

## ANALISIS USABILITY APLIKASI BELANJO – BELANJA ONLINE KOTA JAMBI MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITYSCALE (SUS)

Yeni Kurniati<sup>1</sup>, Lola Yorita Astri<sup>2</sup>, Ali Sadikin<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dinamika

Bangsa, Jambi, IndonesiaEmail: <sup>1</sup>yenikurniati358@gmail.com,

<sup>2</sup>astri0206@gmail.com, <sup>3</sup>nikidasilva@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: yenikurniati358@gmail.com

Artikel Info :

Artikel History :

Submitted : 20-03-2024

Accepted : 25-04-2024

Published : 30-04-2024

**Kata Kunci :**

Analisis, Kegunaan,

Aplikasi, System

Usability Scale (SUS)

**Abstrak**– Aplikasi Belanjo merupakan aplikasi *e-commerce* yang menjual produk dan bahan makanan, serta kebutuhan rumah tangga seperti alat elektronik dan *furniture*, dalam penggunaannya masih ditemukan beberapa kendala sehingga perlu dilakukan evaluasi untuk mengukur tingkat *usability* dan mengetahui nilai *Acceptability Ranges*, *Grade Scale*, *Adjective Ratings*, serta nilai umum dari aplikasi Belanjo dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Metode pengumpulan data melalui kuesioner *online* melalui *google form* dan mendapatkan 30 orang responden yang terbagi dalam 4 kategori usia dengan 10 butir pertanyaan SUS. Pengolahan data dilakukan dengan *Microsoft Excel* serta pengujian dengan rumus *SUS*. Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner akhir mendapatkan nilai *usability* aplikasi Belanjo dengan peningkatan skor *SUS* sebesar 76,083 Dengan nilai *Acceptability Ranges acceptable*, *Grade Scale C*, *Adjective Ratings GOOD*, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi Belanjo sudah cukup baik dan dapat diterima oleh pengguna, hanya memerlukan sedikit *update* pada tampilan menu yang dianggap kurang menarik dan sulit dipahami. Perbaikan juga diperlukan pada fitur tracking pemesanan untuk memperjelas tampilannya, penataan tombol yang lebih strategis, peningkatan responsivitas tombol aplikasi, dan penambahan fungsionalitas pada menu *voucher*, termasuk opsi pembatalan pesanan jika diperlukan.

**Abstract**– The Belanjo application is an *e-commerce* application that sells food products and ingredients, as well as household necessities such as electronic equipment and furniture. In its use, several obstacles are still found so that it is necessary to carry out an evaluation to measure the level of usability and find out the value of *Acceptability Ranges*, *Grade Scale*, *Adjective Ratings*, as well as the general value of the Belanjo application using the *System Usability Scale (SUS)*. The data collection method was through an online questionnaire via *Google Form* and obtained 30 respondents divided into 4 age categories with 10 SUS questions. Data processing was carried out using *Microsoft Excel* and testing using the *SUS* formula. Based on the results of the final questionnaire data processing, the usability value of the Belanjo application was obtained with an increase in the *SUS* score of 76.083. With *Acceptability Ranges acceptable*, *Grade Scale C*, *Adjective Ratings GOOD*, so it can be concluded that the Belanjo application is quite good and can be accepted by users, only requires a small update. on the menu display which is considered less attractive and difficult to understand. Updates are also needed to the order tracking feature to clarify its appearance, more strategic button arrangement, increase the responsiveness of application buttons, and add functionality to the voucher menu, including the option to cancel orders if necessary.

**Keywords :**

Analysis, Uses,

Applications, System

Usability Scale (SUS)

### 1. PENDAHULUAN

Pada era yang serba digital seperti sekarang ini, saat teknologi dan informasi semakin berkembang pesat dan cepat, membuat kebutuhan masyarakat akan teknologi menjadi lebih meningkat, dimana teknologi tersebut digunakan untuk mempermudah aktivitas dengan lebih efisien, terutama untuk masyarakat yang memiliki mobilitas yang tinggi [1]. *Usability testing* merupakan suatu sistem untuk mengevaluasi produk secara langsung kepada pengguna guna mencapai aspek kenyamanan pengguna seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap sistem secara keseluruhan. Hal ini bertujuan untuk menilai produk dengan mengujinya secara langsung kepada pengguna guna memperoleh fitur kenyamanan pengguna [2].

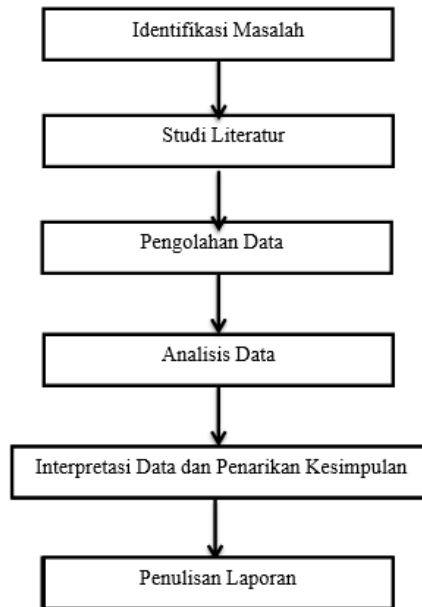
Aplikasi Belanja-Online Kota Jambi merupakan *e-commerce* yang menjual produk dan bahan makanan yang tergolong lengkap seperti sayur- sayuran, daging, sembako, bumbu-bumbu dapur, frozen food, serta kebutuhan rumah tangga seperti alat elektronik dan furniture, sehingga aplikasi ini sangat memiliki potensi besar untuk berkembang dan banyak digunakan oleh pengguna. Menurut pengguna aktif ada beberapa

permasalahan yang ada aplikasi Belanja – Belanja *Online* Kota Jambi, yaitu pada menu aplikasi belanja masih kurang menarik dan sulit untuk dipahami, pada menu tracking pemesanan tampilannya kurang jelas, tata letak tombol yang kurang strategis dan terdapat tombol aplikasi yang tidak responsive, dan pada menu voucher tidak dapat dibuka hanya loading saja dan tidak terdapat menu cancel atau membatalkan disaat salah memesan barang.

Dari permasalahan diatas penulis tertarik melakukan penelitian tentang bagaimana tingkat *usability* dari aplikasi Belanja dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* karena metode ini digunakan untuk mengetahui tingkat *usability* dari suatu produk secara praktis dan efisien. Metode *SUS* memanfaatkan skala likert untuk menunjukkan tanggapan pengguna berdasarkan pengalamannya dan skornya berkisar dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju[3].

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Kerangka kerja penelitian adalah serangkaian langkah-langkah yang membentuk keseluruhan proses penelitian. Langkah-langkah yang akan dijalankan dalam penelitian ini diatur berdasarkan diagram atau gambar yang dapat dilihat dibawah ini :



**Gambar 1.** Kerangka Kerja Penelitian

a. Identifikasi Masalah

Pada langkah ini, penulis mengidentifikasi masalah pada sistem yang sedang beroperasi untuk memahami kebutuhan yang perlu dipenuhi. Pendekatan yang digunakan melibatkan pengamatan, penelitian, dan analisis terhadap aplikasi Belanja Belanja *Online* Kota Jambi.

b. Studi Literatur

Pada tahap studi literatur ini, penulis melakukan studi pustaka yaitu mencari informasi dengan cara membaca dan mengambil data melalui berbagai sumber buku, jurnal dan situs-situs di internet yang berhubungan dengan masalah yang akan dijadikan penelitian sebagai dasar dalam melakukan penelitian.

c. Pengolahan Data

Pada langkah ini, dilakukan penyiapan instrumen pengukuran berupa kuesioner dengan metode *System Usability Scale (SUS)*. Kuesioner tersebut mencakup aspek-aspek seperti *efficiency*, *memorability*, *errors*, *learnbility* dan *satisfaction*, yang dinilai dengan skala angka 1-5. Setelah itu, kuesioner disebarkan langsung kepada responden, baik pengguna maupun non-pengguna aplikasi Belanja Belanja *Online* Kota Jambi. Proses pengumpulan data dilakukan dengan mengelola hasil kuesioner yang telah diisi oleh para responden.

d. Analisis Data

Terdapat 2 cara dalam melakukan analisis pada penelitian ini yaitu menganalisis data pada microsoft

excel dan menggunakan metode *system usability scale* (SUS), berikut penjelasannya :

i. Metode *System Usability Scale* (SUS)

Dalam penelitian ini, dilakukan evaluasi terhadap *usability* aplikasi Belanjo Belanja *Online* Kota Jambi dengan menerapkan metode *System Usability Scale* (SUS), yang difokuskan pada pengukuran efisiensi. Data untuk evaluasi ini dikumpulkan dari pengguna aplikasi Belanjo di Kota Jambi, dengan fokus pada aspek *usability*. Selanjutnya, data tersebut akan diolah, dan pada kuesioner yang diberikan, responden diminta memberikan penilaian menggunakan skala Likert.

*System Usability Scale* (SUS) adalah metode penilaian *usability* yang dilakukan secara langsung oleh pengguna atau pemberi nilai (*end user*). Untuk mendapatkan hasil evaluasi, perlu mematuhi aturan perhitungan SUS berikut:

1. Pada pernyataan dengan nomor ganjil, nilai penilai dikurangkan 1.
2. Pada pernyataan dengan nomor genap, nilai penilai dikurangkan dari 5.
3. Skor berkisar antara 0 hingga 4, dengan 4 mencerminkan penilaian tertinggi.
4. Total skor penilai dikalikan dengan 2.5.
5. Nilai rata-rata dihitung dari semua jawaban penilai [4].

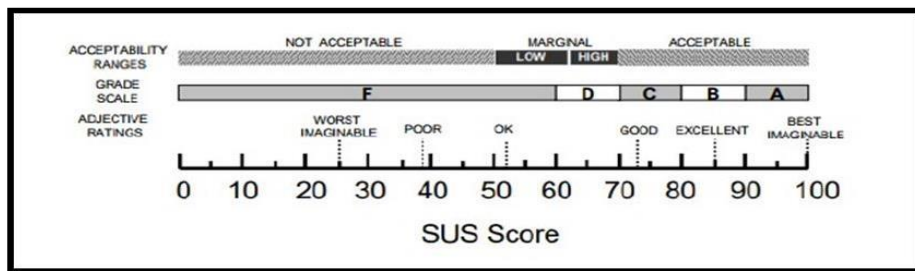
Dalam menghitung nilai rata-rata dari Skor SUS responden, digunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \dots \dots \dots (3.1)$$

Keterangan :

- $\bar{x}$  = Skor Rata-rata
- $\sum x$  = Jumlah Skor SUS
- $n$  = Jumlah Responden

Setelah mendapatkan nilai rata-rata dari kuesioner *System Usability Scale* (SUS), nilai tersebut akan diukur menggunakan skala skor SUS, yang dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2. Skala Skor SUS [5]

Hasil perhitungan ini menghasilkan nilai *System Usability Scale* (SUS) yang akan diubah menjadi suatu strategi. Strategi tersebut menjadi nilai yang dapat dipertimbangkan untuk menentukan apakah suatu aplikasi dapat diimplementasikan atau tidak. Selain itu, SUS juga digunakan untuk menilai sejauh mana faktor pengalaman menggunakan suatu item dapat memengaruhi persepsi klien, yang diukur melalui pemberian nilai SUS yang tinggi. Dengan demikian, temuan penelitian menunjukkan bahwa nilai SUS yang lebih tinggi dapat menunjukkan produktivitas dan kepuasan pengguna yang lebih baik dibandingkan dengan klien yang kurang berpengalaman [6].

e. Interpretasi Data dan Penarikan Kesimpulan

Pada langkah ini, memberikan makna mendalam pada temuan penelitian dengan mengaitkan hasil penelitian ini dengan penemuan lainnya serta membentuk suatu konsep yang berfungsi untuk menjelaskan atau menerangkan. Setelah itu, dilakukan penarikan kesimpulan dengan menyajikan pernyataan mengenai hasil uji hipotesis untuk memahami hasil akhir yang diperoleh dari penelitian ini.

## f. Penulisan laporan

Pada penyusunan laporan ini, dilakukan pengungkapan informasi, penjelasan, pemberitahuan, dan pertanggung jawaban, baik secara tertulis maupun laporan. Melalui laporan penelitian ini, pembaca dapat memahami langkah-langkah dalam penelitian, proses analisis dan pengolahan data yang disajikan dalam bentuk laporan, serta dapat dijadikan sebagai dokumen referensi untuk peneliti berikutnya.

## 2.1 System Usability Scale (SUS)

*System Usability Scale* (SUS) merupakan formulir pertanyaan yang berguna untuk menilai kegunaan (*usability*) sistem komputer, dilihat dari perspektif subjektif penggunaannya. *System Usability Scale* (SUS) sering digunakan sebagai alat untuk menilai tingkat kegunaan suatu sistem dan memiliki beberapa keunggulan, diantaranya :

1. SUS menjadi lebih sederhana karena skornya berkisar antara 0 hingga 100.
2. SUS dapat digunakan dengan mudah tanpa perlu melakukan perhitungan yang kompleks.
3. SUS gratis, tanpa memerlukan tambahan biaya.
4. SUS telah terbukti memiliki validitas dan keandalan, bahkan pada sampel yang relatif kecil. [14].

Pada metode SUS ini memiliki 25 pernyataan dalam pengujian aplikasi atau sistem. Skala tes dimulai dari 1 sampai 5, dimana 1 adalah STS (sangat tidak setuju) dan 5 adalah SS (sangat setuju) untuk setiap pernyataan [15]. *System Usability Scale* (SUS) adalah suatu teknik evaluasi usability yang diterapkan secara langsung pada penilai atau pengguna (end user). Agar bisa menghitung hasil evaluasi, perlu memperhatikan aturan perhitungan *System Usability Scale* (SUS) sebagai berikut :

1. Pada nomor pernyataan ganjil jawaban responden dikurangi 1.
2. Pada nomor pernyataan genap maka 5 dikurang dengan jawaban responden.
3. Pada jawaban menjadi 0 sampai dengan 4, dan 4 menjadi yang terbaik.
4. Semua jawaban penilai ditambah kemudian dikali dengan 2.5.
5. Menghitung nilai rata-rata untuk semua jawaban responden [16].

$$\text{Skor SUS} = ((R1 - 1) + (5 - R2) + (R3 - 1) + (5 - R4) + (R5 + 1) + (5 - R6) + (R7 - 1) + (5 - R8) + (R9 - 1) + (5 - R10) * 2.5)$$

## 2.2 Alat Ukur Usability

Lima hal yang dijadikan sebagai aspek pengukuran usability, yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*. Karena lima hal tersebut dijadikan acuan, sejauh mana sebuah aplikasi atau sistem tersebut dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu oleh pengguna bila dijelaskan adalah sebagai berikut [8] :

- a. Kemudahan (*learnability*) adalah kecepatan di mana pengguna memperoleh kemahiran dengan sistem dan kemudahan penggunaannya.
- b. Efisiensi (*efficiency*) didefinisikan sebagai sumber daya yang digunakan untuk memastikan bahwa tujuan akurat dan tepat.
- c. Mudah diingat (*memorability*) didefinisikan sebagai kapasitas pengguna untuk menyimpan informasi mereka sepanjang waktu. Dimungkinkan untuk memperoleh memori dengan mengatur menu yang selalutetap.
- d. Kesalahan dan keamanan (*errors*) adalah suatu kesalahan yang dilakukan pengguna sebagai frekuensi perbedaan antara persepsi pengguna dengan informasi aktual yang ditampilkan sistem.
- e. Kepuasan (*satisfaction*) digambarkan sebagai tidak adanya ketidaknyamanan dan sikap yang mendukung terhadap penggunaan produk, atau indikator sewenang-wenang dari kepuasan subjektif pengguna terhadap sistem.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner secara tidak langsung (*online*), yakni peneliti menggunakan media *google form* yang disebarluaskan kepada para responden. Jumlah responden didapatkan dengan menggunakan pengolahan *Microsoft excel* yang melibatkan 30 responden sebagai sampel dari pengguna aplikasi Belanja Online Kota Jambi.

**Tabel 1.** Instrumen Pernyataan SUS

No	Pertanyaan	TS	S	SS	N	TS
1.	Saya akan sering menggunakan/mengunjungi aplikasi Belanja Belanja Online Kota Jambi.	1	2	3	4	5
2.	Saya menilai aplikasi Belanja Belanja Online Kota Jambi terlalu kompleks (memuat banyak hal yang tidak perlu).	1	2	3	4	5
3.	Saya menilai aplikasi Belanja Belanja Online Kota Jambi ini mudah dijelajahi.	1	2	3	4	5
4.	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan/menjelajahi aplikasi Belanja Belanja Online Kota Jambi.	1	2	3	4	5
5.	Saya menilai fungsi/fitur yang disediakan pada aplikasi Belanja Belanja Online Kota Jambi dirancang dan disiapkan dengan baik.	1	2	3	4	5
6.	Saya menilai terlalu banyak hal yang tidak konsisten pada aplikasi Belanja Belanja Online Kota Jambi.	1	2	3	4	5
7.	Saya merasa kebanyakan orang akan mudah menggunakan/menjelajahi aplikasi Belanja Belanja Online Kota Jambi dengan cepat.	1	2	3	4	5
8.	Saya menilai aplikasi Belanja Belanja Online Kota Jambi sangat rumit untuk digunakan.	1	2	3	4	5
9.	Saya merasa sangat percaya diri menjelajahi aplikasi Belanja Belanja Online Kota Jambi.	1	2	3	4	5
10.	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya dapat menggunakan aplikasi Belanja Belanja Online Kota Jambi dengan baik.	1	2	3	4	5

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Untuk menghitung hasil evaluasi perlu diperhatikan aturan perhitungan SUS sebagai berikut :

- Pada nomor pernyataan ganjil jawaban responden dikurangi 1.
- Pada nomor pernyataan genap maka 5 dikurang dengan jawaban responden.
- Pada jawaban menjadi 0 sampai dengan 4, dan 4 menjadi yang terbaik.
- Semua jawaban penilai ditambah kemudian dikali dengan 2.5.
- Menghitung nilai rata-rata untuk semua jawaban responden [9].

$$Skor\ SUS = ((R1 - 1) + (5 - R2) + (R3 - 1) + (5 - R4) + (R5 + 1) + (5 - R6) + (R7 - 1) + (5 - R8) + (R9 - 1) + (5 - R10) * 2.5)$$

## 2.3 Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini ialah pengguna yang menggunakan aplikasi Belanja belanja online Kota Jambi. Jumlah yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sebanyak 30 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner penelitian melalui *google form*. Berikut profil 30 responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Usia

Selanjutnya berdasarkan data yang didapat melalui kuesioner yang telah peneliti sebarakan sebelumnya menggunakan link *google form*, data kuesioner berdasarkan usia responden, mendapatkan hasil sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.

**Tabel 3.** Responden Berdasarkan Usia

No.	Usia	Jumlah	Persentase
1.	11 - 20 Tahun	2	7%
2.	21 - 30 Tahun	9	30%
3.	31 - 40 Tahun	10	33%
4.	41 - 50 Tahun	9	30%
	Total	30	100%

## 2. Perkerjaan

Selanjutnya berdasarkan data yang didapat melalui kuesioner yang telah peneliti sebarakan sebelumnya menggunakan link google form, data kuesioner berdasarkan perkerjaan responden, mendapatkan hasil sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.

**Tabel 4.** Responden Berdasarkan Perkerjaan

No.	Jenis Pekerjaan	Jumlah	Persentase
1.	Mahasiswa/i	4	13%
2.	Wirausaha	4	13%
3.	Pegawai Negri Sipil	5	17%
4.	Karyawan Swasta	5	17%
5.	Tidak Bekerja	12	40%
	Total	30	100%

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Heuristic Evaluation

*Heuristic Usability*, atau yang sering disebut *Heuristic Evaluation*, adalah metode evaluasi sistem untuk perangkat lunak berbasis pengguna. Pendekatan ini melibatkan seorang evaluator yang memberikan umpan balik yang kemudian dikategorikan berdasarkan prinsip-prinsip heuristik. Meskipun dianggap sebagai metode informal untuk menilai kegunaan perangkat lunak atau aplikasi, metode yang dikembangkan oleh Nielsen dianggap sebagai pendekatan yang dapat dipercaya dalam evaluasi dunia New Media saat ini [19].

**Tabel 5.** Aspek Heuristic Evaluation [19]

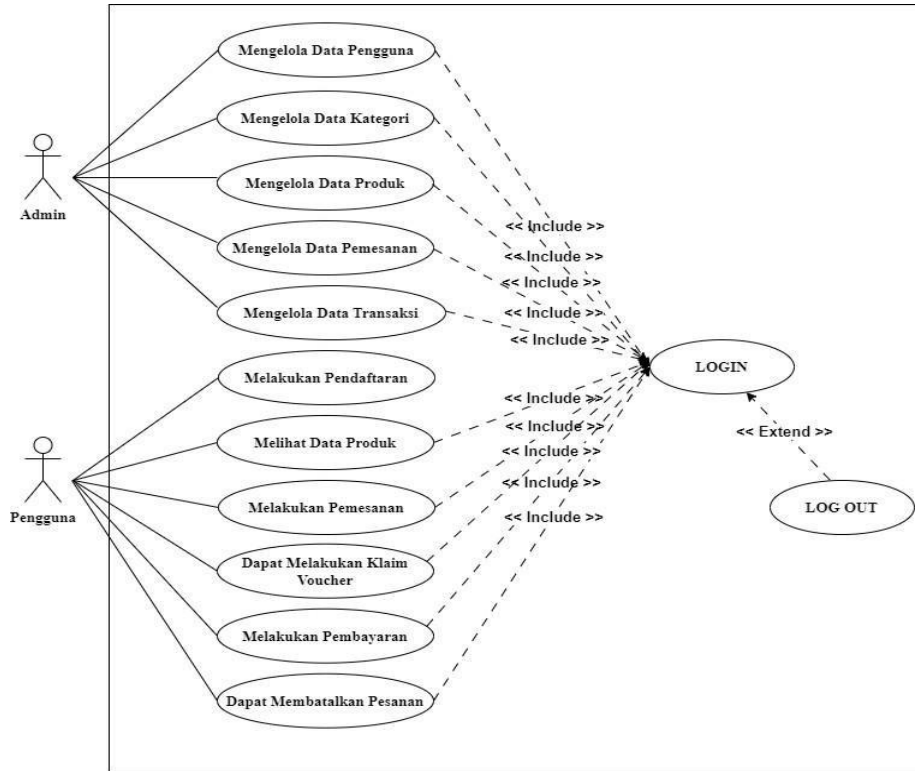
No.	Aspek Heuristic
1.	Visibilitas status sistem ( <i>visibility of system status</i> ).
2.	Kecocokan antara sistem dengan dunia nyata ( <i>match between system and the real world</i> ).
3.	Kebebasan dan kendali pengguna terhadap sistem ( <i>user control and freedom</i> ).
4.	Konsisten dan baku ( <i>consistency and standard</i> ).
5.	Pencegahan kesalahan ( <i>error prevention</i> ).
6.	Mudah dikenal dibandingkan mengingat ( <i>recognition rather than recall</i> ).
7.	Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan ( <i>flexibility and efficiency of use</i> ).
8.	Estetika dan desain minimalis ( <i>esthetic and minimalist design</i> ).
9.	Membantu pengguna untuk mengenal, mendiagnosa dan menghilangkan kesalahan ( <i>help users recognize, diagnose, and recover from error</i> ).
10.	Adanya bantuan dan dokumentasi ( <i>Help And Documentation</i> ).

### 3.2 Use Case Diagram

Diagram *use case*, atau yang dikenal sebagai *use case diagram*, adalah salah satu diagram yang digunakan untuk memodelkan aspek perilaku sistem. Bagian ini akan menjelaskan interaksi antara pengguna dan sistem, yang akan diilustrasikan melalui *use case diagram* berikut



Gambar 3. Use Case Diagram Pengguna Aplikasi Belanja



### 3.3 Uji Nilai System Usability Scale (SUS)

Adapun tanggapan yang diperoleh dari 30 responden berdasarkan usia, terdiri dari usia 11-20 tahun, 21-30 tahun, 31-40 tahun, dan 41-50 tahun. Untuk usia 11-20 tahun sebanyak 2 responden, usia 21-30 tahun 9 responden, usia 31-40 tahun 10 responden, dan usia 41-50 tahun 9 responden, yang terdiri dari 10 item pertanyaan yang berisi 5 pertanyaan positif dan 5 pertanyaan negatif yang dapat dipilih salah satu dari lima opsi yang menyatakan bahwa responden sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju dan sangat setuju. Berikut adalah hasil rekap dari kuesioner SUS yang ditampilkan pada tabel 5.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Kuesioner SUS

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	RAW SCORE	FINAL SCORE (*2,5)
3	2	3	0	3	2	3	0	3	2	21	52,5
3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	15	37,5
3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	30	77,5
4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	15	37,5
4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	30	85
3	2	3	2	3	3	4	2	4	1	27	67,5
4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	22	62,5

2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50
3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	1	37,5
1	2	1	2	1	2	2	3	2	4	5	50
2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	62,5
4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	5	62,5
4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	2	50
4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	0	62,5
4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	5	50
3	1	3	1	3	2	3	2	3	2	0	57,5
4	0	4	0	3	1	3	1	4	0	2	50
1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	0	62,5
4	1	3	0	4	1	3	0	4	1	5	52,5
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	37,5
4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	5	50
4	3	3	2	3	1	1	1	1	1	2	50
3	2	4	4	2	1	4	2	1	1	0	60
4	3	3	1	4	2	4	2	3	0	4	65
4	2	4	3	4	2	3	0	2	0	6	60
3	2	3	0	3	2	4	1	4	2	4	60
4	1	2	3	0	3	2	1	4	1	2	52,5
3	2	3	0	2	1	2	0	1	1	1	37,5
4	2	4	1	4	3	3	4	4	0	5	72,5
										9	

## JUMLAH SKOR

1662,5

## HASIL AKHIR PERHITUNGAN (SUS/n)

55,4166667

Dari data kuesioner yang ditampilkan di atas, responden keseluruhan berjumlah 30 responden dan jawaban asli dari responden kemudian dihitung dengan metode *System Usability Scale* dan mendapatkan hasil akhir 55,41, selanjutnya nilai yang didapat akan dilihat pada Skor penilaian SUS seperti pada gambar berikut :

Penentuan *acceptability*, *grade scale*, dan *adjective rating* digunakan untuk melihat sejauh mana *perspective* pengguna terhadap aplikasi Belanja Belanja *Online* Kota Jambi. Untuk itu hasil penilaian sebesar 55,41. Hasil penilaian terhadap aplikasi belanja *online* Kota Jambi sebagai berikut :

1. Tingkat *acceptability* atau penerimaan pengguna masuk kategori *low marginal*, maka dari itu penilaian aplikasi Belanja Belanja *Online* Kota Jambi cukup efektif.
2. Tingkat *Grade Scale* masuk kategori F. Menurut responden menunjukkan bisa berpotensi penurunan jumlah pengguna, maka penilaian aplikasi Belanja Belanja *Online* Kota Jambi masih perlu perbaikan.
3. *adjective rating* masuk dalam kategori Ok. Menurut responden aplikasi Belanja Belanja *Online* Kota Jambi ini memuaskan.

### 3.4 Rekomendasi



Setelah menganalisa berdasarkan jawaban dari kuesioner yang dipilih oleh para responden dan adanya hasil hipotesis yang telah didapatkan pada penelitian ini, berikut beberapa rekomendasi yang pengguna dan peneliti harapkan :

1. Peneliti merekomendasikan untuk meningkatkan interaksi antara pengguna dan sistem, khususnya pada menu *login*. Disarankan agar menu tersebut dibuat semenarik mungkin dan menggunakan warna, sebagaimana yang terlihat pada contoh *prototype* di bawah ini :



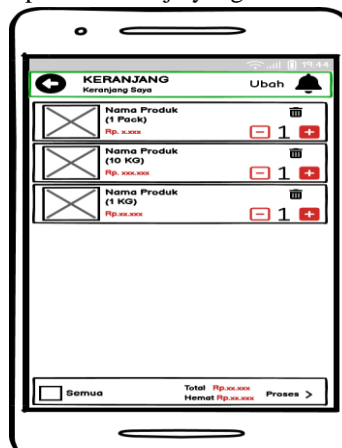
Gambar 4. Tampilan Menu Login

2. Peneliti Rekomendasi tampilan menu di atas dapat digunakan oleh pengguna untuk menjelajahi berbagai kategori produk yang tersedia dalam menu *home* dan menu pencarian produk.



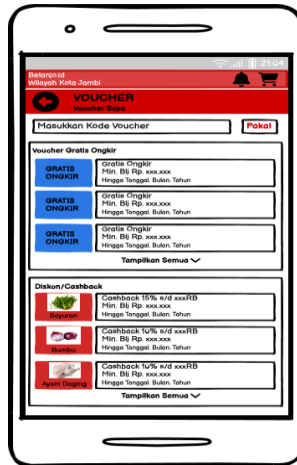
Gambar 5. Rekomendasi Tampilan Menu Home Dan Menu Pencarian Produk

3. Rekomendasi tampilan menu dibawah dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan produk pada aplikasi Belanjo yang tersedia dalam menu pemesanan produk.



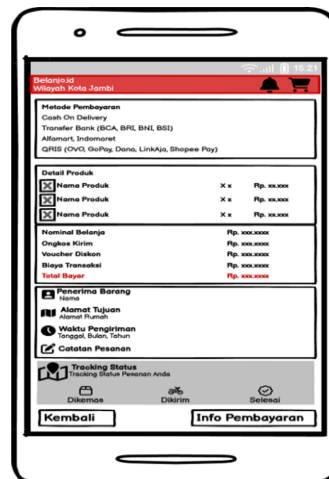
Gambar 6. Rekomendasi Tampilan Menu Pemesanan Produk Aplikasi Belanjo

4. Rekomendasi tampilan menu di atas dapat membantu pengguna dalam melakukan klaim *voucher* gratis ongkir dan diskon/*cashback* pada aplikasi Belanjo.



Gambar 7. Rekomendasi Tampilan Menu Voucher Gratis Ongkir

5. Rekomendasi tampilan menu di atas dapat membantu pengguna dalam melakukan pembayaran pesanan yang telah dipesan pada aplikasi Belanjo.



Gambar 8. Rekomendasi Tampilan Menu Pembayaran Pesanan Aplikasi Belanjo

## 4. KESIMPULAN

Analisis *System Usability Scale* telah berhasil dilaksanakan pada 30 responden yang aktif menggunakan aplikasi Belanjo. Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya yang telah dijelaskan terkait analisis *System Usability Scale*. Metode *System Usability Scale* (SUS) digunakan dalam proses analisis *usability* pada aplikasi Belanjo yang melibatkan partisipasi dari 30 responden yang aktif menggunakan aplikasi tersebut.

Dari hasil analisis data kuesioner awal, dapat disimpulkan bahwa metode *System Usability Scale* (SUS) berpengaruh positif terhadap nilai *usability* aplikasi Belanjo yang terbukti dengan peningkatan skor SUS sebesar 55,41. Hasil analisis data kuesioner akhir menunjukkan bahwa metode SUS tetap memberikan pengaruh positif terhadap nilai *usability* aplikasi Belanjo dengan peningkatan skor SUS sebesar 76,083. Dari analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Belanjo yang diuji memiliki tingkat penerimaan yang dapat diterima (*acceptable*), *grade scale* berada dalam kategori C, dan penilaian *adjective* masuk dalam kategori *good*.

## REFERENCES

- [1] G. Joelio, L. Nugrah, and M. Saputra, "Kajian Persepsi Konsumen Terhadap Pelayanan Pemesanan Barang E-Commerce di Universitas Prima Indonesia Melalui Pemanfaatan Service Quality,".
- [2] A. and S. Taufan, "Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Pengguna E-Commerce Di Kota Makassar ( Studi Kasus Pelanggan Shopee )," *jurnal.fe.umi.ac.id*, vol. 47, no. 134, 2021, [Online].
- [3] F. D. D. P. Kristiadi, "Metode Kuantitatif Pengambilan Keputusan Mengukur Kepuasan Pengguna Web Pada Perguruan Tinggi," *Jurnal. Lakeishal*, vol. 1 no. 1, 2021.
- [4] M. S. Setiawan, "Dengan menggunakan teknik System Usability Scale (SUS) dan Performance Measurement, kegunaan aplikasi Alfamart dan Indomaret dinilai,".
- [5] G. Pattiasina, B. Tanazale, and L. joane Tjahyana, "Pembuatan dan Evaluasi Kemudahan Turis Dalam Menggunakan Aplikasi Baronda Ambon Travel Guide," *J. Scriptura*, vol. 4, no. 1, pp. 29–37, 2017.
- [6] P. Insap Santosa and D. Wing Wahyu Winarno, "Evaluasi Usability Pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usability Scale," *Pros. Semin. Nas. Sains Dan Tekno*, pp. 240–245, 2019.
- [7] R. W. dan J. Maknunah, "Analisis Website STIMATA Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. Ilm. Komputasi*, vol. 20, no. 3, pp. 331–338, 2021, doi: 10.32409/jikstik.20.3.2776
- [8] D.R.Rahadi, "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android Interface pengguna Android didasarkan pada manipulasi langsung menggunakan masukan sentuh yang serupa dengan tindakan di dunia nyata , seperti menggesek ( swiping ), mengetuk,".
- [9] S.B.Prajitno, "Metodologi penelitian kuantitatif," *Jurnal. Bandung UIN Sunan Gunung Djati*.(tersedia di <http://komunikasi.uinsgd.ac.id>), vol. 71-23no.6, pp.1–29, 2017.
- [10] A. Made, K. Dewi, S. Hadi Wijoyo, and A. R. Perdanakusuma, "Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Banking BCA dengan menggunakan Usability Testing dan System Usability Scale (Studi Kasus: BCA Kota Singaraja)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 10, pp. 2548–964, 2022.
- [11] A. Made, K. Dewi, S. Hadi Wijoyo, and A. R. Perdanakusuma, "Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Banking BCA dengan menggunakan Usability Testing dan System Usability Scale (Studi Kasus: BCA Kota Singaraja)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 10, pp. 2548–964, 2022.
- [12] M. A. Zulhijdi, R. I. Rokhmawati, and N. Y. Setiawan, "Evaluasi Usability Situs Web Snapixa dengan menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale,".
- [13] R. H. Pawestri, H. Az-Zahra, and A. N. Rusydi, "Evaluasi Usability Aplikasi Mobile menggunakan Usability Testing dan System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus: SOCO, Althea dan Sephora).
- [14] D. R. Rahadi, "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android Interface pengguna Android didasarkan pada manipulasi langsung menggunakan masukan sentuh yang serupa dengan tindakan di dunia nyata , seperti menggesek ( swiping ).
- [15] D. Setiawan and N. Rafianto, "Pengukuran usability pada learning management system perguruan tinggi menggunakan pedoman system usability scale,".
- [16] W. Buana and B. N. Sari, "Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course," *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 2, p. 91, 2022, doi: 10.25273/doubleclick.v5i2.11669.
- [17] R. A. Putri, "Monograf Evaluasi Usability Microsoft Teams Menggunakan System Usability Scale," *Jurnal Ilmu Sosial*, vol. 370, No.44, p. 48, 2021, [Online].
- [18] R. W. dan J. Maknunah, "Analisis Website STIMATA Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. Ilm. Komputasi*, vol. 20, no. 3, pp. 331–338, 2021, doi: 10.32409/jikstik.20.3.2776.
- [19] G. Pattiasina, B. Tanazale, and L. joane Tjahyana, "Pembuatan dan Evaluasi Kemudahan Turis Dalam Menggunakan Aplikasi Baronda Ambon Travel Guide," *J. Scriptura*, vol. 4, no. 1, pp. 29–37, 2017, [Online]. Available: <http://ced.petra.ac.id/index.php/iko/article/view/19053>