

**PENERAPAN *POST-STUDY SYSTEM USABILITY*
QUESTIONNAIRE (PSSUQ) PADA ANALISIS *USABILITY*
SISTEM KOMUNITAS PEMBELAJARAN RUANG GURU
DAN TENAGA KEPENDIDIKAN (RUANG GTK)**

SKRIPSI



**OLEH:
MUHAMMAD AULIA AKBAR
NIM. 2010817210023**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN, JULI 2026**

**PENERAPAN *POST-STUDY SYSTEM USABILITY*
QUESTIONNAIRE (PSSUQ) PADA ANALISIS *USABILITY*
SISTEM KOMUNITAS PEMBELAJARAN RUANG GURU
DAN TENAGA KEPENDIDIKAN (RUANG GTK)**

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Sarjana Strata-1 Teknologi Informasi



OLEH:

MUHAMMAD AULIA AKBAR

NIM. 2010817210023

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN, JULI 2026**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Aulia Akbar
NIM : 2010817210023
Fakultas : Teknik
Prodi : Teknologi Informasi
Judul : Penerapan *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) pada Analisis *Usability* Sistem Komunitas Pembelajaran Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (Ruang GTK)
Pembimbing Utama : Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T.
Pembimbing Pendamping :

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Banjarmasin, 9 Juni 2026



MUHAMMAD AULIA AKBAR

NIM. 2010817210023

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 TEKNOLOGI INFORMASI
Penerapan Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) Pada Analisis Usability
Sistem Komunitas Pembelajaran Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (Ruang GTK)
Oleh
Muhammad Aulia Akbar (2010817210023)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 9 Juni 2026 dan dinyatakan
LULUS

Komite Penguji :
Ketua : Ir.Eka Setya Wijaya, S.T., M.Kom.
NIP. 198205082008011010
Anggota 1 : Muhammad Bahit , S.Kom., M.Eng
NIP. 198904162024211002
Anggota 2 : Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I.
NIP. 198810272019032013
Pembimbing : Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T.
Utama NIP. 199110252019032018

.....
.....
.....
.....

Banjarbaru, 01 Juni 2026

Diketahui dan disahkan oleh:

Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Teknik ULM,

Koordinator Program Studi
S-1 Teknologi Informasi,



Dr. Mahmud, S.T., M.T.
NIP. 197401071998021001

Andrevan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199307032019031011

PERSETUJUAN MAJU SIDANG SKRIPSI

**PENERAPAN *POST-STUDY SYSTEM USABILITY*
QUESTIONNAIRE (PSSUQ) PADA ANALISIS
USABILITY SISTEM KOMUNITAS PEMBELAJARAN
RUANG GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
(RUANG GTK)**

**OLEH
MUHAMMAD AULIA AKBAR
NIM.2010817210023**

Telah diperiksa dan terpenuhi semua persyaratan akademik, administrasi,
dan disetujui untuk dipertahankan di hadapan dewan penguji

Banjarmasin, 7 Mei 2026

Pembimbing Utama,



Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T.
NIP. 199110252019032018

ABSTRAK

Usability merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan sebuah sistem informasi, sebab mencerminkan sejauh mana sistem tersebut dapat dipelajari, dioperasikan, dan dimanfaatkan secara efektif oleh penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat *usability* aplikasi Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (Ruang GTK) menggunakan metode *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) versi 3. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang telah melalui uji normalitas, validitas, dan reliabilitas guna memastikan kualitas instrumen penelitian. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin sehingga diperoleh minimal 100 responden yang representatif terhadap populasi pengguna. Data selanjutnya dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata pada setiap subskala, meliputi kegunaan sistem (SYSUSE), kualitas informasi (INFOQUAL), kualitas antarmuka (INTERQUAL), serta skor keseluruhan (OVERALL). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai SYSUSE sebesar 1,755, INFOQUAL sebesar 1,930, INTERQUAL sebesar 2,042, dan OVERALL sebesar 1,874. Seluruh nilai tersebut berada di bawah nilai batas bawah dan nilai rata-rata norma PSSUQ, sehingga berdasarkan prinsip penilaian PSSUQ yang menyatakan bahwa semakin rendah skor maka semakin tinggi tingkat *usability* yang dirasakan, aplikasi Ruang GTK dikategorikan memiliki tingkat kemudahan penggunaan di atas rata-rata atau *above average in perceived usability*. Dengan demikian, aplikasi Ruang GTK memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang sangat baik.

Kata kunci: Normalitas, *PSSUQ*, Reliabilitas, Ruang GTK, Rumus Slovin, *Usability*, Validitas.

ABSTRACT

Usability is one of the key determinants of an information system's success, as it reflects the extent to which a system can be learned, operated, and effectively utilized by its users. This study aims to analyze the usability level of the Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (Ruang GTK) application using the Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) version 3 method. Data collection was conducted through a questionnaire that underwent normality, validity, and reliability testing to ensure the quality of the research instrument. The sample size was determined using the Slovin formula, resulting in a minimum of 100 representative respondents from the user population. The data were then analyzed by calculating the mean values for each subscale, namely System Usefulness (SYSUSE), Information Quality (INFOQUAL), Interface Quality (INTERQUAL), and the Overall score (OVERALL). The results showed that the SYSUSE value was 1.755, INFOQUAL was 1.930, INTERQUAL was 2.042, and OVERALL was 1.874. All values were below the lower bound and the mean norm values of PSSUQ, and based on the PSSUQ scoring principle in which lower scores indicate higher perceived usability, the Ruang GTK application is categorized as having above-average perceived usability. Therefore, the Ruang GTK application demonstrates a very good level of usability.

Keywords: Normality, PSSUQ, Reliability, Ruang GTK, Slovin Formula, Usability, Validity

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, kesehatan, dan kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) pada Analisis *Usability* Sistem Komunitas Pembelajaran Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (Ruang GTK) ” ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita, Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju cahaya keilmuan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S1) pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis menyampaikan penghargaan kepada:

1. Bapak Dekan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat, yang telah memberikan izin dan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Teknologi Informasi, yang senantiasa memberikan bimbingan dan dukungan selama masa studi.
3. Ibu Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T. selaku pembimbing utama, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis.
4. Pak Eka Setya Wijaya, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing akademik, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis.
5. Orang tua dan keluarga, yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan materiil tanpa henti.
6. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Teknologi Informasi, yang telah menjadi tempat berbagi ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Skripsi ini terdiri dari beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- BAB I: Pendahuluan, yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.
- BAB II: Tinjauan Pustaka, berisi landasan teori, penelitian terkait, dan kerangka pemikiran.
- BAB III: Metodologi Penelitian, meliputi alat dan bahan, lokasi penelitian, alur penelitian.
- BAB IV: Hasil dan Pembahasan, yang memaparkan hasil penelitian serta analisisnya.
- BAB V: Kesimpulan dan Saran, yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk pengembangan lebih lanjut.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi bagi para pembaca.

Banjarmasin, 9 Juni 2026

Penulis,



MUHAMMAD AULIA

AKBAR

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN MAJU SIDANG SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Penelitian Terkait	9
2.1.1 Testing Aplikasi GetContact Menggunakan Metode <i>Post-Study System Usability Questionnaire</i> (PSSUQ).....	9
2.1.2 Evaluasi Pengalaman Pengguna dengan Menggunakan <i>Post-Study System Usability Questionnaire</i> (PSSUQ) Perpustakaan Digital Universitas Mikroskil.....	10
2.1.3 <i>Usability Testing Aplikasi Web</i> Menggunakan Metode PSSUQ	11

2.1.4	<i>Usability Testing Learning Management System (LMS) Berbasis Moodle di SMA Negeri 1 Sukawati</i>	13
2.1.5	Evaluasi <i>Usability</i> Aplikasi <i>Streaming Film Menggunakan Metode Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)</i>	14
2.1.6	<i>Usability Testing Website My Ut Menggunakan Metode Post-Study System Usability Questionnaire Berdasarkan Pandangan Mahasiswa Universitas Terbuka</i>	15
2.2	Landasan Teori	20
2.2.1	Pendidikan	20
2.2.2	Transformasi Digital	20
2.2.3	Komunitas Belajar	21
2.2.4	Sistem Informasi	21
2.2.5	Platform Merdeka Mengajar	21
2.2.6	Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (Ruang GTK)	22
2.2.7	<i>Usability</i>	28
2.2.8	<i>Post-System Study Usability Questionnaire (PSSUQ)</i>	29
2.3	Kerangka Pemikiran	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		35
3.1	Alat dan Bahan	35
3.1.1	Alat Penelitian	35
3.1.2	Bahan Penelitian	35
3.2	Lokasi dan Objek Penelitian	36
3.3	Alur Penelitian	36
3.3.1	Identifikasi Masalah	36
3.3.2	Studi Literatur	37
3.3.3	Penentuan Metode yang Digunakan	37

3.3.4	Penentuan Populasi dan Sampel Penelitian.....	47
3.3.5	Uji Normalitas, Validitas dan Reliabilitas	50
3.3.6	Pengumpulan Data, Analisis Data dan Hasil Penelitian	56
3.3.7	Kesimpulan dan Saran.....	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		61
4.1	Pembuatan Instrumen Kuesioner	61
4.2	Pengumpulan Data Untuk Uji Normalitas, Validitas, dan Reliabilitas pada Instrumen Penelitian	63
4.3	Uji Normalitas, Validitas, dan Reliabilitas	65
4.3.1	Uji Normalitas.....	65
4.3.2	Uji Validitas	66
4.3.3	Uji Reliabilitas	69
4.4	Pengumpulan Data Utama.....	70
4.5	Analisis Data Usability Menggunakan Metode PSSUQ.....	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		76
5.1	Kesimpulan	76
5.2	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA		78
LAMPIRAN.....		87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Halaman Beranda Aplikasi Ruang GTK.....	2
Gambar 1.2 Ulasan Negatif Ruang GTK pada Google Play Store 1	3
Gambar 1.3 Ulasan Negatif Ruang GTK pada Google Play Store 2	3
Gambar 1.4 Ulasan Negatif Ruang GTK pada Google Play Store 3	3
Gambar 2.1 Menu Fitur Belajar Berkelanjutan.....	23
Gambar 2.2 Menu Fitur Karir dan Kinerja.....	25
Gambar 2.3 Menu Fitur Inspirasi Pembelajaran	26
Gambar 2.4 Menu Fitur Dokumen Rujukan	27
Gambar 2.5 Contoh Kuesioner PSSUQ Pertanyaan 1 – 9 Skala Likert 7.....	31
Gambar 2.6 Contoh Kuesioner PSSUQ Pertanyaan 10 – 16 Skala Likert 7.....	32
Gambar 2.7 Kerangka Pemikiran.....	33
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	36
Gambar 4.1 Tampilan awal kuesioner atau bagian/section pertama menggunakan platform Google Forms	61
Gambar 4.2 Norma Koefisien Korelasi Uji Validitas Spearman	67
Gambar 4.3 Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Terkait	17
Tabel 2.2 Instrumen PSSUQ Versi 1	30
Tabel 2.3 Instrumen PSSUQ Versi 2	30
Tabel 3.1 Alat Penelitian.....	35
Tabel 3.2 Kelebihan dan Kekurangan Berbagai Instrumen <i>Usability</i>	38
Tabel 3.3 Instrumen PSSUQ Versi 3 untuk Ruang GTK	41
Tabel 3.4 Keterangan Skala Likert 7 Poin	42
Tabel 3.5 Norma PSSUQ Versi 3 Berdasarkan Butir Pertanyaan	43
Tabel 3.6 Norma PSSUQ Versi 3 Berdasarkan Subskala	43
Tabel 3.7 Perbedaan Pemberian Kategori Terhadap Norma PSSUQ berdasarkan Buku dan Jurnal	44
Tabel 3.8 Pembuatan Interpretasi Nilai Berdasarkan Norma PSSUQ	46
Tabel 3.9 Rencana Distribusi Responden Berdasarkan Kelompok Usia	58
Tabel 3.10 Rencana Distribusi Responden Berdasarkan Pulau Domisili	59
Tabel 4.1 Data 57 Responden Berdasarkan Skala Likert.....	64
Tabel 4.2 Uji Normalitas Pada Tiap Kategori PSSUQ	66
Tabel 4.3 Uji Validitas Pertanyaan 1-6 dengan kategori PSSUQ SYSUSE	67
Tabel 4.4 Uji Validitas Pertanyaan 7-12 dengan kategori PSSUQ INFOQUAL .	68
Tabel 4.5 Uji Validitas Pertanyaan 13-15 dengan kategori PSSUQ INTERQUAL	68
Tabel 4.6 Uji Validitas Pertanyaan 1-16 dengan kategori PSSUQ OVERALL Beserta Keteranganannya.....	69
Tabel 4.7 Distribusi Responden Berdasarkan Usia.....	71
Tabel 4.8 Distribusi Responden Berdasarkan Pulau Domisili	71
Tabel 4.9 Hasil Penilaian SYUSE.....	72

Tabel 4.10 Hasil Penilaian INFOQUAL	72
Tabel 4.11 Hasil Penilaian INTERQUAL	72
Tabel 4.12 Hasil Penilaian OVERALL.....	73
Tabel 4.13 Perbandingan Rata-Rata Berdasarkan Kategori.....	73
Tabel 4.14 Perbandingan Rata-Rata Berdasarkan Butir Pertanyaan.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner PSSUQ	87
Lampiran 2 Media Penyebaran	91
Lampiran 3 Seluruh Data Responden Penelitian untuk Uji Normalitas, Validitas, Reliabilitas	93
Lampiran 4 Data Lengkap Responden untuk Uji Normalitas, Validitas, Reliabilitas	94
Lampiran 5 Hasil Uji Normalitas SPSS	95
Lampiran 6 Hasil Uji Validitas SPSS	95
Lampiran 7 Hasil Uji Reliabilitas SPSS	97
Lampiran 8 Seluruh Data Responden Utama.....	99
Lampiran 9 Data Lengkap Responden Utama	100
Lampiran 10 Lembar Konsultasi.....	104