SKRIPSI

PENGARUH PERSEPSI USABILITY PENGGUNA TERHADAP TINGKAT PENERIMAAN APLIKASI E-LEARNING UIN SUNAN KALIJAGA DENGAN METODE SUS DAN TAM

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)



Oleh:

RINA AGUSTINA

NIM: 21106050075

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2026

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Rina Agustina
NIM	: 21106050075
Program Studi	: Informatika
Fakultas	: Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul Pengaruh Persepsi Usability Pengguna Terhadap Tingkat Penerimaan Aplikasi E-learning UIN Sunan Kalijaga Dengan Metode SUS dan TAM merupakan hasil pekerjaan penulis sendiri sepanjang pengetahuan penulis, bukan duplikasi atau saduran dari karya orang lain kecuali bagian tertentu yang penulis ambil sebagai bahan acuan. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, 28 Agustus 2026



Rina Agustina
21106050075

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PENGESAHAN

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 540971 Fax. (0274) 519739 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2335/Un.02/DST/PP.00.9/09/2026

Tugas Akhir dengan judul : Pengaruh Persepsi Usability Pengguna Terhadap Tingkat Penerimaan Aplikasi E-learning UIN Sunan Kalijaga Dengan Metode SUS dan TAM

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RINA AGUSTINA
Nomor Induk Mahasiswa : 21106050075
Telah diujikan pada : Senin, 31 Agustus 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Dr. Agung Fatwanto, S.Si., M.Kom.
SIGNED

Valid ID: 6aab4c66e379d

Penguji I

Dr. Ir. Sumarsono, S.T., M.Kom.
SIGNED

Valid ID: 6aa8da4979447

Penguji II

Usfita Kiftiyani, M.Sc., Ph.D
SIGNED

Valid ID: 6aaa5b931f8a0

Yogyakarta, 31 Agustus 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

Prof. Dr. Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6aaca35439f71

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi / Tugas Akhir
Lamp : -

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama	:	Rina Agustina
NIM	:	21106050075
Judul Skripsi	:	Pengaruh Persepsi Usability Pengguna Terhadap Tingkat Penerimaan Aplikasi E-learning UIN Sunan Kalijaga Dengan Metode SUS dan TAM

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Informatika.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 28 Agustus 2026
Pembimbing

Dr. Agung Fatwanto, S.Si., M.Kom
NIP. 197701032005011003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTO

"Pengetahuan tanpa tindakan adalah kegilaan, dan tindakan tanpa pengetahuan adalah kesia-siaan."

__ (Al-Ghazali)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENGARUH PERSEPSI USABILITY PENGGUNA TERHADAP TINGKAT PENERIMAAN APLIKASI E-LEARNING UIN SUNAN KALIJAGA DENGAN METODE SUS DAN TAM

RINA AGUSTINA

21106050075

INTISARI

Tujuan utama riset ini adalah menguji pengaruh persepsi kemudahan dan manfaat yang dirasakan pengguna terhadap penerimaan aplikasi E-Learning UIN Sunan Kalijaga, dengan mengintegrasikan pendekatan System Usability Scale (SUS) dan Technology Acceptance Model (TAM) sebagai kerangka analisis. Melalui rancangan kuantitatif, data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarkan kepada 93 mahasiswa yang tercatat sebagai pengguna aktif platform tersebut. Perhitungan tingkat usability dilakukan dengan metode SUS, sementara hubungan antarvariabel diuji menggunakan SmartPLS 4 yang mencakup evaluasi model pengukuran (outer model) dan model struktural (inner model). Dari hasil perhitungan, diperoleh skor rata-rata SUS sebesar 73,4 yang tergolong dalam predikat Good, Acceptable, dan Grade C, mengindikasikan bahwa aplikasi telah memiliki performa kegunaan yang tergolong baik. Seluruh hipotesis yang diajukan diterima, mengingat nilai p-value untuk pengaruh persepsi usability terhadap Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, dan Behavioral Intention to Use semuanya berada di bawah 0,05, yang berarti pengaruh tersebut bersifat positif dan signifikan. Temuan ini memperkuat argumen bahwa perbaikan pada aspek usability berpotensi meningkatkan keyakinan pengguna akan kemudahan operasional, manfaat fungsional, serta kesediaan mereka untuk terus memanfaatkan aplikasi E-Learning UIN Sunan Kalijaga. Implikasi praktis dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak pengelola dalam merumuskan strategi peningkatan kualitas sistem sekaligus memperkuat tingkat adopsi di kalangan mahasiswa.

Kata Kunci: *System Usability Scale* (SUS), *Technology Acceptance Model* (TAM), *usability*, *e-learning*, penerimaan teknologi.

EVALUATING USER PERCEIVED USABILITY AND ACCEPTANCE OF UIN SUNAN KALIJAGA'S E-LEARNING APPLICATION: A COMBINED SUS AND TAM APPROACH

RINA AGUSTINA

21106050075

ABSTRACT

The core concern of this research revolves around how users' perceived usability shapes their acceptance of the UIN Sunan Kalijaga E-Learning platform, examined through a combined lens of the System Usability Scale (SUS) and the Technology Acceptance Model (TAM). Data were gathered via questionnaires distributed to 93 active student users, and the subsequent quantitative analysis employed SUS to gauge usability levels, while SmartPLS 4 served to test both the measurement (outer) and structural (inner) models for exploring inter-variable relationships. An average SUS score of 73.4 positioned the application within the Good, Acceptable, and Grade C ranges, confirming that its usability performance is reasonably satisfactory. All proposed hypotheses found empirical support, as perceived usability exerted a positive and statistically significant influence on Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, and Behavioral Intention to Use (with p-values consistently below 0.05). These outcomes point to a clear implication: enhancing the system's usability not only strengthens users' beliefs about its ease and practical benefits but also reinforces their willingness to keep using the application. Accordingly, the findings offer actionable insights for institutional managers seeking to refine both the platform's quality and its overall adoption among the academic community.

Keywords: *System Usability Scale (SUS), Technology Acceptance Model (TAM), usability, e-learning, technology acceptanc.*

.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu panjatkan ke kehadirat Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul "Rancang Bangun Ekstensi Visual Studio Code (VSCode) Terintegrasi AI untuk Otimatisasi Unit Test" dengan lancar. Tak lupa sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan syafaat teladan baik bagi umatnya dalam menuntut ilmu dan mengamalkannya.

Tentunya selama proses mengerkan tugas akhir ini penulis tidak sendirian. Banyak dukungan dari berbagai pihak dalam bentuk semangat, bimbingan dan kontribusi selama proses penyusunan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Muhammad Mustakim, S.T., M.T., selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Agung Fatwanto, S.Si., M.Kom.. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan arahan serta bimbingan selama proses mengerjakan tugas akhir.
5. Seluruh Dosen dan Karyawan Program Studi Informatika UIN Sunan Kalijaga yang telah kontribusinya selama proses menempuh pendidikan di bangku perkuliahan.
6. Kedua orang tua penulis Bpk. Sri Hartono dan Ibu Nurhayati Hasibuan yang senantiasa memberikan dukungan, kasih sayang dan pembelajaran yang berharga sehingga penulis bisa berada di posisi saat ini.

7. Teman teman seperjuangan penulis, Madina, Diana, Hirzil, Rizal, Ihfan, Hanif Anggara, Rohman, Fadel, Didit, teman-teman dari program studi informatika angkatan 2021 yang telah membersamai penulis dalam proses perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu penulis mengharapkan semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembang pada bidang Informatika, serta menjadi referensi yang berguna bagi pembaca.

Yogyakarta, 28 Agustus 2026

Penulis

Rina Agustina

NIM. 21106050075

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI iv
MOTO v
INTISARI vi
ABSTRACT vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR TABEL xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Tujuan Penelitian 3
1.4 Manfaat Penelitian 3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5
2.1 E-Learning 5
2.2 Learning Management System (LMS) 6
2.3 User Experience 7
2.4 System Usability Scale (SUS) 9
2.5 Technology Acceptance Model (TAM) 11
BAB III METODE PENELITIAN 14

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

3.1 Desain Penelitian 14
3.2 Populasi dan Sampel 16
3.3 Definisi Operasional Variabel 17
3.4 Instrumen Penelitian 19
3.4.1 Penyusunan Kuesioner 19
3.5 Teknik Analisis Data 20
3.5.1 Analisis System Usibility Scale (SUS) 21
3.5.2 Analisis Data Menggunakan SmartPLS 4 24
3.5.3 Evaluasi Model Pengukuran (Outer Model) 24
3.5.4 Evaluasi Model Struktural (Inner Model) 26
3.5.5 Pengujian Hipotesis 27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 29
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian 29
4.1.1 Profil E-Learning UIN Sunan Kalijaga 29
4.1.2 Fitur Utama E-Learning UIN Sunan Kalijaga 29
4.1.3 Tampilan Sistem 30
4.2 Responden 31
4.3 Hasil Perhitungan System Usability Scale (SUS) 36
4.3.1 Perhitungan SUS per Responden 39
4.3.2 Analisis Hasil Perhitungan SUS 42
4.4 Analisis Model Pengukuran (Outer Model) 43
4.4.1 Convergent Validity (Outer Loading) 45
4.4.2 Construct Reliability and Validity 48

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

4.4.3 Discriminant Validity (HTMT) 50
4.5 Analisis Model Struktural (Inner Model) 53
4.5.1 Koefisien Determinasi (R^2) 53
4.6 Pengujian Hipotesis 56
4.6.1 Bootstrapping 56
4.6.2 Analisis Hipotesis 57
4.7 Pembahasan 59
4.7.1 Pengaruh System Usability Scale (SUS) terhadap Perceived Ease of Use (PEOU) 59
4.7.2 Pengaruh System Usability Scale (SUS) terhadap Perceived Usefulness (PU) 61
4.7.3 Pengaruh System Usability Scale (SUS) terhadap Behavioral Intention to Use (BI) 63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 66
5.1 Kesimpulan 66
5.2 Saran 68
DAFTAR PUSTAKA 71
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 75

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hasil Pengolahan Data System Usability Scale menggunakan Excel..... 10
Gambar 2.2 Model Penelitian Hasil Pengolahan SmartPLS 4..... 12
Gambar 3.5.1 Skor SUS dan hubungannya..... 22
Gambar 4.4.1 Model Penelitian Hasil PLS Algorithm 44

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.3.1 Definisi Operasional Variabel 17
Tabel 3.4.1 Susunan Pertanyaan Kuesioner 19
Tabel 3.5. 1 Kriteria Acceptability Range 23
Tabel 3.5. 2 Kriteria Grade Scale 23
Tabel 3.5. 3 Kriteria Adjective Rating 24
Tabel 4.2.1 Data Respondend 32
Tabel 4.3.1 Data Responden SUS 36
Tabel 4.3.2 Perhitungan SUS per Responden 39
Tabel 4.3.3 Statistik Skor SUS 42
Tabel 4.4. 1 Hasil pengujian outer loading 46
Tabel 4.4.2 Hasil Construct Reliability and Validity 49
Tabel 4.4.3 Hasil pengujian HTMT 51
Tabel 4.5.1 Tabel hasil pengujian R-Square 54
Tabel 4.6.1 Hasil pengujian bootstrapping 57

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehadiran teknologi informasi membawa perubahan mendasar pada tata kelola pembelajaran di jenjang perguruan tinggi, di mana platform *e-learning* kini menjelma menjadi sarana pokok dalam menjalankan aktivitas akademik [1]. Sebagai bagian dari institusi yang turut bertransformasi, UIN Sunan Kalijaga telah mengadopsi sistem *e-learning* guna mendukung terselenggaranya proses belajar-mengajar secara jarak jauh. Kendati demikian, efektivitas implementasi sistem ini tidak semata-mata bergantung pada kelengkapan fitur yang tersedia, melainkan juga pada cara pengguna menilai kemudahan operasional (*usability*) serta kebermanfaatan sistem dalam menunjang proses belajar mereka. Penilaian subjektif pengguna memiliki peranan krusial, mengingat pengaruhnya yang langsung terhadap kualitas pengalaman saat menggunakan teknologi, yang pada gilirannya menentukan tingkat adopsi dan penerimaan terhadap sistem yang digunakan.

System Usability Scale (SUS) hadir sebagai instrumen yang kerap dimanfaatkan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan sistem, dengan menangkap persepsi subjektif pengguna melalui indikator efisiensi, efektivitas, dan kepuasan dalam interaksi mereka dengan sistem [2]. Untuk menelaah aspek penerimaan teknologi, Technology Acceptance Model (TAM) menawarkan kerangka analisis yang bertumpu pada dua konstruk utama, yakni *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*, yang keduanya diyakini memengaruhi keputusan pengguna dalam mengadopsi suatu sistem [3]. Keterkaitan antara kedua pendekatan ini terletak pada proposisi bahwa peningkatan kualitas *usability* akan memperkuat persepsi kemudahan penggunaan, yang pada gilirannya mendorong tingginya tingkat penerimaan terhadap sistem yang digunakan [4].

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Sejumlah temuan dari studi terdahulu mengindikasikan adanya korelasi yang bermakna antara *usability* dan penerimaan teknologi dalam konteks sistem *e-learning*. Ketika suatu sistem menawarkan tingkat *usability* yang tinggi, pengguna cenderung lebih cepat memahami cara pengoperasiannya, yang pada akhirnya memperkuat minat dan keyakinan mereka untuk tetap menggunakannya sebagai bagian dari rutinitas belajar [3], [5]. Kendati demikian, sebagian besar riset yang telah dilakukan masih memperlakukan *usability* dan penerimaan teknologi sebagai dua entitas yang dikaji secara terpisah, atau hanya menjadikan *usability* sebagai alat evaluasi deskriptif tanpa menghubungkannya secara langsung dengan model penerimaan teknologi. Akibatnya, kajian yang secara eksplisit mengintegrasikan hasil pengukuran *usability* melalui System Usability Scale (SUS) ke dalam kerangka Technology Acceptance Model (TAM) untuk dianalisis secara kuantitatif masih tergolong terbatas. Berangkat dari celah tersebut, penelitian ini hadir untuk menguji seberapa besar pengaruh persepsi *usability* yang diukur dengan SUS terhadap tingkat penerimaan sistem *e-learning*, dengan menggunakan TAM sebagai landasan teoritis dalam membaca dinamika penerimaan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat usability aplikasi *e-learning* UIN Sunan Kalijaga berdasarkan persepsi pengguna menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS)?
2. Bagaimana tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi *e-learning* UIN Sunan Kalijaga berdasarkan model *Technology Acceptance Model* (TAM), serta bagaimana pengaruh usability (SUS) terhadap penerimaan tersebut?

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat usability aplikasi *e-learning* UIN Sunan Kalijaga berdasarkan persepsi pengguna menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).
2. Untuk menganalisis tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi e-learning UIN Sunan Kalijaga berdasarkan *Technology Acceptance Model* (TAM), serta mengetahui pengaruh usability (SUS) terhadap tingkat penerimaan tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis (Akademik)

Kontribusi utama penelitian ini menyasar pada pengembangan keilmuan di bidang Sistem Informasi, terutama dalam ranah evaluasi sistem yang menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian (*user-centered evaluation*). Secara teoretis, kajian ini berupaya menjembatani hasil pengukuran *usability* dengan instrumen System Usability Scale (SUS) dan konstruk penerimaan teknologi yang dirumuskan melalui Technology Acceptance Model (TAM), sehingga memperkaya wacana ilmiah mengenai keterkaitan kedua pendekatan tersebut. Temuan yang dihasilkan juga diharapkan dapat menjadi acuan dan bahan rujukan bagi studi-studi lanjutan yang mengkaji evaluasi *e-learning* maupun sistem informasi sejenis dengan menggunakan kerangka analisis yang setara.

Manfaat Praktis

a. Bagi Perguruan Tinggi / Pengelola E-Learning UIN Sunan Kalijaga

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran mengenai tingkat usability serta tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi e-learning yang digunakan. Hasil evaluasi ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

pengembangan dan perbaikan sistem agar lebih mudah digunakan, efektif, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna.

b. Bagi Pengembang Sistem (Developer)

Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merancang dan mengembangkan sistem e-learning yang lebih berorientasi pada pengguna, khususnya dalam meningkatkan aspek usability yang berdampak pada penerimaan teknologi. Dengan demikian, sistem yang dikembangkan dapat memiliki tingkat kemudahan penggunaan dan kegunaan yang lebih baik.

c. Bagi Pengguna (Mahasiswa)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara tidak langsung melalui peningkatan kualitas sistem e-learning yang digunakan, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan nyaman.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari rangkaian analisis yang telah dijalankan untuk menguji pengaruh persepsi *usability* terhadap penerimaan aplikasi E-Learning UIN Sunan Kalijaga melalui pendekatan System Usability Scale (SUS) dan Technology Acceptance Model (TAM), penelitian ini mengarah pada sejumlah simpulan yang dirumuskan sebagai berikut.

1. Aplikasi E-Learning UIN Sunan Kalijaga memperoleh skor rata-rata SUS sebesar 73,4 dari hasil pengolahan data terhadap 93 responden, yang jika ditinjau dari tiga kategori penilaian Acceptability Range, Grade Scale, dan Adjective Rating masing-masing berada pada predikat Acceptable, Grade C, dan Good. Angka ini mengonfirmasi bahwa platform tersebut telah memiliki tingkat usability yang tergolong baik, yang berarti pengguna dapat mengoperasikan sistem dengan cukup mudah, efisien, dan nyaman dalam menunjang kelancaran proses belajar.
2. Evaluasi terhadap model pengukuran (*Outer Model*) dalam penelitian ini mengonfirmasi bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi standar validitas dan reliabilitas yang ditetapkan. Berdasarkan pengujian *Outer Loading*, seluruh indikator menunjukkan nilai yang berada dalam rentang yang dapat diterima, sementara uji *Construct Reliability and Validity* memperlihatkan bahwa nilai Cronbach's Alpha, Composite Reliability, dan rho_A seluruhnya melampaui ambang minimum yang disarankan. Hasil pengujian validitas diskriminan melalui pendekatan Heterotrait-Monotrait Ratio (HTMT) juga menunjukkan bahwa nilai antar konstruk berada di bawah batas maksimum yang direkomendasikan. Keseluruhan temuan ini menegaskan bahwa instrumen penelitian dinyatakan layak dan dapat

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

diandalkan untuk mengukur hubungan antar variabel dalam model yang diajukan.

3. Evaluasi terhadap model struktural (*inner model*) menunjukkan bahwa model penelitian memiliki kapasitas eksplanasi yang tergolong memadai dalam menjelaskan hubungan antarvariabel. Pada konstruk Perceived Ease of Use (PEOU), nilai R^2 sebesar 0,552 mengindikasikan bahwa variabel-variabel dalam model mampu menerangkan 55,2% variasi yang terjadi pada persepsi kemudahan penggunaan. Demikian pula pada konstruk Perceived Usefulness (PU), nilai R^2 sebesar 0,569 menunjukkan bahwa model menjelaskan 56,9% varians persepsi manfaat yang dirasakan pengguna. Sementara itu, konstruk Behavioral Intention to Use (BI) mencatatkan nilai R^2 0,401, yang berarti model hanya mampu menjelaskan 40,1% variasi niat penggunaan aplikasi, sebuah angka yang mengindikasikan bahwa sebagian besar sisanya, yakni 59,9%, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan ke dalam kerangka penelitian ini.
4. Pengujian hipotesis melalui prosedur Bootstrapping menghasilkan temuan bahwa ketiga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini memperoleh dukungan empiris. Pada hubungan pertama, System Usability Scale (SUS) terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap Perceived Ease of Use (PEOU), dengan koefisien jalur 0,743, t-statistic 17,424, dan p-value 0,000. Pengaruh serupa juga terlihat pada jalur antara SUS dan Perceived Usefulness (PU), yang mencatatkan nilai path coefficient 0,754, t-statistic 16,396, dan p-value 0,000. Adapun pengaruh SUS terhadap Behavioral Intention to Use (BI) juga menunjukkan hasil yang positif dan signifikan, dengan nilai path coefficient 0,633, t-statistic 14,097, dan p-value 0,000. Keseluruhan hasil ini mengonfirmasi bahwa persepsi usability yang diukur melalui SUS memiliki kontribusi yang bermakna terhadap ketiga konstruk dalam kerangka Technology Acceptance Model (TAM).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa persepsi pengguna terhadap aspek usability memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap penerimaan aplikasi E-Learning UIN Sunan Kalijaga. Maknanya, ketika pengguna merasakan tingkat usability yang lebih tinggi, maka persepsi mereka terhadap kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, serta niat untuk terus menggunakan aplikasi pun turut meningkat. Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan kualitas usability bukan sekadar langkah teknis, melainkan merupakan strategi penting dalam memperkuat penerimaan dan pemanfaatan aplikasi E-Learning sebagai sarana penunjang proses pembelajaran di lingkungan UIN Sunan Kalijaga.

5.2 Saran

Bagian akhir dari penelitian ini memuat sejumlah rekomendasi yang ditujukan kepada pengelola aplikasi E-Learning UIN Sunan Kalijaga dan juga bagi peneliti-peneliti yang akan datang, dengan harapan dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan yang konstruktif.

1. **Saran bagi Pengelola E-Learning UIN Sunan Kalijaga**

   Temuan dari perhitungan SUS menunjukkan bahwa aplikasi E-Learning UIN Sunan Kalijaga memperoleh rata-rata skor 73,4, yang mengantarkannya pada predikat Good dan Acceptable, sebuah capaian yang positif. Meskipun demikian, masih terdapat sejumlah aspek yang dapat dioptimalkan guna memperbaiki pengalaman pengguna secara lebih menyeluruh. Berdasarkan respon yang terkumpul, masih cukup banyak pengguna yang mengaku mengalami kesulitan dalam memahami fungsi-fungsi yang tersedia, sehingga diperlukan masa adaptasi tersendiri sebelum mereka benar-benar dapat memanfaatkan fitur-fitur aplikasi secara maksimal. Kondisi ini menjadi catatan penting bagi pengelola aplikasi E-Learning UIN Sunan Kalijaga untuk melakukan perbaikan pada sisi kemudahan pemahaman fitur, sehingga pengguna dapat lebih cepat mengenali dan mengoperasikan seluruh fungsionalitas yang disediakan tanpa hambatan berarti.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa persepsi usability memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, dan Behavioral Intention to Use, sehingga setiap upaya pengembangan fitur baru hendaknya tetap berorientasi pada aspek usability agar pengguna dapat merasakan kemudahan dan kebermanfaatan yang semakin besar dalam mengoperasikan aplikasi. Dengan terus meningkatnya kualitas usability, potensi peningkatan penerimaan dan pemanfaatan aplikasi E-Learning oleh pengguna pun menjadi lebih terbuka, mengingat keduanya memiliki keterkaitan yang erat sebagaimana dibuktikan dalam analisis hubungan antarkonstruk pada penelitian ini.

2. Saran bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini mengandalkan System Usability Scale (SUS) sebagai variabel bebas dan menjadikan Technology Acceptance Model (TAM) sebagai landasan kerangka dalam mengukur tingkat penerimaan aplikasi. Untuk penelitian mendatang, peneliti lain disarankan memperluas cakupan model dengan menyertakan variabel-variabel lain yang juga berpotensi memengaruhi penerimaan teknologi, misalnya System Quality, Information Quality, Service Quality, Social Influence, Facilitating Conditions, ataupun User Experience.

Pengembangan model penelitian ke depan dapat diperluas dengan mengadopsi kerangka penerimaan teknologi yang lebih komprehensif, misalnya UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) atau model kesuksesan sistem informasi DeLone and McLean, yang memungkinkan eksplorasi faktor-faktor penentu penerimaan aplikasi pembelajaran daring secara lebih holistik. Cakupan penelitian juga dapat diperluas dengan melibatkan responden dari berbagai latar belakang serta membandingkan beberapa platform *e-learning* yang digunakan di institusi pendidikan yang berbeda, sehingga hasil yang diperoleh memiliki tingkat generalisasi yang lebih baik dan lebih representatif terhadap beragam konteks pengguna.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa persepsi pengguna terhadap aspek usability memegang peranan strategis dalam mendorong tingkat penerimaan aplikasi E-Learning UIN Sunan Kalijaga. Implikasi dari hasil tersebut menunjukkan bahwa upaya pengembangan aplikasi ke depan hendaknya terus diarahkan pada pemenuhan kebutuhan dan pengalaman pengguna (user experience), agar sistem yang dihadirkan tidak hanya diterima secara fungsional, tetapi juga mampu memberikan manfaat yang optimal dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran di lingkungan perguruan tinggi.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

[1] Irhamullah, "Analisis Pengalaman Pengguna Website E-Learning Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire," vol. 1, no. 1, pp. 8–23, 2025.

[2] D. Made, D. Utami, A. S. Kusuma, A. G. Willdahlia, and N. K. Nita, "Evaluasi Usability E-Modul Basis Data Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," vol. 5, no. 2, pp. 1800–1809, 2024.

[3] A. N. Rahmanto, U. Nurhasan, and N. Rozan, "Pengembangan Aplikasi Pengujian UI/UX dengan Metode SUS dan TAM," vol. 23, pp. 609–620, 2024.

[4] C. A. Pebrianti and A. K. Hidayah, "Evaluasi Usability Pada E-Learning Kelas Kito Dengan Metode Usability Testing (Ut) dan System Usability Scale (SUS)," vol. 8, no. 2, pp. 445–456.

[5] M. R. Fahlevi, "Pengaruh Usability Terhadap Kepuasan Pengguna Pada E-Campus Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (Unusia)," *J. Publ. Ilmu Komput. dan Multimed.*, vol. 1.3, 2022.

[6] C. P. Abaricia, M. Luis, and C. D. Santos, "Enhancing E-Learning System through Learning Management System (LMS) Technologies : Reshape the Learner Experience," vol. 7, pp. 2066–2079, 2023, doi: 10.25147/ijcsr.2017.001.1.152.

[7] J. Ilmiah and W. Pendidikan, "Pemanfaatan Metode E-Learning Sebagai Sarana Pelatihan Dan Pengembangan Karyawan Perusahaan (Studi Literature Review)," vol. 9, no. 16, pp. 37–50, 2023.

[8] D. E. Nurati and B. Riyanto, "Manfaat E – Learning dalam Proses Belajar Mahasiswa," no. 18, pp. 5–12.

[9] J. Teknologi *et al.*, "Pemanfaatan Learning Management System (LMS)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP),” vol. 03, no. 01, pp. 27–34, 2025.

[10] M. E. G. P. Pratama and W. A. Kusuma, “Penggunaan Learning Management System (Lms) untuk Pembelajaran Dimasa Pandemi,” vol. 2, no. 8, 2021.

[11] E. Latipah, “Analisis Proses Pembelajaran Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Islam Berparadigma Integrasi-Interkoneksi di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,” vol. 16, pp. 27–47, 2023.

[12] A. M. Saleh, I. S. Alansari, and O. Enaizan, “The Evaluation of User Experience of Learning Management Systems Using UEQ,” vol. 17, no. 07, pp. 145–162, 2022.

[13] R. Artikel, D. Karlina, and D. R. Indah, “Perancangan User Interface dan User Experience Sistem Informasi E-learning Menggunakan Design Thinking User Interface and User Experience Design of E- learning Information System Using Design Thinking,” vol. 8, pp. 580–596, 2022.

[14] A. N. Darmawan, A. Faroqi, and A. Pratama, “Evaluation of Student UX on E-Learning Web Using User Experience Questionnaire (UEQ),” vol. 8, no. 1, 2025, doi: 10.32877/bt.v8i1.2860.

[15] Binus University, “User Experience (UX): Definisi, Manfaat, Dan Cara Penerapan.” [Online]. Available: https://binus.ac.id/bandung/2023/07/user-experience-ux-definisi-manfaat-dan-cara-penerapan

[16] H. A. Ramadhan, B. M. Purwaamijaya, and G. Guntara, “JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia Pengaruh User Experience terhadap Customer Satisfaction pada Aplikasi Seluler Streaming Vidio,” vol. 5, no. 2, pp. 122–133, 2026.

[17] R. Yani, I. Nazhifah, and M. I. Pradika, “System Usability Scale in

STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Information System Application Development Using Systematic Mapping Study," vol. 2, no. August, pp. 130–140, 2025.

[18] S. A. Syifa and R. Y. Sari, "Gambaran Tingkat Kegunaan Sistem Belajar Unjaya Pada Mahasiswa RMIK Dengan System Usability Scale (SUS)," vol. 4, no. 3, pp. 75–79, 2025.

[19] M. Of and U. Satisfaction, "Pengukuran Kepuasan Dan Usabilitas Pengguna Pada Sistem CBT Menggunakan SUS dan PSSUQ," vol. 5, no. 6, pp. 1697–1705, 2025, doi: 10.53866/jimi.v5i6.1106.

[20] D. Nita, S. Wati, and A. D. Indriyanti, "Pengukuran Penerimaan Teknologi dan Pengaruh Kualitas E-Learning terhadap Efektifitas Pembelajaran pada Perguruan Tinggi Menggunakan Metode TAM dan Webqual," vol. 02, no. 03, pp. 1–7, 2021.

[21] M. R. Putri, F. Wulandari, and W. Agung, "Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Evaluasi Pelaksanaan Rekam Medis Elektronik di Rumah Sakit," vol. 13, no. 2, pp. 85–93, 2025.

[22] H. A. Bhasarie, R. I. Rokhmawati, and H. M. Az-zahra, "Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Penerimaan Teknologi Menggunakan Kuesioner Technology Acceptance Model (TAM) pada E- Learning Google Classroom di SMK Negeri 2 Kupang," vol. 5, no. 7, pp. 2871–2876, 2021.

[23] S. Majid, "Analisis Penerimaan Terhadap Penggunaan E-Learning Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM)," 2022.

[24] A. Sari and N. Henim, "The application of system usability scale method to measure the usability of electronic learning system (e-learning) of Politeknik Caltex Riau," *ILKOM Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 2021.

[25] J. Tao, X. Zhang, and Y. Wang, "Understanding students' acceptance and

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

usage behaviors of online learning in mandatory contexts: A three-wave longitudinal study during the COVID-19 pandemic," *Sustainability*, vol. 14, no. 13, p. 7830, 2022.

[26] M. Zardari, M. Hussain, S. Z. Arain, and R. R. K. Rizvi, "Development and validation of user experience-based e-learning acceptance model for sustainable higher education," *Sustainability*, vol. 13, no. 11, p. 6201, 2021.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA