BIOS: Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer
Vol. 6, No. 2, September 2025, hlm. 84-91
e-ISSN: 2722-0850

Analisis *User Experience* pada Aplikasi Linkedln dengan Menggunakan Metode SUS

Ria Febriani[1], Syafrianto[2*]
[1] Teknologi Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika, *riafebriani210@gmail.com*
[2] Teknologi Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika, *syafrianto.yfr@bsi.ac.id*

Keywords

Linkedln,
User Experience,
SystemUsability Scale,
Jobseekers

ABSTRACT

LinkedIn is one of the professional social media platforms that is widely used for job searching and building a digital personal image. Although its usage is quite extensive, there are still several obstacles in user experience, such as features that are not yet fully understandable and difficulties in understanding the application's usage flow, especially for new users. This situation is the reason LinkedIn was chosen as the research object to evaluate user usability. This research aims to assess the user experience of the Linkedin application using a descriptive quantitative approach and the System Usability Scale (SUS) instrument. Data were obtained from 110 active respondents of Linkedin users through the distribution of online questionnaires. The results of the validity and reliability tests indicate that all question items are valid and consistent. The average SUS score obtained is 62.85, which falls into the 'Marginal' category. which indicates that this application is rated reasonably well by users, but still requires improvements in some aspects to provide a better experience.

Kata Kunci

Linkedln,
User Experience,
System Usability Scale,
Pencari kerja

ABSTRAK

Linkedln merupakan salah satu platform media sosial professional yang banyak di manfaatkan untuk mencari pekerjaan serta membangun citra diri secara digital. Meskipun penggunaanya cukup luas, masih ditemukan sejumlah kendala dalam pengalaman pengguna, seperti fitur yang belum sepenuhnya mudah dipahami serta kesulitan dalam memahami alur penggunaan aplikasi, terutama bagi pengguna baru. Kondisi ini menjadi alasan dipilihnya Linkedin sebagai objek penelitian untuk mengevaluasi tingkat kelayakan pengguna *(usability).*Penelitian ini bertujuan untuk menilai pengalaman pengguna aplikasi Linkedin dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriktif dan instrument *System Usability Scale* (SUS). Data diperoleh dari 110 responden aktif pengguna Linkedln, melalui penyebaran kuesioener. Hasil uji validalitas dan reliabilitas menunjukan bahwa seluruh item pertanyaan valid dan konsisten. Nilai rata-rata SUS yang diperoleh sebesar 62,85 termasuk kedalam kategori "*Marginal"*, yang mengindikasi bahwa aplikasi ini dinilai cukup baik oleh pengguna, namun masih memerlukan peningkatan di beberapa aspek untuk memberikan pengalaman yang lebih baik.

Korespondensi Penulis:

Syafrianto,
Universitas Bina Sarana Informatika,
Jl Kramat Raya no. 98 Jakarta
Telepon : +62218000063
Email: syafrianto.yfr@bsi.ac.id

Submitted : 28-07-2025; Accepted : 13-08-2025;
Published : 08-09-2025

Copyright *(c) 2025 The Author (s)This article is distributed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0)*

1. PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara berkembang masih menghadapi tantangan serius dalam mengatasi permasalah pengganguran. Tingginya angka pengganguran tidak hanya berdampak pada perekonomian nasional, tetapi juga menurunkan kualitas hidup masyarakat dan memperbesar kesenjangan sosial. Dalam konteks Pembangunan nasional, pertumbuhan ekonomi menjadi salah satu indikator penting untuk mengukur kemajuan suatu negara, di mana peningkatkan hasil produksi nasional mencerminkan kinerja pembangunan ekonomi yang efektif. [1]

Keberadaan pengangguran dapat berdampak pada perekonomian, sehingga dibutuhkan kebijakan yang dapat menurunkan tingkat pengganguran. Sejak Memasuki pandemi COVID-19 melanda pada tahun 2020, dampaknya terasa luas di berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah gelombang pemutusan hubungan kerja (PHK). Meskipun telah memasuki era kenormalan baru, permasalahan ini masih belum terselesaikan. Gelombang PHK terbaru juga terjadi pada tahun 2025, yang memicu meningkatnya jumlah pencarian kerja dan menuntut Masyarakat untuk terus meningkatkan keterampilan agar tetap relevan dengan kebutuhan industri.[2], Salah satu platform media

sosial yang berkembang dengan cepat adalah Linkedin, yang mengalami peningkatan 3 juta pengguna, atau sekitar 15 % daru tahun 2022[3].

Proses rekrutmen mencakup tahapan pencarian, seleksi ,dan penentuan individu yang paling cocok untuk suatu jabatan di perusahaan. Setiap jabatan memliki spesifikasi tersendiri, sehingga hanya pelamar yang memenuhi syarat yang akan dipilih. Melalui proses ini, perusahaan dapat menjaring karyawan yang kompeten[4]

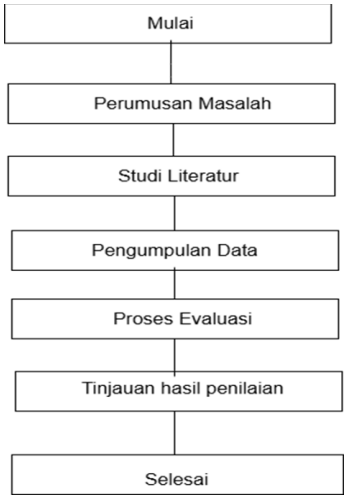
Fitur-fitur utama seperti *login*, pendaftaran, daftar pekerjaan,pengelolaan profil pada aplikasi Linkedin telah berfungsi secara optimal dan membantu aktivitas pengguna. Namun beberapa pengguna masih menghadapi kendala berupa kesulitan dalam mengoperasikan fitur secara efisien serta menyesuaikan diri dengan pembaruan sistem yang dinamis. Permasalahann ini menimbulkan ketidaknyamanan bagi sebagian pengguna, terutama pada pemula yang memakai aplikasi Linkedlin ini, sehingga mendorong dilakukannya penelitian untuk menilai tingkat *usability* aplikasi Linkedin bedasarkan pengalaman pengguna.

User Experience merupakan tanggapan dan persepsi yang muncul dari individu saat berinteraksi dengan suatu produk atau sistem. Hal ini mencakup rasa puas, kenyamanan, serta kesan yang dirasakan selama penggunaan. Pengalaman tersebut dapat terjadi dalam berbagai situasi, seperti ketika menggunakan aplikasi, mengakses situs web, berinteraksi dengan perangkat keras, maupun saat menjalankan perangkat lunak[5]. *User Experience* (UX) mencakup empat komponen utama, yaitu nilai *(value)*, kemudahan pengguna (*Usability*), daya tarik (*desirability*). Sebuah platform UX idealnya mampu menjawab kebutuhan para pengguna dengan menyajikan situs web yang mudah diakses, bernilai, serta efisien. Fokusnya tidak hanya pada performa, tetapi juga pada kenyamanan dan nilai yang dirasakan oleh pengguna. [6]

Untuk mengatasi hal tersebut, metode *System Usability Scale* (SUS) diterapkan untuk mendeteksi isu-isu yang mencul pada aplikasi Linkedln dikalangan pengguna Indonesia dan melakukan pemeriksaan komprehensif terhadap tingkat kepuasan pengguna [7]. Dan hasil dari evaluasi ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak Linkedln untuk meningkatkan kualitas layanan, sekaligus memberikan gambaran kepada pengguna mengenai sejauh man aplikasi ini memenuhi kebutuhan dan kenyamanan mereka.

2. METODE PENELITIAN

Untuk menjamin penelitian dilaksanakan secara tersetruktur dan menghasilkan data yang tepat serta informasi yang dapat diandalkan, tahap-tahapan penelitian dimulai dengan perumusan masalah, studi literatur, pengumpulan data, pelaksanaan evaluasi, analisis hasil evaluasi, pengambilan kesimpulan. Pendekatan kuantitatif deskriptif dipilih sebagai metode dalam pelaksanaan penelitian ini.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Berikut Penjelasan Pada Gambar 1 mengenai Tahap-tahap yaitu sebagai berikut :

1. Perumusan Masalah
   Perumusan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk mengidetifikasi dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman pengguna (*user experience*) pada aplikasi Linkedln, dengan fokus pada aspek kemudahan pengguna. dan efektivitas fitur yang disediakan.
2. Studi Literatur
   Studi literatur dilakukan untuk memperkuat dasar teori penelitian, literatur yang dikaji meliputi jurnal, artikel, dan buku yang berkaitan dengan topik *user experience*, *usability*, dan metode SUS.
3. Pengumpulan Data
   Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner SUS kepada responden yang merupakan pengguna aktif aplikasi Linkedln. Data yang di peroleh akan digunakan untuk menilai tingkat *usability* berdasarkan persepsi pengguna,

4. Proses Evaluasi
   Evaluasi dilakukan dengan menerapkan metode SUS responden diminta menjawab 10 pertanyaan dalam kuesioner SUS, yang kemudian dianalisis untuk mendapatkan skor *usability* dari aplikasi Linkedln.
5. Tinjauan Hasil Penelitian
   Skor hasil kuesioner SUS akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif, kemudian diinterpretasikan menggunakan *acceptability range*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi Linkedln dinilai layak dan mudah digunakan oleh pengguna.

2.1 Instrument Peneitian

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang bertujuan untuk menilai tingkat kegunaan *usability* aplikasi Linkedln berdasarkan persepsi pengguna. Kusioner tersebut terdiri dari 10 pertanyaan dan disusun dalam bentuk skala likert 5 point, Dimana responden diminta memberikan jawaban sesuai dengan pendapat pribadi mereka.[8].

Tabel 1. Pernyataan Kuesioner SUS

NO.	Pernyataan
1.	Saya berencana untuk kembali menggunakan aplikasi Linkedln
2.	Saya merasa aplikasi Linkedln cukup sulit untuk digunakan.
3.	Saya merasa aplikasi Linkedln cukup mudah untuk digunakan.
4.	Saya memerlukan bantuan dari pihak lain dalam menggunakan aplikasi LinkedIn
5.	Saya merasa Fitur-fitur dalam aplikasi Linkedln ini berjalan dengan semestinya.
6.	Saya merasa terdapat beberapa aspek dalam aplikasi Linkedln yang kurang sesuai.
7.	Saya berpendapat bahwa aplikasi Linkedln ini mudah dipahami oleh pengguna lain.
8.	Saya merasa aplikasi Linkedln ini membingungkan
9.	Saya tidak menemui kesulitan saat menggunakan aplikasi Linkedln
10.	Saya merasa perlu beradaptasi terlebih dahulu saat menggunakan aplikasi Linkedln.

2.2 Populasi

Populasi adalah sekumpulan individu yang memiliki satu atau lebih karakteristik yang sama, sehingga membentuk satu kelompok yang relevan untuk di teliti. Karakteristik ini di tentukan oleh peneliti berdasarkan fokus dan tujuan penelitiannya

Populasi dalam penelitian ini mencangkup pengguna yang telah mengunduh dan menginstal aplikasi Linkedin melalui Apps Store. Yang berjumlah 11.000 orang Mereka berasal dari berabagai latar belakang, termasuk mahasiswa, lulusan baru (*fresh graduate),* pencari kerja, serta karyawan yang masih aktif bekerja. Keseluruhan responden menggunnakan aplikasi Linkedln untuk tujuan profesional, seperti mencari pekerjaan,membangun relasi, maupun membentuk citra diri (personal branding) .

2.3 Sampel

Dalam penelitian, sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih berdasarkan metode yang telah diterapkan untuk mewakili keseluruhan populasi secara ilmiah, teknik pengambilan sampel menggunakan metode random sederhana (simple random sampling), dimana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai responden. Jumlah sampel ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2} \qquad (1)$$

n = jumlah sampel
N = jumlah populasi
e = tingkat kesalahan (*margin of eror*), dalam penelitian ini digunakan 10% atau 0,1).

Bedasarkan data penilaian pengguna di App Store yang mencapai 11.000, jumlah tersebut digunakan sebagai estimasi populasi (N) dalam penelitian ini, perhitungan sampel adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

$$n = \frac{11.000}{1 + 11.000.(0{,}1)^2}$$

$$n = \frac{11.000}{1 + 11.000\ (0{,}01)}$$

$$n = \frac{11.000}{1 + 110}$$

$$n = \frac{11.000}{111}$$

$$n = 99$$

Meskipun perhitungan Slovin menetapkan minimal 99 responden, peneliti menggunakan 110 responden karena seluruh data yang masuk lengkap dan sesuai kriteria. Jumlah responden ini dipilih karena seluruh data yang masuk memenuhi kriteria yang di tetapkan yaitu individu yang pernah menggunakan aplikasi Linkedin, dengan rentang usia 18-35 tahun, serta memiliki status sebagai mahasiswa aktif atau lulusan baru. Penggunaan jumlah ini sah secara metodologis dan memperkuat keabsahan hasil penelitian.

2.4 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengelolah data yang diperoleh dari kuesioner *System Usability Scale* (SUS) agar dapat memberikan gambaran yang objektif mengenai pengalaman pengguna aplikasi Linkedln. Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif.

2.5 Perhitungan *System Usability Scale*

Terdapat sejumlah ketentuan dalam menghitung skor pada kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang bertujuan untuk menilai sejauh mana kemudahan penggunaan suatu aplikasi. Adapun aturan-aturan perhitungan Skor kuesioner tersebut dijelaskan sebagai berikut:[9]

1. Pada item pertanyaan ganjil (1,3,5,7,9) yang diberikan responden dikurangi satu. Contohnya jika responden memberikan nilai 4 pada pertanyaan maka skor yang dikurangi adalah 3 (4 - 1) = 3
2. Untuk item pertanyaan bernomor genap (2,4,6,8,10), skor dihitung dengan menguranginya dari angka 5, jika responden memberikan nilai 1 untuk pertanyaan nomor 2 maka skor dihitung sebagai 4 (5 - 1).
3. Setelah semua skor dari 10 item pertanyaan dihitung, seluruh nilai tersebut dijumlahkan dan kemudian dikalikan dengan faktor 2,5 untuk memperoleh skor akhir dalam rentang 0 hingga 100.

Secara matematis, rumus perhitungan Skor SUS dapat dituliskan sebagai berikut:
SUS = ((Q1 - 1) + (5 - Q2) + (Q3 - 1) + (5 - Q4) + (Q5 - 1) + (5 - Q6) + (Q7 - 1) + (5 - Q8) + (Q9 - 1) + (5 - Q10)) x 2,5

Setelah itu responden diminta untuk memberikan tanggapan terhadap setiap pertanyaan dengan memilih salah satu dari lima opsi jawaban berdasarkan skala Likert, yang terdiri dari: sangat tidak setuju (skor 1), tidak setuju (skor 2), dan ragu-ragu (skor 3), setuju dengan skor 4 dan sangat setuju dengan skor 5. Skala ini digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap setiap item dalam kuesioner. Pada tabel 2 Tabel skala likert ditunjukaan pada Tabel 2 sebagai berikut [10]

Tabel 2. Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Seuju	2
Ragu-Ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

2.6 Uji Validalitas

Uji validalitas digunakan untuk mengetahui apakah setiap pertanyaan dalam kuesioner mampu mengukur aspek yang dimaksud, yaitu pengalaman pengguna terhadap aplikasi Linkedln. Uji Validalitas dilakukan dengan menggunakan teknik Korelasi Pearson Product Moment. [11]

Adapun kriteria yang digunakan dalam penelitian validalitas yaitu :

1. Bila r hitung > r tabel maka item dinyatakan Valid.
2. Bila r hitung ≤ r tabel, maka item dinyatakan tidak Valid.

2.7 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk menilai sejauh mana instrument kuesioner memberikan hasil yang konsisten. Pengujian ini dilakukan setelah seluruh item dalam kuesioner dinyatakan valid. Metode yang digunakan yaitu *Cronbach's Alpha*. [11]

Adapun kriteria pengujian reliability as:

1. Jika *Cronbach's Alpha* >0,60, maka instrumen dinyatakan reliabel
2. Jika *Cronbach's Alpha* ≤ 0,60, maka instrumen dinyatakan tidak realibel

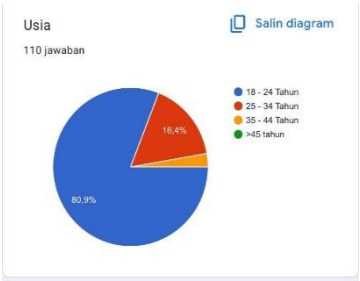
3. HASIL DAN ANALISIS

Sytem Usability Scale (SUS) untuk mengukur *usability* seperti dilakukan oleh [12] pada aplikasi OVO, yang juga menekankan pentingnya evaluasi *usability* untuk perbaikan, dan serupa dengan penelitian ini yang mendapatkan skor rata-rata SUS 62,85 pada aplikasi Linkedin, menunjukan evaluasi berkelanjutan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

3.1 Karakteristik Responden

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna aplikasi Linkedin, khususnya pada kalangan mahasiswa dan *fresh graduate*. Kuesioner disebarkan secara daring pada tanggal 29 Mei 2025, melaui media sosial dan grup. Kriteria responden mencangkup individu yang pernah menggunakan aplikasi Linkedln, dengan rentang usia antara 18 hingga lebih dari 35 tahun, serta memiliki status sebagai mahasiswa aktif atau lulusan baru. Jumlah responden yang berpatisipasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 110 orang.

1. Usia



Gambar 2. Usia Kuisioner

Mayoritas respoden (80,4%) berusia antara 18 - 24 tahun, yang sebagian besar adalah mahasiswa aktif dan fresh graduate. Hal ini menunjukan bahwa mayoritas responden berada pada fase awal dalam perjalanan karier profesional, sebanyak 17% responden berada pada rentang usia 25-34 tahun, yang umumnya telah memasuki dunia kerja awal atau sedang mengembangkan kariernya, 2% responden berada pada rentang usia 35-44 tahun, yang menunjukan bahwa Linkedln juga digunakan oleh kelompok usia yang lebih dewasa meskipun jumlahnya lebih sedikit.

2. Jenis Kelamin

Gambar 3. Jenis Kelamin

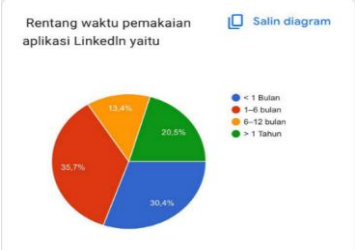
Mayoritas responden dalam penelitian ini adalah laki-laki sebesar 50,9%, sementara responden perempuan berjumlah 49,1%. Data ini menunjukkan bahwa keterlibatan responden laki-laki dalam penelitian sedikit lebih tinggi dibandingkan perempuan. Selisih tersebut mencerminkan adanya perbedaan partisipasi berdasarkan jenis kelamin. Perbedaan ini dapat melihat minat yang sedikit lebih tinggi dari kalangan laki-laki dalam penggunaan Linkedln sebagai platform pencarian kerja dan pengembangan karier.

3. Tujuan Penggunaan Linkedln

Gambar 3. Pengguna Linkedln

Menggunakan Linkedln untuk mencari dan melamar kerja, yaitu sebesar 54,5%, Selanjutnya 21,4% responden menggunakan Linkedln untuk mengakses informasi dan konten seputar dunia kerja atau industry, sebanyak 14,3% responden memanfaatkan Linkedln untuk meningkatkan personal branding dan profil karier, serta 9,8% responden menggunakan untuk membangun jaringan profesional (*networking*).

4. Rentang Waktu pengguna Linkedln



Gambar 4. Waktu pengguna Linkedln

Responden menggunakan aplikasi Linkedln dengan berbagai rentang waktu, yaitu 30,4% menggunakan < 1 bulan, 35,7% menggunakan selama 1 hingga 6 bulan, 13,4% menggunakan selama 6 hingga 12 bulan, dan 20,5% menggunakan selma 6 hingga 12 bulan, dan 20,5% menggunakan selama lebih dari 1 tahun.

3.2 Uji Validalitas

Jumlah Responden pada penelitian ini adalah 110 orang, sehingga derajat kebebasan (df) dihitung dengan rumus *n - 2 = 110 – 2 = 108.* Dengan menggunakan tingkat signifikansi 10% (**α = 0,10)**, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,162.

Kriteria penilaian validitas:

1. Jika r hitung > r tabel (0,162), maka item dinyatakan valid
2. Jika r hitung ≤ r tabel (0,162), maka item dinyatakan tidak valid

Tabel 3. Hasil Uji Validalitas

Pertanyaan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Q1	0,516	0,162	Valid
Q2	0,675	0,162	Valid
Q3	0,413	0,162	Valid
Q4	0,625	0,162	Valid
Q5	0,484	0,162	Valid
Q6	0,505	0,162	Valid
Q7	0,456	0,162	Valid
Q8	0,625	0,162	Valid
Q9	0,378	0,162	Valid
Q10	0,469	0,162	Valid

Pada seluruh item kuesioner dari Q1 hingga Q10 dinyatakan valid,hal ini dibuktikan melalui uji validalitas yang menunjukkan bahwa nilai r hitung pada setiap ite tersebut lebih besar dari nilai r table (0,162), sesuai dengan data yang tertera pada tabel 3.

3.3 Uji Realibilitas

Untuk menguji konsitensi instrument penelitian, dilakukan pengujian reliabilitas menggunakan metode *Cronbach's Alpha*,tujuan dari pengujian ini untuk memastikan bahwa instrument kuesioner mampu menghasilkan data yang stabil dan konsisten Ketika diterapkan dalam situasi atau waktu yang berbeda. Hasil pengujian tersebut disajikan pada Tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5. Uji Realibilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.701	10

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha,* menghasilkan nilai 0,701 untuk 10 pertanyaan. dalam instrument. Karena nilai ini melampaui batas minimum 0,60 maka instrument penelitian ini dianggap sangat realibel dan konsisten sebagai alat ukur.

3.4 Data Asli

Setiap jawaban responden yang di peroleh melalui Google Form diinput kedalam Microsoft Excel untuk dilakukan proses pengolahan data. Hasil pengolahan tersebut selanjutnya digunakan untuk menghitung skor pada setiap item kuesioner berdasarkan ketentuan perhitungan SUS.

3.5 Perhitungan dan acceptability range pada SUS

Berdasarkan data tanggapan yang telah dikumpulkan dari para responden, proses perhitungan skor SUS dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

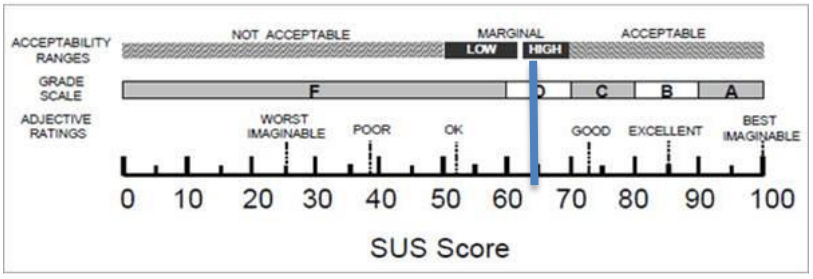
1. Pada item pertanyaan bernomor ganjil, (1, 3, 5, 7, 9), nilai jawaban dikurangi 1.
2. Pada item pertanyaan bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10), nilai jawaban dikurangkan dari angka 5.
3. Setelah itu skor yang telah disesuaikan tersebut dijumlahkan, lalu dikalikan dengan faktor konversi 2,5.

Data Kuesioner *System Usability Scale* (SUS), dari 110 responden menunjukan skor rata-rata 62,85 perolehan nilai ini didasarkan pada konversi jawaban dari 10 item pertanyaan SUS. Nilai 62,85, kemudian dianalisi menggunakan acceptability range dalam standar *System Usability Scale,* yang menunjukkan bahwa sistem berada pada kategori yaitu :

Tabel 6. *acceptability range*

Rentang Nilai SUS	Kategori	Interprestasi Umum
>80.3	Sangat Baik	*Excellent*
68 – 80.3	Baik	*Acceptable*
50 - 68	Cukup	*Marginal*
<50	Buruk	*Not Acceptable*

Berdasarkan klasifikasi acceptability range dalam *System Usability Scale* (SUS), skor rata-rata 62,85 termasuk dalam kategori "*Marginal*" atau cukup, yang berarti aplikasi masih dapat digunakan secara fungsional oleh pengguna. Meskipun demikian, masih terdapat sejumlah aspek yang perlu diperbaiki agar pengalaman pengguna dapat meningkatkan menuju tingkat kepuasan dan kenyamanan yang lebih maksimal.



Gambar 5. *Adjective Rating Scale*

Nilai SUS sebesar 62,85 diklasifikasikan dalam kategori *"Marginal"*, yang termasuk dalam rentang *acceptability* antara "*Not Acceptable*" dan "*Acceptable*". Skor ini berada pada skala nilai "D" dan berada di antara penilaian adjektif "OK" dan "*GOOD*", sehingga menunjukkan bahwa aplikasi masih dapat digunakan, namun terdapat kebutuhan signifikan untuk peningkatan guna mengoptimalkan aspek *usability*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapar disimpulkan bahwa tingkat kegunaan (*usability*) pada aplikasi Linkedin pada pengguna berada pada kategori *"Marginal"* dengan skor rata-rata SUS sebesar "62,85" penelitian ini menunjukkan adanya potensi yang signifikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, meskipun kegunaan aplikasi dinilai cukup baik. Penelitian kuantitatif ini memiliki peran penting dalam menganalisis *usability* Linkedin dikalangan pengguna Indonesia menggunakan metode SUS. Penelitian ini berfungsi sebagai panduan bagi pengembang aplikasi untuk perbaikan lebih lanjut dan sebagai referensi berharga bagi penelitian lain dalam bidang *user experience* pada platform professional.

REFERENSI

[1] B. M. Pratama, T. Indah, F. Rahmah, and B. Dharma, "Minimum Wage On The Unemployment Rate In Medan City Pengaruh Pertumbuhan Ekonomi , Angkatan Kerja , Indeks Pembangunan Manusia Dan," vol. 5, no. 1, pp. 1379–1393, 2024.

[2] R. Mustakim, F. Marzuki, U. E. Unggul, A. Info, and A. History, "Pengaruh Personal Branding dan Personal Skill dengan Knowledge Sharing sebagai Variabel Moderasi terhadap Efektivitas Sosial Media Linkedin di Provinsi DKI Jakarta," vol. 6, 2023.

[3] S. For *et al.*, "STRATEGI PENGGUNAAN SOSIAL MEDIA LINKEDIN SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN KARIR DAN MEDIA PEMBELAJARAN," vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2024.

[4] H. S. Alam, A. Agung, G. Adi, M. Putra, N. Made, and A. Devananda, "Pemanfaatan Media Digital dalam Rekrutmen Tutor di Bimbel dengan LinkedIn," vol. 4, no. 3, pp. 605–609, 2025.

[5] P. S. Informatika, C. I. Ratnasari, and P. S. Informatika, "Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia."

[6] Y. F. Wicahyono, A. D. F. Pasa, M. R. Nurfaisandi, F. Y. Nur Ashfani, and B. L. Eka, "Analisis User Experience Pada Aplikasi Shopee Berbasis Android Dan Website," *J. Multidisiplin Saintek*, vol. 3, no. 10, 2024.

[7] B. Abednego, I. N. Tri, and A. Putra, "DALAM MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," vol. 13, no. 2, pp. 1423–1430, 2025.

[8] V. Yoga Pudya Ardhana, "Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. Informatics, Electr. Electron. Eng.*, vol. 2, no. 1, pp. 5–11, 2022.

[9] N. Tri *et al.*, "Analisis User Experience Pada Layanan Telekomunikasi Operator Seluler Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *Digit. Transform. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 49–57, 2023.

[10] A. R. Bahtiar and M. A. Gustalika, "Penerapan Metode System Usability Scale dalam Pengujian Rancangan Mobile Apps Gamification Tari Rakyat di Indonesia," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 6, no. 1, p. 491, 2022.

[11] N. M. Janna and Herianto, "Artikel Statistik yang Benar," *J. Darul Dakwah Wal-Irsyad*, no. 18210047, pp. 1–12, 2021.

[12] H. Al Rosyid, D. P. Rakhmadani, and S. D. Alika, "Evaluasi Usability pada Aplikasi OVO Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 6, p. 1808, 2022.