

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk menilai dan menganalisis tingkat kebergunaan (*usability*) aplikasi *LegoBoost Builder* dengan memanfaatkan metode *System Usability Scale* (SUS). Aplikasi *LegoBoost Builder* adalah produk yang dikembangkan secara internal oleh *Lego Corporation*. Aplikasi tersebut menampilkan mengenai model-model robot yang bisa disusun dengan menggunakan *lego kit*. Aplikasi *LegoBoost Builder* akan digunakan sebagai media pembelajaran interaktif animasi dan robotika. Penggunaan metode *System Usability Scale* (SUS) dipilih sebagai pendekatan evaluasi yang tepat dan sangat signifikan untuk menilai tingkat kebergunaan aplikasi tersebut. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, aplikasi *LegoBoost Builder* memperoleh skor rata-rata sebesar 70,52. Skor tersebut tergolong dalam kategori *GOOD* dengan *grade scale* C. Skor ini mengindikasikan bahwa pengguna merasa bahwa aplikasi ini berguna dan dapat memberikan manfaat di dunia pendidikan. Dengan kata lain, aplikasi *LegoBoost Builder* telah memenuhi kebutuhan dan tujuan pengguna dalam mendukung proses belajar animasi dan robotika.

Kata Kunci : *Usability*, SUS, *LegoBoost Builder*, Digitalisasi, Pendidikan

ABSTRACT

The objective of this research is to evaluate and analyze the usability of the LegoBoost Builder application by employing the System Usability Scale (SUS) method. The LegoBoost Builder application is an in-house developed product by Lego Corporation, featuring animations of robot models that can be assembled using Lego kits. The application is intended for user as an interactive learning tool for animation and robotics. The selection of the System Usability Scale (SUS) method is considered an appropriate and significant evaluation approach to measure the usability of the application. Based on the conducted tests, the LegoBoost Builder application obtained an average of 70.52, categorizing it as GOOD with grade scale C. This score indicates that users find the application useful and beneficial in the educational context. In other words, the LegoBoost Builder application has fulfilled the needs and goals of users in supporting the learning process of animation and robotics.

Keywords : *Usability, SUS, LegoBoost Builder, Digitalization, Education*