

Analisis Usability Website Museum Kopi sebagai Media Edukasi Produk Nabati dan Hewani dengan Pendekatan System Usability Scale

Eriyan Pratama¹, Leni Marlina², Ruly Dwi Arista³

^{1,2,3}Sistem Komputer, Sains Komputasi dan Kecerdasan Digital, Universitas Pembangunan Panca Budi
¹eriyansprata23@gmail.com*, ²lenimarlina@dosen.pancabudi.ac.id, ³dwiaristaruly@gmail.com

Corresponding Author: Eriyan Pratama

ABSTRAK

Usability website merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan media digital yang digunakan sebagai sarana edukasi. Website Museum Kopi berfungsi sebagai media edukasi yang menyajikan informasi mengenai produk nabati dan hewani yang berkaitan dengan kopi. Namun, tingkat kemudahan penggunaan website tersebut belum pernah dievaluasi secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis usability website Museum Kopi sebagai media edukasi produk nabati dan hewani menggunakan pendekatan System Usability Scale (SUS). Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif deskriptif dengan menyebarkan kuesioner SUS kepada pengguna setelah mereka berinteraksi dengan website. Data dikumpulkan dari responden yang mengakses konten edukasi pada website Museum Kopi. Nilai SUS dihitung untuk mengetahui tingkat usability website. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website Museum Kopi memiliki tingkat usability tertentu berdasarkan standar penilaian SUS, sehingga dapat digunakan untuk menilai tingkat kepuasan pengguna, kemudahan penggunaan, dan efektivitas website sebagai media edukasi. Hasil analisis ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan dan peningkatan kualitas website Museum Kopi.

Kata Kunci: usability website, System Usability Scale, website edukasi, Museum Kopi, pengalaman pengguna.

1. Pendahuluan

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi telah menjadi komponen penting dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari [1]. Perkembangan teknologi informasi mendorong pemanfaatan website sebagai media penyampaian informasi dan edukasi [2]. Website tidak hanya berfungsi sebagai sarana informasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat diakses oleh masyarakat secara luas. [3] Keberhasilan sebuah website sebagai media edukasi sangat dipengaruhi oleh tingkat usability atau kemudahan pengguna dalam mengakses dan memahami informasi yang disajikan.

Museum Kopi merupakan salah satu media edukasi yang menyajikan informasi mengenai sejarah kopi serta berbagai produk nabati dan hewani yang berkaitan dengan proses pengolahan dan penyajian kopi. Website Museum Kopi digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi edukatif kepada pengunjung secara digital. Namun, penyajian informasi yang baik perlu didukung oleh desain dan struktur website [4] yang mudah digunakan agar pengguna dapat memperoleh informasi secara efektif. [5]

Permasalahan yang sering muncul pada website edukasi adalah kurangnya kemudahan navigasi, tampilan yang kurang intuitif, serta kesulitan pengguna dalam menemukan informasi yang dibutuhkan. Hal tersebut dapat mengurangi minat pengguna untuk mengakses website dan menurunkan efektivitas website sebagai media edukasi [6]. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi usability untuk mengetahui sejauh mana website dapat digunakan dengan mudah dan nyaman oleh pengguna. [7]

Salah satu metode yang banyak digunakan untuk mengukur usability adalah **System Usability Scale (SUS)**. SUS merupakan metode pengukuran usability yang sederhana, cepat, dan efektif dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari sepuluh pernyataan. Metode ini mampu memberikan gambaran umum mengenai tingkat usability suatu sistem berdasarkan persepsi pengguna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis usability website Museum Kopi sebagai media edukasi produk nabati dan hewani dengan menggunakan pendekatan System Usability Scale. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran tingkat usability website serta menjadi acuan dalam pengembangan dan peningkatan kualitas website Museum Kopi sebagai media edukasi digital[8].

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Sistem Informasi Manajemen

Sistem adalah suatu unit komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan[2]. yang berasal dari konsep pengintegrasian elemen ke dalam suatu sistem. Sistem dipahami sebagai sekumpulan elemen yang berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain dalam lingkungannya. Melalui prosedur terstruktur, sistem memproses input menjadi output yang terkontrol sesuai dengan kebutuhan pengguna Informasi terdiri dari data yang telah diproses dan berharga untuk pengambilan keputusan, yang kualitasnya ditentukan oleh akurasi, validitas, dan relevansi[9]

2.2. Usability

Menurut Nielsen, usability adalah pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu sistem dengan mudah dan cepat, sedangkan ISO mendefinisikannya sebagai kemampuan suatu produk untuk digunakan secara efektif, efisien, dan memuaskan dalam konteks tertentu. Pada situs web, usability berfungsi untuk mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna dan efektivitas situs dalam memfasilitasi penyelesaian tugas [10]

2.3. Website Server

Server web adalah perangkat lunak yang memfasilitasi pertukaran data antara klien dan server menggunakan protokol HTTP atau HTTPS, menyajikan halaman web dalam format HTML sebagai sarana penyampaian informasi digital [11]. Dalam sistem informasi web, server web memfasilitasi pengelolaan dan distribusi informasi dengan cepat dan terpusat, dengan Apache menjadi salah satu server web yang paling banyak digunakan di World Wide Web (WWW)). [12]

2.4. Kopi

Kopi menyebar ke berbagai wilayah seperti Amerika, Asia, dan Australia melalui kolonialisme Eropa yang mengembangkan perkebunan di daerah jajahan. Konsumsi kopi dunia didominasi Arabika sekitar 70% dan Robusta 26%, di mana Arabika berasal dari Ethiopia dan berkembang melalui budidaya di Yaman serta perdagangan Arab. Awalnya kopi dikonsumsi langsung untuk meningkatkan stamina, sebelum diolah menjadi minuman, dengan istilah kopi berasal dari kata *qahwa* yang kemudian berkembang di berbagai bahasa.

3. Bahan & Metode



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

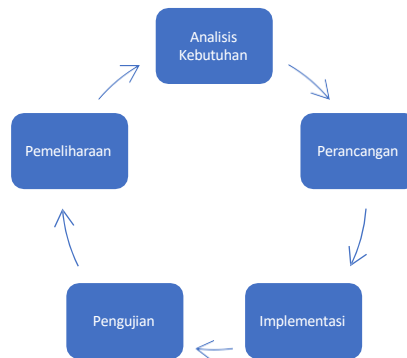
3.1 Bahan

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi website Museum Kopi sebagai objek penelitian dan kuesioner **System Usability Scale (SUS)** sebagai instrumen pengumpulan data. Selain itu, digunakan data hasil pengisian kuesioner dari responden yang telah mengakses dan menggunakan website Museum Kopi, khususnya pada halaman edukasi produk nabati dan hewani.

Perangkat keras yang digunakan berupa komputer atau laptop serta perangkat mobile untuk mengakses website. Perangkat lunak yang digunakan meliputi web browser dan aplikasi pengolah data untuk melakukan perhitungan skor SUS.

3.2 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan model System Development Life Cycle (SDLC). Pendekatan ini diterapkan untuk menggambarkan proses pengembangan Website Museum Kopi secara sistematis serta menilai tingkat usability sebagai media edukasi. Evaluasi usability dilakukan berdasarkan persepsi pengguna menggunakan metode System Usability Scale (SUS).



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Tahapan SDLC yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lima tahap utama, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan (Requirement Analysis)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan sistem melalui observasi terhadap kebutuhan informasi edukasi produk nabati dan hewani, wawancara dan diskusi dengan pengelola Museum Kopi, serta studi literatur terkait website edukasi dan usability. Hasil dari tahap ini berupa spesifikasi kebutuhan Website Museum Kopi yang mencakup fitur edukasi produk nabati dan hewani, navigasi yang mudah dipahami, serta tampilan antarmuka yang ramah pengguna.

2. Perancangan (Design)

Tahap perancangan dilakukan berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis sebelumnya, yang meliputi perancangan struktur menu dan alur navigasi website, desain antarmuka (user interface) halaman edukasi, serta perancangan database dan arsitektur sistem. Tahap ini bertujuan agar website mampu menyajikan informasi edukasi secara jelas, terstruktur, dan mudah diakses oleh pengguna.

3. Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan Website Museum Kopi berdasarkan desain sistem



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

yang telah dirancang, yang mencakup pembuatan halaman edukasi produk nabati dan hewani, implementasi fitur navigasi serta tampilan website, serta penggunaan bahasa pemrograman web seperti HTML, CSS, PHP, dan MySQL.MySQL

4. Pengujian (Testing)

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan, dengan fokus pada pengujian fungsionalitas website serta pengujian usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Pengujian SUS dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada responden setelah mereka menggunakan Website Museum Kopi.

5. Pemeliharaan (Maintenance)

Tahap pemeliharaan dilakukan untuk memperbaiki kesalahan atau bug yang ditemukan setelah pengujian, menyempurnakan tampilan dan fitur website berdasarkan hasil evaluasi usability, serta menjaga performa dan keberlanjutan website sebagai media edukasi.

3.3 Metode System Usability Scale (SUS)

Metode System Usability Scale (SUS) digunakan untuk menghitung tingkat *usability* Website Museum Kopi berdasarkan jawaban kuesioner dari **50 responden**. Kuesioner SUS terdiri dari **10 pernyataan** dengan skala Likert 1–5.

Skala Penilaian:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Netral

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Langkah-langkah Perhitungan Skor SUS

1. Penentuan Jenis Pernyataan

- Pernyataan ganjil (1, 3, 5, 7, 9) → Pernyataan positif
- Pernyataan genap (2, 4, 6, 8, 10) → Pernyataan negatif

2. Konversi Skor Jawaban

- Pernyataan Ganjil

(Positif) Rumus:

Skor=Nilai Jawaban–1(1)

Contoh:

Jika responden memberi nilai **4**, maka:

$$4-1=3$$

- Pernyataan Genap

(Negatif) Rumus:

Skor=5–Nilai Jawaban.....(2)

Contoh:

Jika responden memberi nilai **2**, maka:



$$5-2=3$$

3. Menjumlahkan Skor SUS Responden
Semua skor dari seluruh pernyataan dijumlahkan.

Tabel 1. Penjumlahan Skor SUS

Resp	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	SUS
R1	1	4	4	4	3	3	2	5	2	2	30	75
R2	2	1	1	3	3	2	4	1	5	3	25	62,5
R3	2	3	5	2	3	4	2	1	3	1	26	65
R4	4	1	3	4	2	5	3	5	1	2	30	75
R5	2	2	2	1	3	4	4	1	1	4	24	60
R6	2	4	3	3	3	4	1	3	2	2	27	67,5
R7	2	1	3	1	1	4	4	1	1	1	19	47,5
R8	2	4	4	3	5	1	2	5	5	1	32	80
R9	2	2	4	4	4	3	2	4	3	1	29	72,5
R10	5	5	4	5	1	5	1	3	1	4	34	85
R11	4	1	2	2	2	2	5	3	4	5	30	75
R12	5	1	2	2	3	3	3	2	3	2	26	65
R13	3	2	5	4	4	4	4	3	5	4	38	95
R14	1	2	2	3	2	1	2	5	1	5	24	60
R15	4	1	1	1	4	3	1	5	4	4	28	70
R16	1	1	4	2	3	4	3	2	4	4	28	70
R17	2	2	5	2	4	5	3	5	4	1	33	82,5
R18	2	2	3	5	1	5	1	1	5	5	30	75
R19	5	1	2	4	4	4	5	1	5	3	34	85
R20	2	4	1	5	2	2	1	1	1	4	23	57,5
R21	1	4	1	3	4	4	5	1	2	5	30	75
R22	5	4	1	1	2	3	3	4	3	3	29	72,5
R23	4	2	4	5	2	2	4	4	5	3	35	87,5
R24	3	1	2	4	5	3	5	1	1	1	26	65
R25	1	2	5	1	5	3	4	1	3	5	30	75
R26	2	4	3	3	5	3	4	1	1	5	31	77,5
R27	2	1	1	3	1	3	5	5	2	4	27	67,5
R28	2	1	5	5	3	1	4	3	4	2	30	75
R29	5	5	4	4	4	5	4	2	4	5	42	105
R30	3	4	3	2	3	4	2	5	3	2	31	77,5
R31	4	5	3	1	1	3	5	2	4	4	32	80
R32	4	1	5	2	4	2	1	1	3	1	24	60
R33	4	5	4	3	3	3	2	5	5	4	38	95
R34	4	3	3	3	2	5	3	5	5	5	38	95
R35	1	2	1	5	4	4	4	5	5	4	35	87,5
R36	1	2	3	5	4	4	5	4	1	1	30	75
R37	4	3	4	1	4	2	3	5	5	1	32	80
R38	1	5	1	5	3	1	2	4	5	3	30	75
R39	3	4	3	3	5	4	1	1	5	4	33	82,5
R40	1	1	5	3	5	2	3	5	1	5	31	77,5
R41	4	2	2	2	2	2	3	1	3	5	26	65
R42	2	4	3	5	1	2	3	4	3	3	30	75



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

R43	4	4	3	5	1	3	5	4	4	3	36	90
R44	5	1	5	5	4	5	3	2	4	2	36	90
R45	5	4	3	4	3	4	5	2	1	1	32	80
R46	1	3	4	5	2	1	5	4	2	5	32	80
R47	2	3	5	1	1	2	5	5	3	2	29	72,5
R48	5	2	3	1	4	1	5	2	4	2	29	72,5
R49	2	1	5	4	4	1	4	5	5	2	33	82,5
R50	5	2	1	4	1	3	5	3	2	1	27	67,5
Total											3787	

4. Menghitung Skor SUS

Akhir Total skor

dikalikan **2,5**:

Skor SUS=Total Skor×2,5(3)

Contoh:

$$33 \times 2,5 = 82,5$$

Nilai **82,5** merupakan skor SUS untuk **1 responden**.

5. Menghitung Skor SUS Keseluruhan

Setelah skor SUS tiap responden dihitung, dilakukan perhitungan rata-rata:

$$\text{Skor SUS Akhir} = \frac{\sum \text{Skor SUS Seluruh Responden}}{\text{Jumlah Responden}} \dots\dots(4)$$

Dengan:

Jumlah responden = **50 orang**

Tabel 2. Rentang Skor

Rentang Skor	Jumlah Responden
90 – 100	5
80 – 89	12
70 – 79	19
60 – 69	11
< 60	3
Total	50

$$\text{Skor SUS Akhir} = \frac{3785}{50} = 75,7$$



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

6. Interpretasi Skor SUS

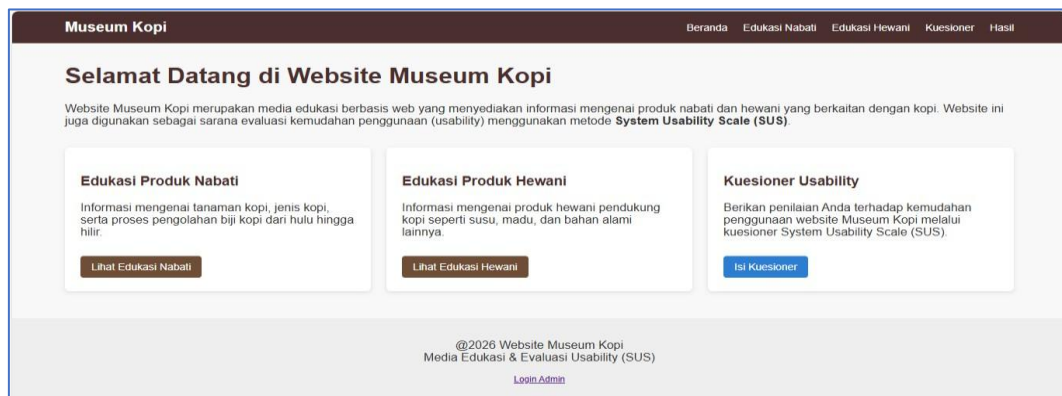
Tabel 3. Interpretasi Skor SUS

Rentang Skor	Interpretasi
$\geq 80,3$	Sangat Baik (Excellent)
68 – 80	Baik (Good)
= 68	Cukup (OK)
50 – 67	Kurang (Poor)
< 50	Sangat Kurang (Awful)

Berdasarkan hasil perhitungan System Usability Scale (SUS), diperoleh nilai rata-rata skor usability Website Museum Kopi sebesar **75,7**, yang berada pada kategori (**Good**). Hal ini menunjukkan bahwa website tersebut (**layak**) digunakan sebagai media edukasi produk nabati dan hewani.

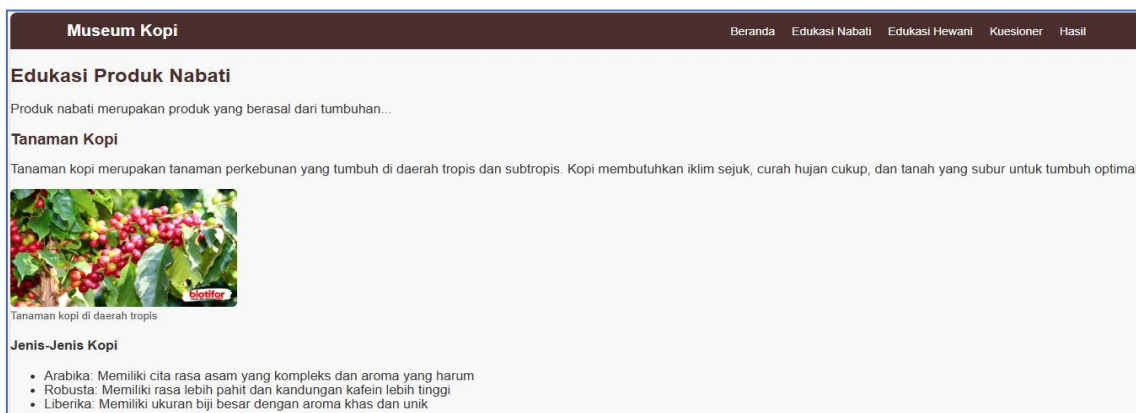
5. Hasil

Hasil dan pembahasan dari Rancang Bangun Sistem Aplikasi Layanan Pengaduan Masyarakat Berbasis *Web* (Studi Kasus: Kelurahan Sumber Mulyo Rejo Binjai Timur) adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan Awal

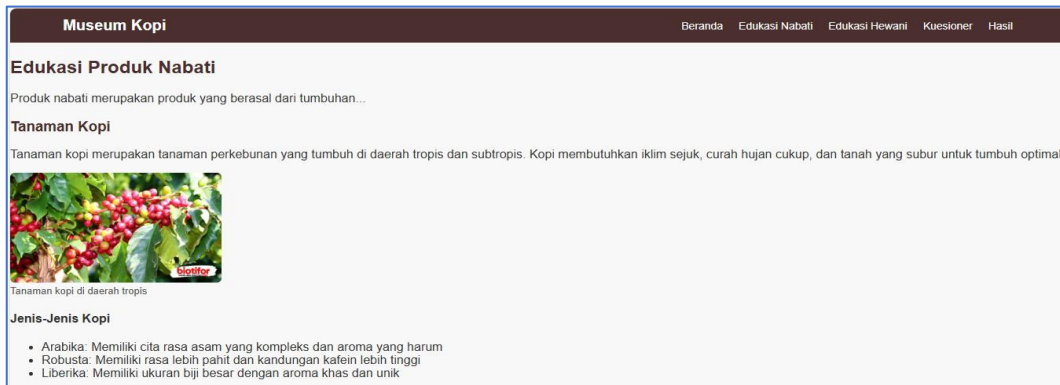
Gambar 2 adalah tampilan awal program yang memiliki beberapa menu, jika pengguna mengklik salah satu menu maka akan tampil form sesuai tombol yang diklik. Jika pengguna mengklik Lihat Edukasi Nabati maka akan tampil seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Edukasi Produk Nabati

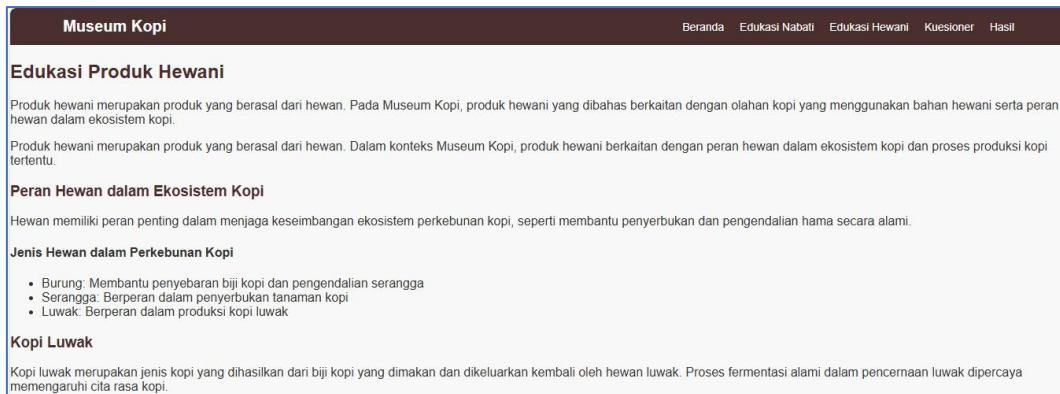
Gambar 3 adalah tampilan awal program yang memiliki beberapa menu, jika pengguna

mengklik salah satu menu maka akan tampil form sesuai tombol yang diklik. Jika pengguna mengklik Lihat Edukasi Nabati maka akan tampil seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Edukasi Produk Nabati

Gambar 4 adalah tampilan edukasi produk nabati yang memiliki penjelasan edukasi produk nabati yang disertai gambar. Jika pengguna mengklik Lihat Edukasi Hewani maka akan tampil seperti pada Gambar 5.



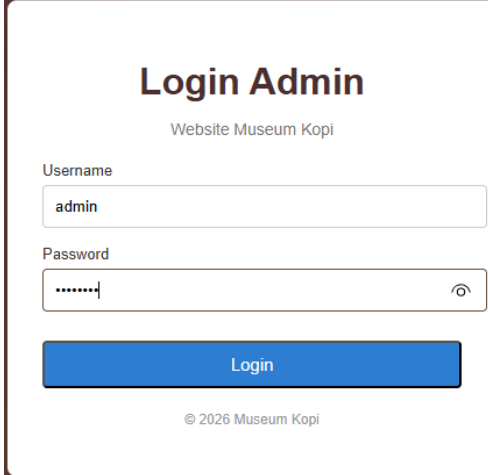
Gambar 5. Edukasi Produk Hewani

Gambar 5 adalah tampilan edukasi produk hewani yang memiliki penjelasan edukasi produk hewani yang disertai gambar. Jika pengguna mengklik Isi Kuisisioner maka akan tampil seperti pada Gambar 6.

Gambar 6. Isi Kuisisioner

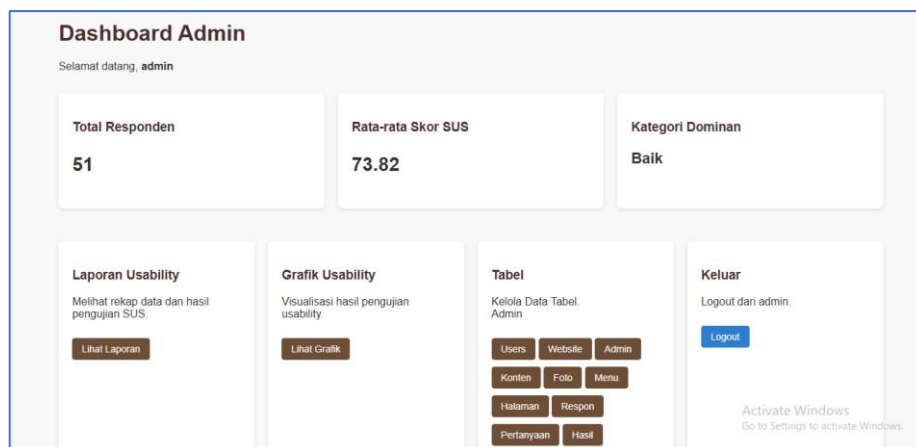
Gambar 6 adalah tampilan isi kuisisioner yang memiliki kotak teks pengisian dan jika

pengguna mengklik tombol Kirim Kuisisioner maka program akan menyimpan data yang diketik ke tabel basis data. Jika pengguna mengklik Login Admin pada bagian bawah program maka akan tampil seperti pada Gambar 7.



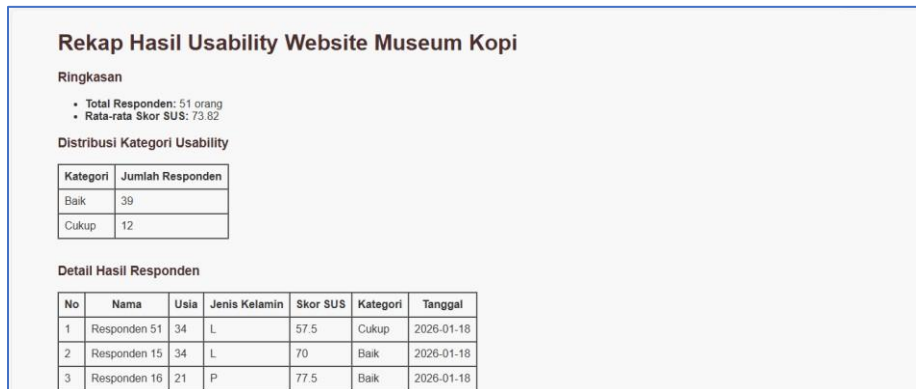
Gambar 7. Login Admin

Gambar 7 adalah tampilan login admin yang memiliki kotak teks pengisian dan jika pengguna mengisi username dan password dengan tepat kemudian mengklik tombol Login maka akan tampil seperti pada Gambar 8.



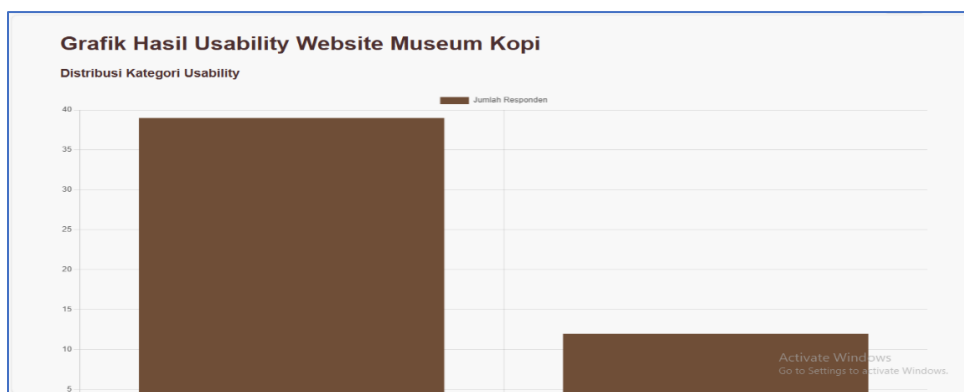
Gambar 8. Dashboard Admin

Gambar 8 adalah tampilan dashboard admin yang memiliki beberapa tombol menu yang ketika diklik salah satunya maka akan tampil form lanjutan. Jika pengguna klik Lihat Laporan maka akan tampil seperti pada Gambar 9.



Gambar 9. Laporan

Gambar 9 adalah tampilan laporan yang memberikan informasi keseluruhan perhitungan responden. Jika pengguna klik Lihat Grafik maka akan tampil seperti pada Gambar 10.



Gambar 10. Grafik

Gambar 10 adalah tampilan grafik yang memberikan informasi terkait kuisisioner yang diisi. Jika pengguna klik Users maka akan tampil seperti pada Gambar 11.

Dashboard Admin

Selamat datang, **admin**

[<= Kembali](#)

Kelola Users

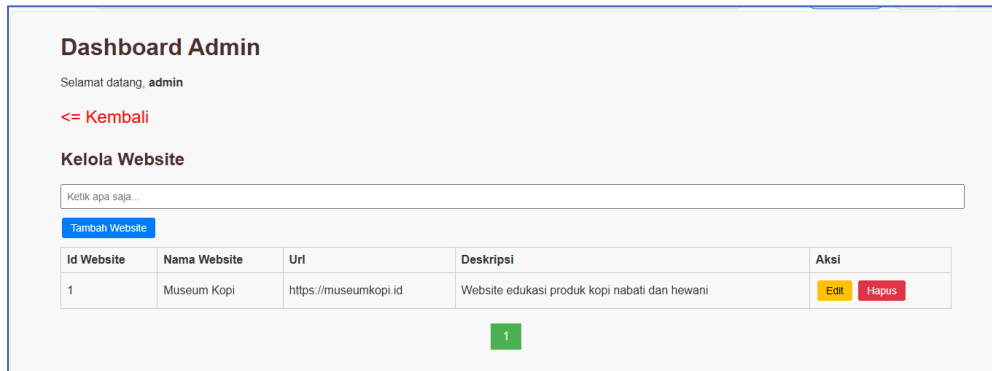
Ketik apa saja...

[Tambah Users](#)

Id User	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Pendidikan	Pekerjaan	Pengalaman Internet	Aksi
1	Responden 1	21	L	S1	Mahasiswa	Menengah	Edit Hapus
2	Responden 2	22	P	S1	Mahasiswa	Menengah	Edit Hapus
3	Responden 3	25	L	S1	Karyawan	Mahir	Edit Hapus
4	Responden 4	24	P	D3	Mahasiswa	Menengah	Edit Hapus

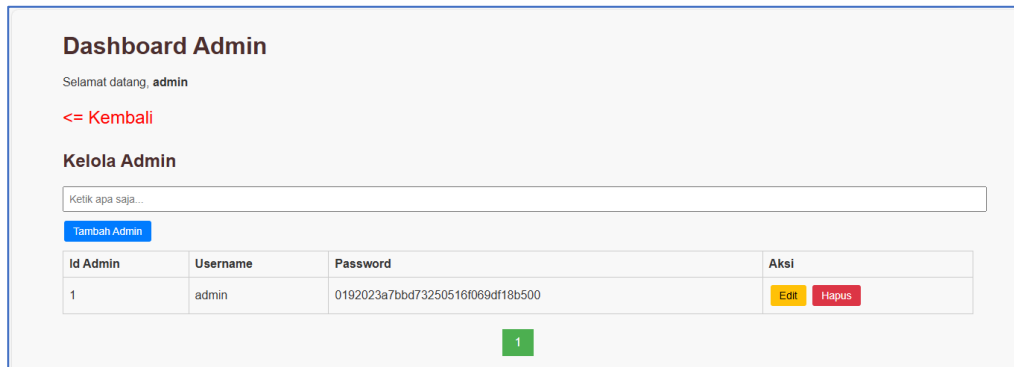
Gambar 11. Data Users

Gambar 11 Merupakan tampilan data users yang dilengkapi tombol Tambah, Edit, dan Hapus. Tombol Tambah digunakan untuk menambahkan data baru ke tabel users, Edit untuk mengubah data yang sudah ada, dan Hapus untuk menghapus data yang dipilih pada basis data. Jika pengguna memilih menu Users, maka tampilan akan muncul sebagaimana ditunjukkan pada gambar 12.



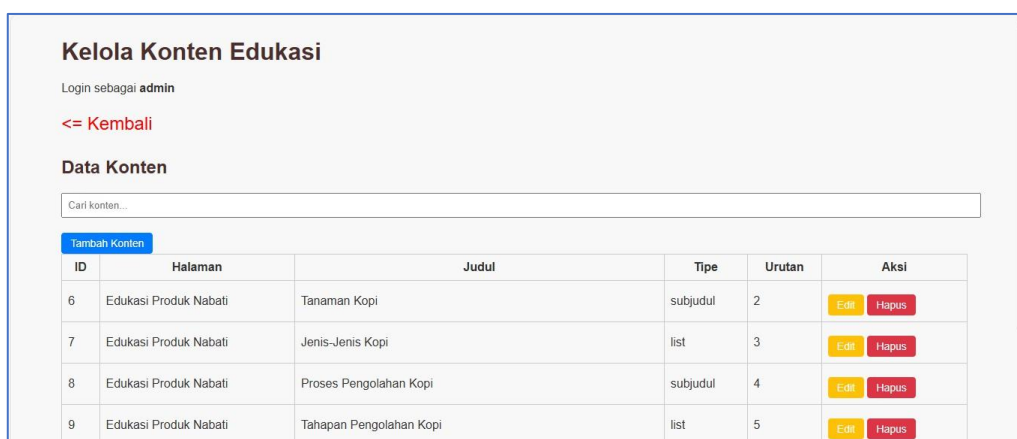
Gambar 12. Data Website

Gambar 12 Merupakan tampilan data website yang dilengkapi tombol Tambah, Edit, dan Hapus. Tombol Tambah digunakan untuk menambahkan data baru ke tabel website, Edit untuk memperbarui data yang ada, dan Hapus untuk menghapus data yang dipilih pada basis data. Menu Admin akan menampilkan halaman ini sebagaimana ditunjukkan pada gambar13.



Gambar 13. Data Admin

Gambar 13 Merupakan tampilan data admin yang dilengkapi tombol Tambah, Edit, dan Hapus. Tombol Tambah berfungsi untuk menambahkan data baru ke tabel admin, Edit untuk memperbarui data yang ada, dan Hapus untuk menghapus data yang dipilih pada basis data. Menu Konten akan menampilkan halaman ini sebagaimana ditunjukkan pada gambar14.



Gambar 14. Data Konten

Gambar 14 Merupakan tampilan data konten yang dilengkapi tombol Tambah, Edit, dan Hapus. Tombol Tambah digunakan untuk menambahkan data baru ke tabel konten, Edit untuk memperbarui data yang ada, dan Hapus untuk menghapus data yang dipilih pada basis data.

Menu Foto akan menampilkan halaman ini sebagaimana ditunjukkan pada gambar15.

Kelola Foto Konten
Login sebagai admin
<=> Kembali

Tambah Foto

ID	Konten	Preview	Keterangan	Urutan	Aksi
1	Tanaman Kopi		Tanaman kopi di daerah tropis	1	Edit Hapus

Gambar 15. Data Foto

Gambar 15 Merupakan tampilan data foto yang menyediakan tombol Tambah, Edit, dan Hapus untuk menambah, mengubah, serta menghapus data foto pada tabel foto di basis data. Halaman ini ditampilkan ketika pengguna memilih menu Menu, sebagaimana ditunjukkan pada gambar 16.

Kelola Menu Website
<=> Kembali

Tambah Menu

ID	Nama Menu	Link	Urutan	Aksi
1	Beranda	index.php	1	Edit Hapus
2	Edukasi Nabati	edukasi_nabati.php	2	Edit Hapus
3	Edukasi Hewani	edukasi_hewani.php	3	Edit Hapus
4	Kuesioner	kuesioner.php	4	Edit Hapus
5	Hasil	hasil.php	5	Edit Hapus

Gambar 16. Data Menu

Gambar 16 Merupakan tampilan data menu yang dilengkapi tombol Tambah, Edit, dan Hapus untuk mengelola data pada tabel menu di basis data. Tombol Tambah digunakan untuk menambahkan data baru, Edit untuk memperbarui data, dan Hapus untuk menghapus data terpilih. Halaman ini ditampilkan saat pengguna memilih menu Halaman, seperti pada gambar17.

Kelola Halaman Edukasi
<=> Kembali

Tambah Halaman

ID	Slug	Judul	Deskripsi	Aksi
1	edukasi_nabati	Edukasi Produk Nabati	Produk nabati merupakan produk yang berasal dari tumbuhan...	Edit Hapus
2	edukasi_hewani	Edukasi Produk Hewani	Produk hewani merupakan produk yang berasal dari hewan. Pada Museum Kopi, produk hewani yang dibahas berkaitan dengan olahan kopi yang menggunakan bahan hewani serta peran hewan dalam ekosistem kopi.	Edit Hapus

Gambar 17. Data Halaman

Gambar 17 Menampilkan halaman pengelolaan data halaman dengan tombol Tambah, Edit, dan Hapus untuk menambah, mengubah, serta menghapus data pada tabel halaman di basis data. Tampilan ini muncul saat pengguna memilih menu Respon, seperti ditunjukkan pada gambar 18.

Id Respon	Id User	Id Pertanyaan	Nilai	Aksi
1	1	1	4	Edit Hapus
2	1	2	2	Edit Hapus
3	1	3	4	Edit Hapus
4	1	4	1	Edit Hapus

Gambar 18. Data Respon

Gambar 18 Tampilan ini menampilkan data respon yang dilengkapi tombol Tambah, Edit, dan Hapus untuk menambah, mengubah, serta menghapus data pada tabel respon di basis data. Halaman ini muncul ketika pengguna memilih menu Pertanyaan 19.

Id Pertanyaan	Teks Pertanyaan	Tipe	Aksi
1	Saya merasa akan sering menggunakan website ini	positif	Edit Hapus
2	Saya merasa website ini terlalu rumit	negatif	Edit Hapus
3	Saya merasa website ini mudah digunakan	positif	Edit Hapus
4	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan website ini	negatif	Edit Hapus

Gambar 19. Data Pertanyaan

Gambar 19 Tampilan ini menyajikan data respon yang dilengkapi tombol Tambah, Edit, Hapus, dan Hasil. Tombol Tambah digunakan untuk menambahkan data ke tabel pertanyaan, Edit untuk mengubah data yang ada, Hapus untuk menghapus data terpilih, sedangkan tombol Hasil menampilkan halaman hasil seperti pada gambar 20.

Id Pertanyaan	Teks Pertanyaan	Tipe	Aksi
1	Saya merasa akan sering menggunakan website ini	positif	Edit Hapus
2	Saya merasa website ini terlalu rumit	negatif	Edit Hapus
3	Saya merasa website ini mudah digunakan	positif	Edit Hapus
4	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan website ini	negatif	Edit Hapus

Gambar 20. Data Hasil

Gambar 20 adalah tampilan data hasil yang terdapat beberapa tombol. Jika pengguna klik

tombol Tambah maka akan tampil form pengisian penambahan data yang ketika diklik simpan akan menyimpan data baru ke tabel hasil di basis data, jika pengguna klik tombol Edit maka akan tampil form pengisian perubahan data yang ketika diklik simpan akan mengubah data pertanyaan di tabel hasil di basis data, dan jika pengguna mengklik Hapus pada salah satu data maka akan menghapus data yang dipilih ke tabel hasil di basis data.

6. Kesimpulan

Berdasarkan analisis usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS), dapat disimpulkan bahwa Website Museum Kopi memiliki tingkat usability yang baik berdasarkan persepsi pengguna. Website ini mampu berfungsi sebagai media edukasi produk nabati dan hewani dengan navigasi, struktur, dan konten yang mudah dipahami sehingga mendukung penyampaian informasi secara digital. Hasil evaluasi SUS juga menunjukkan bahwa website memberikan tingkat kenyamanan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas yang memadai, sehingga layak dimanfaatkan sebagai media edukasi dan sumber informasi yang dapat diakses oleh masyarakat luas.

REFERENSI

- [1] Wijaya, R. F., Kurniawan, F., Putra, R. R., & Alvin, A. (2024). Sistem Informasi Pengelolaan Kegiatan Desa Dengan Desain Ui&Ux Sebagai Transparansi Di Desa Pertumbuhan Kecamatan Wampu. *Jurnal Mahajana Informasi*, 9(1), 41-47
- [2] R. R. Nasution And Z. Syahputra, "Analisa Sistem Informasi Penjualan Kebab Bongout Eat Menggunakan Metode Scrum," *Bulletin Of Computer Science Research*, Vol. 3, No. 1, Pp. 97–102, Dec. 2022, Doi: 10.47065/Bulletincsr.V3i1.194.
- [3] F. Khairifa And A. Suhendar, "Pemberdayaan Petani Kopi Melalui Komunikasi Pembangunan Dewan Kopi Indonesia (Dekopi) Di Kabupaten Humbang Hasundutan," *Jurnal Kajian Agraria Dan Kedaulatan Pangan (Jkakp)*, Vol. 2, No. 2, Pp. 13–19, Aug. 2023, Doi: 10.32734/Jkakp.V2i2.13461.
- [4] M. Fathurrahman Nurul Hakim And A. Firmansyah, "Kopi Dan Pariwisata: Menggali Potensi Barista Sebagai Duta Kuliner Lokal," *Jurnal Cendekia Ilmiah*, Vol. 4, No. 3, 2025.
- [5] G. Detia *Et Al.*, "Pengolahan Minuman Kawa: Kajian Etnobotani Dalam Pembelajaran Biologi," *Jurnal Pendidikan Mipa*, Vol. 14, No. 2, 2024, Doi: 10.37630/Jpm.V14i2.1520.
- [6] S. Alif, P. Nasution, H. Wulandari, And R. Dwi Arista, "Bulletin Of Computer Science Research Perancangan Ui/Ux Aplikasi Moblie Pertolongan Pertama Dengan Metode Prototipe Interaksi Untuk Meningkatkan Respon Darurat," *Media Online*, Vol. 5, No. 1, Pp. 14–23, 2024, Doi: 10.47065/Bulletincsr.V5i1.432.
- [7] Maulana And Ferdian, "Konflik Sosial Dan Sumber Daya Alam: Analisis Hubungan Antara Akses, Pemanfaatan, Dan Ketimpangan Ekologi," *Seikat: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Hukum*, Vol. 4, No. 4, Pp. 459–465, Aug. 2025, Doi: 10.55681/Seikat.V4i4.1651.
- [8] A. Hadiapurwa, L. Yulifar, H. Nugraha, And N. K. Syafitri, "Assessment Of The Museum Pendidikan Nasional Website With System Usability Scale (Sus)," 2024, Pp. 361–375. Doi: 10.2991/978-2-38476-301-6_35.
- [9] L. Marlina, "Pengembangan Sistem Array Dalam Menentukan Nilai Rata-Rata Tinggi Badan," 2023.
- [10] D. P. Kesuma, "Evaluasi Usability Pada Web Perguruan Tinggi Xyz Menggunakan System Usability Scale Usability Evaluation Of Xyz University Website Using System Usability Scale," 2020.
- [11] M. Hasibuan And A. M. Elhanafi, "Penetration Testing Sistem Jaringan Komputer Menggunakan Kali Linux Untuk Mengetahui Kerentanan Keamanan Server Dengan Metode Black Box," *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 1, No. 4, Pp. 171–177, Dec. 2022, Doi: 10.56211/Sudo.V1i4.160.



- [12] L. Tusyfa Barus, A. R. Dewi, F. R. Lubis, And L. T. Barus, “Instal : Jurnal Komputer Web-Based Cat Food Recommendation System Using Collaborative Filtering Method”, Doi: 10.54209/Jurnalinstall.V16i06.333.



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.