mahasiswa**

Pada tampilan daftar akun akan menampilkan *form* yang harus di isi oleh mahasiswa mulai dari *username*, nama lengkap, nomor induk, jenis kelamin, angkatan, alamat, no telp, *email* dan *password*.



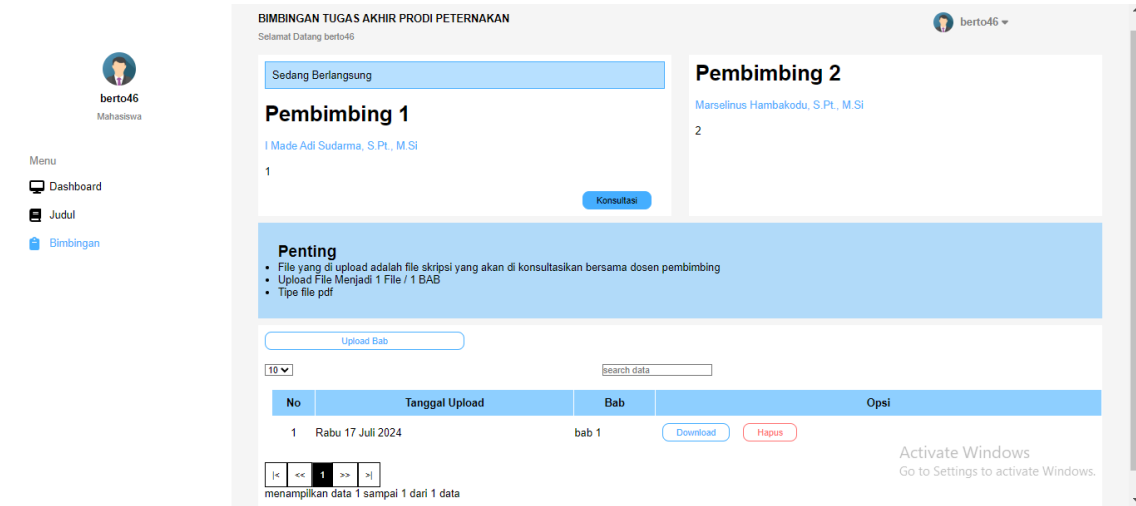
Gambar 4.3 Tampilan Login

Pada tampilan login akan menampilkan *form* data pengisian yaitu *email*, *password*, *captcha* dan button login agar dapat masuk ke *dashboard*.



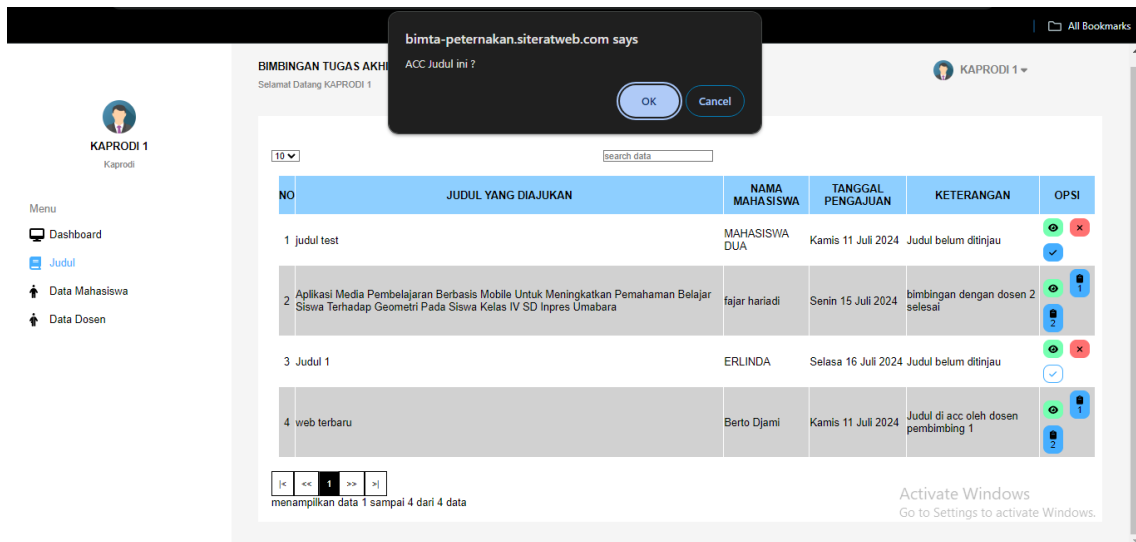
Gambar 4.4 Tampilan Mahasiswa Ajukan Judul

Pada gambar di atas merupakan tampilan halaman mahasiswa untuk mengajukan judul, untuk mengajukan judul dapat mengklik *button* ajukan judul dan nanti akan menampilkan *form* pengisian mulai dari judul hingga berkas persyaratan.



**Gambar 4.5 Tampilan Mahasiswa Bimbingan**

Pada gambar di atas merupakan tampilan halaman mahasiswa dalam melakukan bimbingan, untuk memulai bimbingan mahasiswa dapat mengklik *button* konsultasi dan nanti di arahkan ke halaman baru untuk bimbingan bersama dosen pembimbing



**Gambar 4.6 Tampilan Kaprodi Konfirmasi Judul**

Pada gambar di atas merupakan tampilan halaman kaprodi untuk konfirmasi judul yang telah di ajukan oleh mahasiswa, untuk konfirmasi judul dapat menekan *button* centang berwarna biru dan akan menampilkan *alert acc* judul lalu oke.

## Pengujian

### 1. Pengujian *Blackbox Testing*

**Tabel 4.1 Pengujian *Blackbox***

No	Fitur/Tugas Uji	Deskripsi	Pengujian
1	Mahasiswa Daftar Akun	Untuk mahasiswa yang belum memiliki akun di harapkan untuk membuat akun terlebih dahulu dengan menekan <i>button</i> Daftar dan mengisi <i>form</i> yang diminta	<b><i>Berhasil</i></b>
2	<i>Login</i>	Memasukkan <i>e-mail</i> dan <i>password</i> yang telah terdaftar agar dapat masuk ke <i>dashboard</i>	<b><i>Berhasil</i></b>
3	Mahasiswa Ajukan Judul	Untuk melakukan pengajuan judul, mahasiswa dapat mengklik <i>button</i> Ajukan Judul dan mengisi <i>form</i> yang diminta	<b><i>Berhasil</i></b>
4	Mahasiswa Bimbingan	Mahasiswa dapat melakukan bimbingan terhadap dosen pembimbing dengan mengklik <i>button</i> konsultasi dan mahasiswa mulai mengunggah proposal, catatan hingga konsultasi dengan menggunakan fitur <i>chattingan</i> .	<b><i>Berhasil</i></b>
5	Staf Konfirmasi Judul Dan Cek Persyaratan	Staf masuk pada menu judul untuk melakukan konfirmasi judul dan cek persyaratan. Apabila lengkap klik <i>button</i> terima, jika tidak klik tolak.	<b><i>Berhasil</i></b>
6	Staf Tambah Akun Dosen	Staf masuk pada menu data master akun dosen, klik <i>button</i> tambah dan mengisi <i>form</i> yang diminta agar dapat membuat akun dosen.	<b><i>Berhasil</i></b>
7	Kaprodi Konfirmasi Judul	Kaprodi dapat melakukan konfirmasi judul setelah disetujui oleh staf. Kaprodi tinggal mengklik terima judul agar dapat lanjut tahap berikut yaitu penentuan dosen pembimbing oleh admin staf prodi	<b><i>Berhasil</i></b>
8	Dosen Pembimbing	Melakukan proses bimbingan dengan mahasiswa kemudian mengunduh proposal dan memberi catatan yang perlu direvisi	<b><i>Berhasil</i></b>

2. Pengujian *System Usability Scale* (SUS)**Tabel 4.2 Pengujian SUS**

NO	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah X 2,5)
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
R1	4	3	3	2	4	3	4	4	3	2	32	80
R2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38	95
R3	3	3	4	1	3	3	4	4	4	0	29	73
R4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	37	93
R5	2	4	4	4	4	3	4	4	3	2	34	85
R6	3	1	1	1	3	4	2	1	1	4	21	53
R7	3	3	4	1	4	3	3	3	4	0	28	70
R8	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31	78
R9	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	36	90
R10	4	3	4	2	4	3	3	4	4	3	34	85
<b>Total</b>												802

Tabel di atas menunjukkan skor hasil hitung dari 10 penilaian (P1 sampai P10) untuk 10 responden (R1 sampai R10). Setiap kolom P1 hingga P10 mewakili penilaian individual, sedangkan kolom "Jumlah" adalah total dari P1 hingga P10 untuk setiap responden. Kolom "Nilai" adalah hasil perkalian kolom "Jumlah" dengan 2,5, Total keseluruhan nilai (kolom "Nilai") adalah 802.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah Skor SUS

n = Jumlah responden

$$\bar{x} = \frac{802}{10}$$

$$\bar{x} = 80,2$$

Jadi, skor rata-rata dari penilaian adalah 80,2. Ini berarti bahwa rata-rata nilai yang dihitung dari semua responden adalah 80,2.



**Gambar 4.7** Skala Pengujian SUS

Pengujian *System Usability Scale* di atas didapatkan hasil akhir yaitu 80,2 dengan *Grade* “A” dan *adjective* “*Best Imaginable*”, dimana hasil tersebut menandakan bahwa pengujian ini menghasilkan tingkat *usability* yang baik.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengujian *System Usability Scale* (SUS) untuk pengembangan Sistem *Informasi Administrasi Skripsi* pada Program Studi Peternakan di Universitas Kristen Wira Wacana Sumba berbasis *website*, dapat disimpulkan bahwa sistem *informasi* tersebut memiliki tingkat *usabilitas* yang baik. Nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ) hasil pengujian SUS adalah 80,2, yang berada pada rentang skor "*Grade A*" dan tergolong "*Best Imaginable*" dalam skala *adjektif*. Hasil ini menunjukkan bahwa sistem *informasi administrasi skripsi* tersebut mudah digunakan, efisien, dan memuaskan bagi pengguna. Dengan nilai SUS yang tinggi, dapat disimpulkan bahwa sistem *informasi* ini telah berhasil memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna dalam hal kemudahan penggunaan (*usability*) pada program studi Peternakan di Universitas Kristen Wira Wacana Sumba.



## DAFTAR REFERENSI

- Fauzi, F. A., Putra, G. E., Supriyanto, N. A. S., & Desyani, T. (2020). Pengujian Terhadap Aplikasi Parking Management Menggunakan Metode Black-Box Berbasis Equivalence Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi ISSN*, 2654, 3788.
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi* (D. H., Ed.). Andi Yogyakarta.
- Kusumah, M. A. A., Rokhmawati, R. I., & Amalia, F. (2019). Evaluasi Usability Pada Website E-commerce XYZ Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 35, 4340.
- Ramdhan, N. A., & Nufriana, D. A. (2019). Rancang Bangun Dan Implementasi Sistem Informasi Skripsi Online Berbasis WEB. *Jurnal Ilmiah Intech: Information Technology Journal of UMUS*, 1(02), 1-12.
- Setiawan, M. B., Susanto, T., & Jayadi, A. (2021). Penerapan Sistem Kendali PID Pesawat Terbang Tanpa Awak Untuk Kesetabilan Roll, Pitch Dan Yaw Pada Fixed Wings. *The 1st International Conference on Advanced Information Technology and Communication (IC-AITC)*.
- Sutabri, T. (2012). *Analisis Sistem Informasi* (C. Putri, Ed.). Universitas Respati Indonesia.
- Wahid, A. Abdul. (2020). Analisis metode waterfall untuk pengembangan sistem informasi. *Jurnal Ilmu-ilmu Informasi dan Manajemen STMIK*, no. November, 1-5.
- Yakub. (2012). *Pengantar Sistem Informasi*. Graha Ilmu.