

ANALISIS *USABILITY* PENGGUNA PADA IMPLEMENTASI ODOO VERSI 18 MENGGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (STUDI KASUS: KONSULTAN PT. XYZ)

Salma Salsabila^{1*}, Ade Andri Hendriadi², Taufik Ridwan³

^{1,2,3}Universitas Singaperbangsa Karawang; Jl. HS. Ronggowaluyo, Telukjambe Timur, Karawang, 41363; Telp +62 812 1866 9229

Keywords:

Odoo 18;
ERP;
Usability;
System Usability Scale;
Consultant.

Correspondent Email:

2210631250068@student.unsika.ac.id

Abstrak. Perkembangan teknologi Enterprise Resource Planning (ERP), khususnya transisi ke Odoo Versi 18, menuntut efisiensi operasional sekaligus kemudahan penggunaan (*usability*) bagi konsultan yang berinteraksi langsung dengan sistem. Penelitian ini bertujuan mengukur tingkat *usability* implementasi Odoo Versi 18 di PT. XYZ menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Melalui pendekatan kuantitatif deskriptif, penelitian ini menghitung skor rata-rata SUS sekaligus memetakan kendala spesifik yang dihadapi pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa implementasi Odoo Versi 18 memperoleh skor SUS sebesar 76,5 yang masuk dalam kategori *Good* (*Acceptable, Grade B*). Meskipun sistem secara umum dinilai layak guna, masih ditemukan beberapa catatan pada indikator *complexity* (kompleksitas) dan *learnability* (kemudahan dipelajari) yang membutuhkan penyesuaian. Temuan ini diharapkan menjadi rekomendasi bagi PT. XYZ untuk memperbaiki konfigurasi sistem serta mengadakan pelatihan praktis yang lebih spesifik agar penggunaan Odoo versi terbaru berjalan optimal.



Copyright © 2026 The Author(s), Published by Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0).

Abstract. The development of Enterprise Resource Planning (ERP) technology, particularly the transition to Odoo Version 18, demands operational efficiency as well as usability for consultants interacting directly with the system. This study aims to measure the usability level of Odoo Version 18 implementation at PT. XYZ using the System Usability Scale (SUS) method. Through a descriptive quantitative approach, this research calculates the average SUS score while mapping specific obstacles faced by users. The evaluation results show that the implementation of Odoo Version 18 obtained a SUS score of 76.5, which falls into the Good category (*Acceptable, Grade B*). Although the system is generally considered usable, there are still some notes on the complexity and learnability indicators that require further adjustment. These findings are expected to serve as recommendations for PT. XYZ to improve system configurations and provide more specific practical training to ensure the optimal use of the latest Odoo version.

1. PENDAHULUAN

Di era transformasi digital saat ini, persaingan bisnis yang ketat mewajibkan setiap operasional perusahaan dapat berlangsung secara cepat, akurat, dan terintegrasi. Untuk menjawab tantangan perkembangan digital tersebut, banyak perusahaan yang mengadopsi

sistem Enterprise Resource Planning (ERP) sebagai penopang utama infrastruktur teknologi informasi mereka. ERP hadir sebagai solusi atas permasalahan yang terjadi dengan sistem yang dapat mengintegrasikan seluruh proses bisnis, mulai dari sumber daya manusia, keuangan, logistik, manufaktur, hingga penjualan ke

dalam satu perangkat lunak terpusat [1]. Namun, kehadiran ERP dapat menjadi tantangan yang besar dengan risiko kegagalan yang signifikan. Faktor utama kegagalan seringkali bukan berasal dari teknis perangkat lunak, melainkan dari faktor non-teknis, seperti resistensi pengguna (*user resistance*) dan rendahnya tingkat penerimaan adaptasi (*user adoption*)[2].

Salah satu platform ERP yang popularitasnya sedang meningkat pesat di berbagai skala usaha adalah Odoo. Sebagai *platform open-source*, Odoo menawarkan fleksibilitas kustomisasi dan modularitas yang tinggi dengan biaya lisensi yang relatif lebih terjangkau dibandingkan platform ERP lainnya [3]. Mengikuti perkembangan ini, PT XYZ telah menetapkan Odoo Versi 18 sebagai platform standar baru yang akan menjadi tulang punggung operasional. Penerapan Odoo versi terbaru ini bukanlah sebuah pilihan strategis, melainkan keharusan bisnis agar perusahaan tetap relevan dan kompetitif. Langkah ini mengharuskan seluruh pengguna sistem untuk beralih dan menguasai sistem baru ini secara mendalam. Versi terbaru ini membawa perubahan signifikan, tidak hanya pada fungsionalitas *backend*, tetapi juga pada perombakan desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang dihadapkan langsung pada aktivitas harian pengguna.

Transisi menuju Odoo 18 membawa tantangan adaptasi yang unik. Para pengguna sistem di PT. XYZ sebagian besar merupakan pengguna ahli (*expert users*) yang telah memiliki keahlian, ekspektasi, dan *muscle memory* yang sangat terasah pada versi-versi sebelumnya (seperti versi 16 dan 17). Bagi mereka, tingkat kebergunaan (*usability*) tidak hanya diukur dari sekadar kemudahan input data harian, melainkan dari seberapa efisien dan cepat sistem tersebut dalam mendukung alur kerja, konfigurasi, dan implementasi proses bisnis secara keseluruhan. Berdasarkan temuan awal, muncul berbagai keluhan spesifik terkait perpindahan letak menu teknis maupun perubahan alur *set-up* modul yang memicu keterlambatan kerja. Masa adaptasi yang membutuhkan waktu ekstra ini menunjukkan adanya potensi masalah *usability* yang krusial, yaitu munculnya kesenjangan (*gap*) antara sistem yang dirancang efisien oleh pengembang

dengan efektivitas adopsi oleh pengguna ahli di lapangan.

Menurut standar ISO 9241-11, *usability* didefinisikan sebagai tolok ukur sejauh mana suatu sistem dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan memuaskan. Sistem dengan tingkat *usability* yang tinggi akan mempercepat proses adaptasi pengguna, mengurangi tingkat kesalahan, dan meningkatkan kepuasan kerja. Sebaliknya, *usability* yang rendah akan secara langsung menyebabkan frustrasi, memperlambat kinerja, dan memicu resistensi. Saat ini, keluhan-keluhan terkait kendala antarmuka tersebut masih bersifat anekdotal dan belum didukung oleh data objektif yang terstruktur.

Untuk menjembatani kesenjangan antara sistem yang diimplementasikan dengan kenyamanan penggunaannya, diperlukan sebuah evaluasi formal. Metode *System Usability Scale* (SUS) dipilih karena merupakan instrumen standar industri yang telah tervalidasi dan terbukti andal dalam mengevaluasi berbagai antarmuka sistem [4]. Metode ini dinilai reliabel dan efisien untuk mengubah persepsi subjektif pengguna menjadi skor ukur objektif (skala 0-100) yang dapat diinterpretasikan dengan jelas. Oleh karena itu, penelitian dengan judul "Analisis *Usability* Pengguna pada Implementasi Odoo Versi 18 Menggunakan *System Usability Scale* (Studi Kasus: PT. XYZ)" menjadi mendesak untuk dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk memvalidasi secara empiris fenomena hambatan yang terjadi dan menghasilkan data kuantitatif yang objektif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar ilmiah bagi manajemen perusahaan dalam merumuskan langkah perbaikan yang tepat sasaran, sehingga sistem operasional yang baru dapat diadopsi dan dimanfaatkan secara maksimal oleh seluruh pengguna.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Analisis

Definisi analisis adalah suatu proses penelitian serta penjabaran mengenai suatu masalah dengan tujuan dapat menemukan dan mengetahui realitas yang sebenarnya dengan proses pemecahan masalah mulai dari dugaan hingga kebenarannya.

Dalam analisis biasanya terjadi sekumpulan kegiatan, aktivitas, dan proses seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk memecahkan masalah dan komponen menjadi lebih detail untuk kemudian dapat dikategorikan dan dikelompokkan berdasarkan kriteria tertentu lalu ditarik kesimpulan

2.2 Enterprise Resource Planning (ERP)

Sistem *Enterprise Resource Planning* (ERP) diartikan sebagai suatu sistem perangkat lunak yang mengelola seluruh aliran informasi antar fungsi bisnis dalam suatu organisasi dan mengelola hubungan dengan pemangku kepentingan eksternal [5]. Menurut [6], ERP merupakan sistem yang strategis dalam mengintegrasikan proses bisnis inti, seperti keuangan, manufaktur, penjualan, dan sumber daya manusia ke dalam satu repositori data terpusat. Integrasi ini menjadi sangat penting karena dapat menghilangkan redundansi data dan *memberikan single source of truth* bagi pengambil keputusan

2.3 Odoo

Odoo atau yang sebelumnya dikenal sebagai OpenERP, merupakan rangkaian aplikasi bisnis *open-source* yang dibangun dengan arsitektur modular, memungkinkan perusahaan untuk mengadopsi modul-modul spesifik (seperti *Sales, Inventory, Accounting*) secara bertahap sesuai kebutuhan [7]. Keunggulan kompetitif Odoo terletak pada kustomisasi yang fleksibel dan komunitas pengembang yang besar. Dalam konteks Odoo Versi 18, yang menjadi objek penelitian ini, pengembang berfokus pada perombakan antar muka atau *User Experience (UX)* yang signifikan untuk meningkatkan efisiensi navigasi dan kecepatan akses data [8].

2.4 Usability

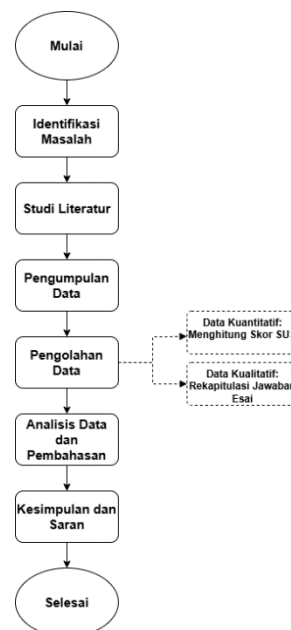
Usability atau kebergunaan adalah konsep kompleks yang terbentuk dari beberapa indikator ukur yang menentukan kualitas interaksi antara manusia dan sistem komputer. Standar internasional ISO 9241-11 dalam penelitian oleh [9] mendefinisikan *usability* yang mencakup atribut efektivitas (ketepatan dan kelengkapan), efisiensi (sumber daya yang dikeluarkan), dan kepuasan (kenyamanan subjektif) dalam konteks penggunaan tertentu.

2.5 System Usability Scale (SUS)

Untuk dapat mengukur persepsi *usability* secara kuantitatif, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *System Usability Scale (SUS)* [10]. SUS dikenal sebagai instrumen *quick and dirty* yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 5 poin, dirancang untuk memberikan pandangan global mengenai kepuasan subjektif pengguna [11].

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian terdapat kerangka kerja sebagai rancangan penelitian untuk memberikan gambaran umum dari keseluruhan penelitian ini. Rancangan penelitian ini memiliki tahap-tahap sebagai berikut:



Gambar 1. Rancangan Penelitian

3.1 Identifikasi Masalah

Tahap awal penelitian ini adalah dengan mengidentifikasi masalah untuk menemukan kendala-kendala utama pada penggunaan Odoo 18 oleh konsultan Odoo di PT. XYZ, khususnya pada aspek antarmuka, efektivitas penyelesaian tugas, dan kenyamanan interaksi. Hasil identifikasi masalah ini menjadi dasar dalam penelitian untuk menetapkan fokus analisis penelitian melalui evaluasi instrumen *System Usability Scale (SUS)*.

3.2 Studi Literatur

Tahap kedua penelitian ini melibatkan studi literatur terkait subjek penelitian dan penelitian terdahulu yang relevan, yaitu analisis *usability* pada Odoo. Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan, menyelidiki, dan menganalisis literatur mengenai platform Odoo, konsep Kebergunaan (*Usability*), dan instrumen *System Usability Scale* (SUS) agar dapat memahami secara mendalam mengenai objek dan metode penelitian serta menemukan *research gap* dari penelitian sebelumnya.

3.3 Pengumpulan Data

Pada tahap ini, dilakukan dengan menyebarkan instrumen penelitian untuk mendapatkan data secara langsung dari sampel yang telah ditentukan. Proses pengumpulan data ini menggunakan metode survei berbasis kuesioner *online* yang dibuat menggunakan Google Forms dengan tujuan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan dan efisien.

3.3.1 Kuesioner SUS

Instrumen utama yang digunakan untuk mengukur tingkat kebergunaan (*usability*) pengguna Odoo Versi 18 dalam penelitian ini adalah *System Usability Scale* (SUS). Pernyataan standar SUS sudah melalui proses adaptasi Bahasa tanpa mengubah makna inti dari instrument aslinya. Adaptasi ini bertujuan agar pernyataan lebih relevan dengan konteks yang sedang ingin diteliti. Pengukuran menggunakan Skala Likert 5 poin, yaitu:

- a. 1= Sangat Tidak Setuju (STS)
- b. 2= Tidak Setuju (TS)
- c. 3= Netral (N)
- d. 4= Setuju (S)
- e. 5= Sangat Setuju (SS)

Berikut adalah 10 pernyataan SUS yang telah diadaptasi untuk penelitian ini:

1. Saya rasa saya akan sering menggunakan fitur-fitur di Odoo Versi 18 ini dalam proyek implementasi.
2. Saya merasa alur kerja/konfigurasi di Odoo Versi 18 menjadi terlalu rumit, padahal seharusnya bisa dibuat lebih sederhana.
3. Saya rasa Odoo Versi 18 mudah digunakan untuk menyelesaikan tugas konfigurasi harian saya.
4. Saya merasa masih membutuhkan bantuan teknis (atau bertanya kepada

rekan/senior) untuk bisa menggunakan Odoo Versi 18 dengan lancar.

5. Saya merasa berbagai fungsi dan menu navigasi baru di Odoo Versi 18 terintegrasi dengan baik dan logis.
6. Saya merasa banyak ketidakkonsistenan pada antarmuka Odoo Versi 18 (misalnya perubahan posisi tombol atau ikon yang membingungkan).
7. Saya membayangkan rekan sesama konsultan akan dapat beradaptasi dengan Odoo Versi 18 ini dengan sangat cepat.
8. Saya merasa navigasi di Odoo Versi 18 sangat merepotkan atau kaku saat digunakan untuk bekerja cepat.
9. Saya merasa sangat percaya diri saat melakukan eksekusi/konfigurasi menggunakan Odoo Versi 18.
10. Saya perlu membiasakan diri ulang secara ekstra sebelum bisa benar-benar lancar bekerja dengan antarmuka Odoo Versi 18.

3.3.2 Pertanyaan Terbuka/Esai

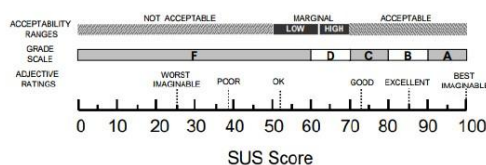
Data kualitatif dari jawaban esai ini digunakan untuk mengetahui penyebab spesifik dari rendahnya atau tingginya skor SUS, serta memvalidasi hipotesis mengenai disrupsi daya ingat atau muscle memory pada expert users.

1. Sebutkan secara spesifik fitur, modul, atau menu di Odoo Versi 18 yang menurut Anda paling membingungkan atau paling sering menghambat pekerjaan Anda saat ini? (Boleh menyebutkan lebih dari satu).
2. Dibandingkan dengan versi sebelumnya (v16/v17), perubahan tampilan atau alur kerja (UX) mana di Odoo 18 yang paling sulit Anda adaptasi? (Contoh: Perubahan letak *Search Bar*, mekanisme *Auto-save*, navigasi *Breadcrumbs*, dll).
3. Apakah ada aktivitas konfigurasi rutin yang Anda rasakan menjadi lebih lambat pengerjaannya di Versi 18 dibandingkan saat Anda menggunakan versi lama? Jika ada, mohon jelaskan aktivitas apa.
4. Jika diadakan pelatihan internal (*upgrading*) khusus Odoo 18, topik atau trik spesifik apa yang paling ingin Anda pelajari untuk mempermudah pekerjaan Anda?

3.4 Pengolahan Data

Setelah seluruh data survei terkumpul, dilakukan pengolahan data guna menunjukkan tingkat kegunaan suatu sistem. Hasilnya berupa skor yang dapat menentukan pengalaman pengguna berdasarkan kegunaan sistem. Pada proses pengolahan, data mentah dari 10 pertanyaan SUS (skala likert 1-5) akan dikonversi menjadi skor akhir *usability* (rentang 1-100) dari semua responden, agar dapat dianalisis secara deskriptif dan komparatif. Untuk pertanyaan nomor ganjil, nilai skor akan dikurangi 1 dan untuk pertanyaan nomor genap, 5 akan dikurangi dengan nilai skor nomor ganjil. Selanjutnya, nilai skor yang sudah dikalkulasikan akan dijumlahkan. Hasilnya skor tersebut akan dikalikan dengan 2,5 untuk menyesuaikan rentang 0-100. Skor SUS = $(\sum \text{Skor Ganjil} + \sum \text{Skor Genap}) \times 2,5$.

Dalam penelitian oleh [12] perhitungan skor akhir SUS merupakan perhitungan yang akan dilakukan analisis tingkat SUS dengan ketentuan sebagai berikut:



Gambar 2. Pengukuran Skor SUS

3.5 Analisis Data dan Pembahasan

Pada tahap Analisis Data dan Pembahasan, yang merupakan inti dari penelitian untuk menjawab seluruh rumusan masalah. Tahap ini dilakukan tiga teknik analisis yang berbeda secara sistematis. Pertama, analisis statistik deskriptif dilakukan untuk menghitung nilai rata-rata (mean) skor SUS yang telah diolah. Kedua, analisis komparatif deskriptif analitis dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata skor SUS untuk menemukan perbandingan persepsi *usability* antar kelompok konsultan. Ketiga, analisis kualitatif terhadap jawaban esai terbuka untuk mengidentifikasi friksi atau hambatan spesifik yang paling sering dialami pengguna. Tahap ini diakhiri dengan langkah pembahasan, di mana temuan kualitatif diintegrasikan untuk menjelaskan dan memberi makna pada temuan angka kuantitatif, sehingga menghasilkan kesimpulan penelitian yang holistik.

3.6 Kesimpulan dan Saran

Tahap ini dilakukan dengan merangkum seluruh temuan dari data yang sudah dianalisis untuk kemudian dijadikan pembahasan guna menjawab tujuan penelitian secara ringkas dan padat. Kesimpulan akan menyajikan status akhir *usability* Odoo 18 (berdasarkan skor SUS), mengkonfirmasi ada atau tidaknya kesenjangan persepsi antar kelompok konsultan, serta menyoroti hambatan utama yang teridentifikasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil kuesioner baik data kuantitatif berupa 10 pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) maupun data kualitatif berupa 4 pertanyaan esai diolah untuk menilai tingkat *usability* Odoo 18 dan mengelompokkan masalah data kualitatif berdasarkan kategorinya.

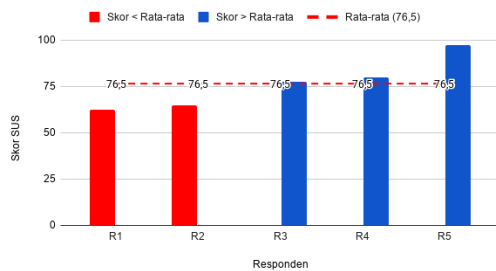
4.1 Hasil Skor SUS

Berdasarkan pengumpulan dan pengolahan data kuantitatif, didapatkan bahwa skor rata-rata *System Usability Scale* (SUS) yang diperoleh adalah sebesar 76,5. Skor ini melampaui ambang batas rata-rata industri sebesar 68, secara statistik, tingkat kebergunaan sistem berada pada kategori *Good* dengan peringkat *Grade B* [13]. Hasil tersebut mengonfirmasi bahwa Odoo Versi 18 telah memenuhi standar kelayakan (*Acceptable*) untuk digunakan dalam aktivitas operasional harian perusahaan dan memiliki tingkat kegunaan yang kompetitif. Hal ini sejalan dengan teori standardisasi SUS dalam penelitian [14] yang menetapkan bahwa sistem skor di atas 68 telah memenuhi ekspektasi pengguna secara fungsional.

Responden	Total Skor	Hasil Akhir (Total Skor×2,5)
R1	25	62,5
R2	26	65,0
R3	31	77,5
R4	32	80,0
R5	39	97,5
Rata-Rata	30,6	76,5

Gambar 3. Akumulasi Skor SUS

Diagram Skor SUS Setiap Responden



Gambar 4. Diagram Skor SUS

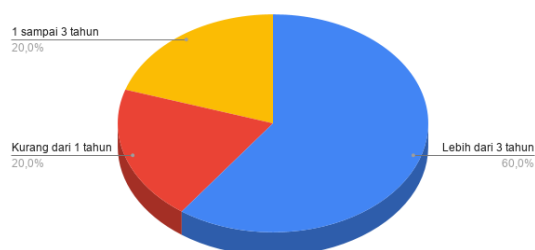
4.2 Pengelompokan Masalah Kualitatif

Berdasarkan data yang telah didapatkan, jawaban atas pertanyaan esai dari setiap responden dilakukan pengelompokan berdasarkan kategori masalahnya. Tahap ini dilakukan agar proses pengolahan serta analisis data dapat lebih terstruktur dan terlihat jelas akar masalahnya.

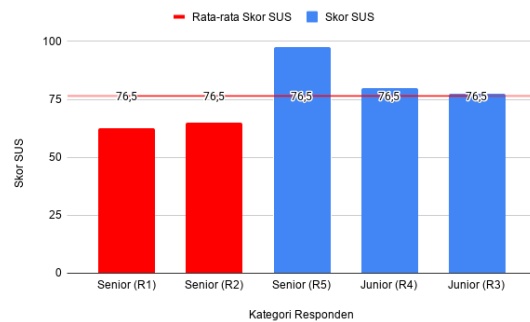
Jawaban Responden	Kategori
"Modul website & e-commerce... belum terakomodir pengiriman Indonesia"	Lokalisasi (Shipping)
"Perubahan nama menu dari versi sebelumnya" (disebutkan 2x)	Terminologi/Navigasi
"Modul Inventory, Manufacturing, Maintenance"	Modul Kritisal
"Baru mulai di Odoo 18"	User Experience (Newbie)
"Ingin belajar Manufacturing, Maintenance, HRD, modul inti (Sales, Inventory, Accounting, Purchase, CRM), HR (PP Pemerintah), Best Practice"	Kebutuhan Training

Gambar 5. Klasifikasi Masalah Data Kualitatif

4.3 Perbedaan Persepsi Berdasarkan Masa Kerja



Gambar 6. Karakteristik Responden



Gambar 7. Diagram Berdasarkan Masa Kerja

- Kelompok Responden Senior (>3 Tahun)
 - Hambatan Kognitif dan Muscle Memory (R1 & R2): Rendahnya skor pada R1 dan R2 (di bawah rata-rata 76,5) membuktikan teori bahwa pengguna ahli seringkali mengalami *negative transfer*. Ketika Odoo 18 melakukan perubahan tata letak menu dan menghilangkan tombol simpan manual (*Auto-save*), keahlian mereka justru menjadi penghambat karena mereka harus melakukan adaptasi terhadap pembaruan kebiasaan baru.
 - Efisiensi *Expert* dan Cepat Beradaptasi (R5): Skor hampir sempurna 97,5 pada R5 menunjukkan bahwa bagi sebagian praktisi senior, Odoo 18 dipandang sebagai solusi atas keterbatasan versi sebelumnya.
- Kelompok Responden Junior (<3 Tahun)
 - Responden R3 (77,5) dan R4 (80,0): Skor tersebut menunjukkan bahwa pengguna dengan pengalaman 1 sampai 3 tahun memiliki fleksibilitas yang baik. Mereka memiliki cukup referensi versi lama namun tidak terlalu kaku untuk menerima alur kerja baru.

4.4 Korelasi Data Skor SUS dengan Masalah Kualitatif

Responden secara konsisten mengeluhkan belum terakomodasinya sistem pengiriman logistik domestik Indonesia pada modul *Website & E-commerce*. Ketiadaan fitur kurir lokal bawaan memaksa konsultan melakukan kustomisasi teknis tambahan yang memakan waktu lama. Masalah ini menjadi salah satu faktor utama yang menahan skor *usability* sistem untuk mencapai potensi maksimalnya.

Hambatan fungsional lainnya teridentifikasi pada modul *Human Resources* (HR) terkait kepatuhan terhadap regulasi pemerintah. Konsultan merasa sistem Odoo 18 belum secara otomatis sinkron dengan formula *payroll* PPh dan aturan ketenagakerjaan terbaru di Indonesia. Kenyataan ini divalidasi oleh rendahnya skor transformasi pada butir Q4 dan Q10 yang sama-sama bernilai 1,8. Angka rendah tersebut mencerminkan bahwa pengguna masih sangat membutuhkan bantuan teknis dan pembelajaran intensif sebelum mahir mengoperasikan modul HR.

Dari sisi antarmuka, perubahan terminologi menu pada modul *Inventory* dan *Manufacturing* menjadi titik kritis kebingungan pengguna. Meskipun skor Q8 menunjukkan bahwa sistem tidak kaku (3,8), kenyataan di lapangan menunjukkan pengguna sering kebingungan mencari menu yang berubah nama. Kontradiksi ini menjelaskan bahwa keindahan visual Odoo 18 tidak selalu berbanding lurus dengan kemudahan belajarnya (*learnability*) bagi pengguna lama. Disorientasi navigasi inilah yang menjadi alasan utama mengapa skor *Acceptability* pada beberapa modul inti menurun.

Secara keseluruhan, integrasi berbagai fungsi dalam sistem Odoo 18 sebenarnya sudah dinilai sangat baik dengan skor 3,6 pada butir Q5. Konsistensi sistem yang stabil antar modul menjadi keunggulan utama yang diakui oleh seluruh responden. Namun, konsistensi tersebut tidak serta merta menghilangkan kebutuhan akan pemahaman alur bisnis (*best practice*) yang mendalam. Realitasnya, transisi ke Odoo 18 menuntut konsultan untuk memiliki kapabilitas teknis sekaligus pemahaman regulasi lokal yang lebih kuat. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian [15], bahwa sistem ERP memang sering menghadapi masalah *usability* yang memengaruhi performa pengguna.

5. KESIMPULAN

a. Tingkat *usability* Odoo Versi 18 memperoleh skor SUS sebesar 76,5 (kategori *Acceptable, Grade B, Good*). Hal ini menunjukkan bahwa sistem dinilai sudah matang secara fungsional dan terbukti mampu mendukung efisiensi operasional pengguna, meskipun terdapat variasi skor pada tingkat individu.

- b. Terdapat perbedaan persepsi *usability* yang signifikan berdasarkan masa kerja. Pengguna baru (junior) beradaptasi lebih mudah (skor 77,5 dan 80,0) karena tidak memiliki hambatan memori motorik. Sebaliknya, sebagian besar pengguna lama (senior) mengalami fenomena *negative transfer* (skor 62,5 dan 65,0), di mana *muscle memory* dari versi terdahulu memicu resistensi terhadap perubahan tata letak dan hilangnya fitur *auto-save*. Namun, pemahaman sistem secara holistik lintas-modul terbukti mampu mereduksi hambatan tersebut secara drastis (ditunjukkan oleh satu pengguna senior dengan skor 97,5).
- c. Analisis kualitatif menemukan dua hambatan utama yang memengaruhi kelancaran penggunaan, yaitu Modul *E-Commerce* belum mendukung kurir domestik bawaan, dan modul *Human Resources* (HR) belum otomatis terintegrasi dengan regulasi *payroll* atau pajak pemerintah, sehingga menuntut kustomisasi teknis yang tinggi di awal *deployment*. Pembaruan terminologi dan tata letak menu (khususnya pada modul *Inventory* dan *Manufacturing*) menurunkan tingkat kemudahan belajar (*learnability*). Meskipun tampilan sistem diakui sangat modern dan tidak kaku, pengguna masih sering mengalami disorientasi saat mencari menu operasional harian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. A. Sekti dkk., "Analisis dan Implementasi Proses Bisnis Penjualan dan Pengelolaan Inventory Berbasis ERP Odoo," *J. Sist. Inf.*, vol. 8, no. 1, hal. 242–251, 2024.
- [2] I. Misnawati, A. R. Mus, dan A. A. Bakri, "Implementasi Enterprise Resource Planning (ERP) Terhadap Kinerja Pengguna Pada Perum Bulog Cabang Parepare," *J. Manaj. Bisnis*, vol. 4, no. 2, hal. 7061–7066, 2025.
- [3] T. Solomou dkk., "Bridging language barriers in healthcare: a patient-centric mobile app for multilingual health record access and sharing," *Front. Digit. Heal.*, vol. 7, no. February, 2025,

- doi: 10.3389/fdgth.2025.1542485.
- [4] T. D. Pamungkas, "EVALUASI USABILITY HASIL IMPLEMENTASI ERP OPEN SOURCE ODOO 14.0 MENGGUNAKAN METODE CHRISTIAN NEBENFUHR (STUDI KASUS PT KURASI)," *J. Ilm. Inform.*, hal. 113–120, 2023.
- [5] K. Najmi dkk., "Issn: 3025-9495," *J. Ris. Akunt.*, vol. 24, no. 10, hal. 1–5, 2025.
- [6] N. Luh dan A. Indrayani, "PENERAPAN SISTEM ENTERPRISE RESOURCE PLANNING (ERP) PADA PERUSAHAAN JASA KONSTRUKSI Ni Luh Ayu Indrayani," *J. Akunt. dan Keuang.*, vol. 3, no. 1, hal. 11–16, 2022.
- [7] E. K. Wenardi, A. A. Wijayanti, D. Hajar, dan P. M. Nusantara, "Implementasi Sistem Enterprise Resource Planning Odoo untuk Optimalisasi Pencatatan Transaksi pada Swalayan Ani Mart," *J. Ris. Manaj.*, vol. 1, no. 1, hal. 12–25, 2025.
- [8] A. T. Rachmad, "MANAJEMEN INVENTORI MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)," *J. Pengemb. Teknol. Informasi.*, 2024.
- [9] A. R. Deluma, R. Maku, dan S. Syahrial, "KULIAH KERJA DAKWAH," *J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 1, hal. 45–52, 2023.
- [10] N. Huda, F. Habrizonz, A. Satriawan, M. Iranda, dan P. Tintou, "ANALISIS USABILITY TESTING MENGGUNAKAN METODE SUS (SYSTEM USABILITY SCALE) TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI SHOPEE," *J. Inform. dan Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 2, hal. 208–220, 2023.
- [11] A. Wibisono, D. Juardi, dan A. Jamaludin, "Integrasi Odoo 16 Dalam Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa (Studi Kasus: Universitas Singaperbangsa Karawang)," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4822.
- [12] Edisusilo.com, "Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability." [Daring]. Tersedia pada: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- [13] M. L. Hakim, "Penggunaan System Usability Scale (Sus) Untuk Meningkatkan Nilai Kegunaan Pada," vol. 13, no. 2, hal. 649–657, 2025.
- [14] M. Hyzy dkk., "System Usability Scale Benchmarking for Digital Health Apps: Meta-analysis," *JMIR mHealth uHealth*, vol. 10, no. 8, hal. 1–11, 2022, doi: 10.2196/37290.
- [15] A. Asif, D. Alfraj, dan M. A. Alshamari, "A Comprehensive Approach of Exploring Usability Problems in Enterprise Resource Planning Systems," *Appl. Sci.*, vol. 12, no. 5, hal. 2293, 2022, doi: 10.3390/app12052293.