

Peningkatan Kemudahan Penggunaan Platform SIPLah Melalui Evaluasi *Usability* dan Perancangan Desain Alternatif

Nama Mahasiswa : Muhammad Rafii Rabbani
NIM : 20211007
Dosen Pembimbing Utama : Luh Made Wisnu Satyaninggrat, S.Kom., M.T.
Dosen Pembimbing Pendamping : Muhammad Ikhsan Alif S., S.E., M.Sc., CPEC., CHCM.

ABSTRAK

Platform Sistem Informasi Pengadaan Sekolah (SIPLah) merupakan layanan digital yang diperuntukkan bagi satuan pendidikan dalam melakukan proses pengadaan barang dan jasa secara daring. Namun, dalam penerapannya masih ditemukan berbagai kendala terkait kemudahan penggunaan yang berdampak pada efektivitas dan frekuensi penggunaan platform tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan (*usability*) SIPLah melalui evaluasi sistematis menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* serta perancangan desain alternatif berbasis prinsip *User-Centered Design*. Tahap penelitian meliputi identifikasi masalah, pengumpulan data melalui kuesioner *SUS* dan wawancara, analisis kebutuhan pengguna, serta pengembangan *prototype interface* baru yang berfokus pada penyederhanaan alur, peningkatan keterbacaan, dan optimalisasi pengalaman pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa skor *usability* platform SIPLah eksisting memperoleh skor *SUS* sebesar 47,0, yang termasuk dalam kategori *Poor*, sehingga menunjukkan perlunya perbaikan pada aspek *interface* dan pengalaman pengguna. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna, dilakukan *redesign interface* SIPLah yang menghasilkan *prototype* dengan struktur navigasi yang lebih sederhana, tata letak informasi yang lebih terorganisir, serta tampilan visual yang lebih intuitif. Hasil pengujian terhadap *prototype* menunjukkan peningkatan skor *SUS* menjadi 86,4, yang termasuk dalam kategori *Excellent*. Dengan demikian, terjadi peningkatan skor *usability* sebesar 39,4 poin dibandingkan dengan sistem sebelumnya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain alternatif yang dikembangkan mampu meningkatkan kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, serta pengalaman pengguna secara keseluruhan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi bagi pengembangan SIPLah dalam meningkatkan kualitas layanan pengadaan sekolah secara berkelanjutan.

Kata kunci: SIPLah, *User Interface*, *User Experience*, *Usability*, *System Usability Scale (SUS)*, *User-Centered Design*, *Prototype*.