

## ABSTRAK

Aplikasi E-PKL merupakan web aplikasi di SMK Negeri 4 Tasikmalaya yang dibuat untuk memetakan siswa-siswi praktik kerja lapangan dan dibuat pada tahun 2018. Menggunakan E-PKL siswa dapat dipetakan berdasarkan jumlah kuota, jenis kelamin dan jarak. Begitupun pembimbing yang dipetakan berdasarkan jarak untuk memudahkan monitoring setiap bulannya. Kemudahan dalam menggunakan aplikasi tersebut merupakan pengaruh dari *usability* yang ada. *Usability* mengacu kepada bagaimana pengguna dapat mempelajari dan menggunakan suatu produk untuk mencapai tujuan pengguna dan seberapa puas pengguna saat menggunakannya. Aspek *usability* terhadap aplikasi diperlukan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut mudah digunakan atau tidak. Pada penelitian ini dilakukan penilaian aspek *usability* pada aplikasi E-PKL menggunakan *usability testing* yaitu *tools Software Usability Measurement Inventory (SUMI)* berdasarkan *efficiency, affect, helpfulness, control* dan *learnability*. Berdasarkan analisis data deskriptif diperoleh rerata hasil sebagai berikut: seluruh kategori skor yang diperoleh  $\geq 50$  artinya pengguna sudah merasa cukup puas dengan aplikasi E-PKL di SMK Negeri 4 Tasikmalaya dan semua aspek rata-rata berada di atas nilai minimum, maka *usability* aplikasi E-PKL sudah berjalan dengan baik.

*Kata kunci: E-PKL, Software Usability Measurement Inventory (SUMI)*