



Analisis *Usability* Pada Aplikasi Belido.id Menggunakan Metode *System Usability Scale (SUS)*

Rifka Arlenia Putri, Imamulhakim Syahid Putra

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia
**e-mail korespondensi: rifkaarlenia@gmail.com*

Abstract. *Belido.id* is an online marketplace that provides opportunities for all people to carry out buying and selling transactions online by concentrating on the Sumatran market, especially the southern part of Sumatra, which gets support from AIESEC. In providing *Belido.id* services, you definitely want to provide the best service, *Belido.id* does not want to disappoint users because of applications that are difficult to use so that users fail to find information or fail in buying and selling activities. To get a product that suits your needs, both in terms of display design and the system used, of course, it is necessary to analyze the usability of the product. The purpose of this research is to ensure that the *Belido.id* software is suitable for use by users or not, then a usability test is carried out on the *Belido.id* application using the *System Usability Scale (SUS)* testing method. This test uses 10 statements as a benchmark for assessment. With 80 respondents. The results of the usability test of the *Belido.id* application with the *SUS* method show that the final results of the research on testing through a questionnaire are 61,5 are in grade D which means the *Belido.id* application still has a little difficulty or there are obstacles when using this application.

Keyword: *System Usability Scale; User Interface; Belido.id*

Abstrak. *Belido.id* merupakan salah satu *online marketplace* yang memberikan kesempatan kepada seluruh masyarakat untuk melakukan transaksi jual beli secara online dengan berkonsentrasi pasar sumatera khususnya sumatera bagian selatan yang mendapatkan support dari AIESEC. Dalam memberikan layanan *Belido.id* pasti ingin memberikan pelayanan yang terbaik, pihak *Belido.id* tidak ingin mengecewakan para pengguna dikarenakan aplikasi yang sulit digunakan sehingga mengakibatkan pengguna gagal dalam mencari informasi atau gagal dalam aktivitas jual beli. Untuk mendapatkan produk yang sesuai dengan kebutuhan, baik dari segi desain tampilan maupun sistem yang digunakan, tentunya perlu dilakukan analisis terkait usability produk. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah Untuk menjamin perangkat lunak *Belido.id* ini layak untuk digunakan oleh pengguna atau tidak, maka dilakukan pengujian usability terhadap aplikasi *Belido.id* menggunakan metode pengujian *System Usability Scale (SUS)*. Pengujian ini menggunakan 10 pernyataan sebagai tolak ukur penilaian. Dengan responden sebanyak 80 orang. Hasil dari pengujian usability aplikasi *Belido.id* dengan metode *SUS* ini memperlihatkan hasil akhir penelitian pada pengujian melalui kuisioner sebesar 61,5 berada di grade D yang berarti aplikasi *Belido.id* masih memiliki sedikit kesulitan atau adanya kendala saat menggunakan aplikasi ini.



Kata kunci: System Usability Scale; Antarmuka Pengguna; Belido.id

1. PENDAHULUAN

Pengguna internet di Indonesia semakin meningkat dari tahun ketahun, peningkatan pengguna internet ini sebagai dampak dari era globalisasi yang menuntut pertukaran informasi yang serba cepat. Tidak hanya akses informasi yang cepat, rupanya pengguna internet di Indonesia lebih senang jika menggunakan perangkat yang lebih praktis. Perangkat yang sering digunakan untuk mengakses internet adalah *smartphone/tablet* dan *laptop/computer*. Internet membuka kesempatan baru disemua lapisan kehidupan. Dengan adanya internet, kegiatan bisnis dapat dilakukan dengan cara online tanpa harus bertemu langsung di toko atau tempat tertentu [1]. Terkait hal ini. E-commerce Indonesia yakin bahwa *Belido.id* adalah salah satu bentuk aplikasi yang bisa digunakan menuju dunia bisnis.

Sumatera ekspres *group* meluncurkan aplikasi *Belido.id* untuk mendukung sektor UMKM. *Belido.id* mendapatkan support dari AIESEC. Keberadaan aplikasi ini bertujuan untuk memperlancar bisnis usaha kecil di kota Palembang dan konsen di bidang *marketplace*. Dalam memberikan layanan *Belido.id* pasti ingin memberikan pelayanan yang terbaik, pihak *Belido.id* tidak ingin mengecewakan para pengguna dikarekan aplikasi yang sulit digunakan sehingga mengakibatkan pengguna gagal dalam mencari informasi atau gagal dalam aktivitas jual beli. Untuk mendapatkan produk yang sesuai dengan kebutuhan, baik dari segi desain tampilan maupun sistem yang digunakan, tentunya perlu dilakukan analisis terkait usability produk. Usability merupakan atribut kualitas yang digunakan untuk mengukur seberapa mudah suatu produk atau interface yang digunakan.

Usability juga merupakan parameter yang cukup Berpengaruh pada keberhasilan sebuah aplikasi. Tiga hal menurut *International Standart Organization* sebagai aspek pengukuran *usability*, yaitu efektivitas, efisiensi dan kepuasan[4]. Pada umumnya, dalam pengembangan dan implementasi sebuah sistem informasi atau *software* yang dilakukan oleh banyak pihak, jarang sekali dilakukan pengujian *usability*. Kebanyakan dari sistem informasi langsung diterapkan dan digunakan tanpa pernah diteliti sejauh mana *usability* sistem tersebut menurut penggunanya [2].

Dengan adanya pernyataan diatas yang menyertai permasalahan-permasalahan pada aplikasi Belido.id, maka dari itu diperlukan adanya pengukuran *usability* terhadap sistem tersebut untuk mengetahui bagaimana keadaan sistem, evaluasi yang paling relevan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan pada sistem, dan mengetahui tingkat *usability* pada sistem. Mengukur *usability* berarti mengukur tingkat efektifitas, efisiensi, dan kepuasan *user*. Pengukuran *usability* dapat dilakukan dengan menggunakan metode *SUS (System Usability Scale)*, untuk melihat apakah aplikasi *Belido.id* ini layak untuk digunakan baik dari sisi pengguna untuk mengidentifikasi permasalahan usability yang ada [2].

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Pengumpulan Data Dengan Kuesioner

Penyebaran kuisisioner ini dilakukan melalui google form dengan membagikan link kepada mahasiswa UIN Raden Fatah Prodi Sistem Informasi via *Whatsapp*.

2.2. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel atau teknik sampling adalah suatu teknik atau cara mengambil sampel yang representatif dari populasi. Pengambilan sampel ini harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Disini peneliti menggunakan teknik Random Sampling yaitu peneliti dapat mengambil sampel secara Objektif.

Penentuan Jumlah Sampel

Metode ini menjelaskan bahwa penentuan jumlah sampel yang telah dikumpulkan, Penulis telah mengumpulkan sampel sebanyak 80 dari 100 mahasiswa program studi sistem informasi. Dengan menggunakan rumus Slovin :

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

Keterangan :

n = Jumlah Sample

N= Jumlah Populasi

e²= Taraf Kesalahan atau Error

$$n = \frac{100}{1 + 100 (0,05)^2}$$

$$= \frac{100}{1 + (100 \times 0,0025)}$$

$$= \frac{100}{1,25}$$

$$n = 80$$

2.3. Metode Pengujian

Dalam melakukan pengujian *usability* aplikasi belido.id metode yang digunakan adalah *System Usability Scale (SUS)*. Dalam melakukan pengujian *SUS* memiliki 10 pernyataan sebagai tolak ukur penilaian.

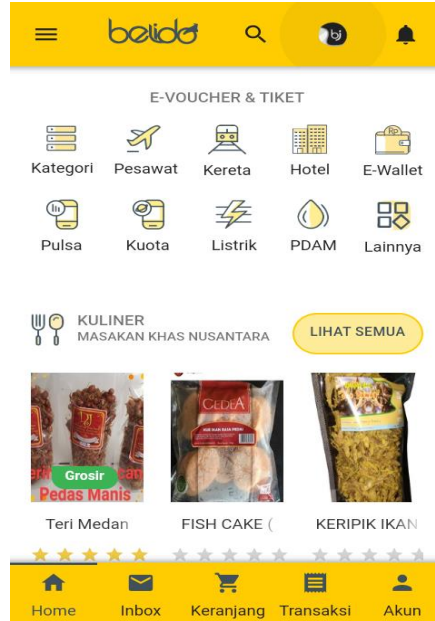
2.4. Metode Perhitungan Skor *SUS*

Perhitungan hasil pengujian aplikasi Belido.id dengan instrumen *SUS* yaitu, Setiap item pernyataan memiliki skor kontribusi dalam perhitungan. Setiap skor kontribusi item berkisar antara 0 hingga 4. Untuk item 1,3,5,7, dan 9 yang berupa pernyataan positif skor kontribusinya adalah skala dikurangi 1. Untuk item 2,4,6,8, dan 10 yang berupa pernyataan negative skor kontribusinya adalah 5 dikurangi skala. Jumlah skor kontribusi dikali dengan 2.5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan *system usability* [2].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

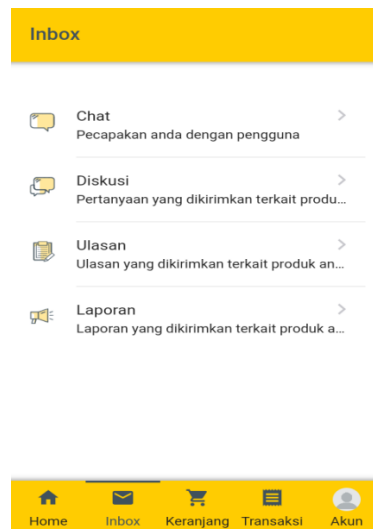
3.1. Objek Penilaian

Merupakan objek penilaian dengan metode *SUS*, dimana aplikasi ini memiliki fungsi utama sebagai *marketplace*. Berikut adalah tampilan berbagai menu dari aplikasi Belido.id.



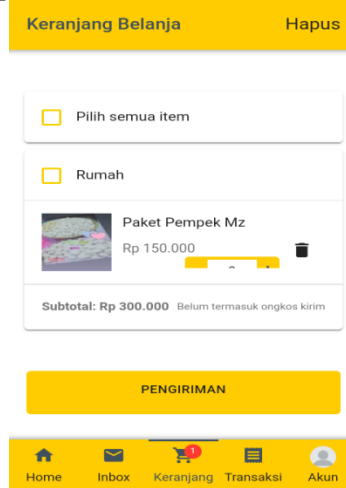
Gambar 1. Menu Utama

Pada tampilan home akan ada berbagai macam pilihan menu yang ada pada aplikasi belido.id, mulai dari pemesanan tiket pesawat, kereta dan hotel, pembelian pulsa kuota dan token listrik, pembayaran PDAM serta masih banyak lagi menu yang lainnya. Pada tampilan home ini juga terdapat menu kuliner yaitu masakan khas nusantara yang bisa di pesan melalui aplikasi ini tanpa harus datang ke tokonya langsung.



Gambar 2. Menu Inbox

Pada menu inbox akan terdapat fitur chat, diskusi, ulasan dan laporan. Pada fitur chat disini anda bisa menghubungi pengguna aplikasi ini semisal pemilik toko tempat anda memesan makanan atau pun yang lainnya. Pada fitur diskusi anda bisa mengajukan pertanyaan terkait produk yang anda pesan. Pada fitur ulasan disini anda bisa memberikan komentar terkait produk yang anda terima, apakah sesuai dengan yang anda harapkan atau tidak. Yang terakhir yaitu pada fitur laporan anda bisa melihat laporan mengenai produk yang anda pesan.



Gambar 3. Menu Keranjang

Pada menu keranjang anda bisa melihat pesanan apa saja yang sudah anda keep untuk anda beli dan pada menu keranjang juga anda bisa menentukan berapa jumlah barang atau produk yang akan di beli serta sudah tertera total harganya. Setelah itu tekan pengiriman maka anda akan di minta untuk mengisi alamat tujuan barang atau produk yang anda pesan untuk dikirim ke alamat yang tertera, setelah itu nanti akan ada pembayaran.



Gambar 4. Menu Transaksi

Pada menu transaksi, terdapat 4 menu, pertama bagian beli yaitu anda bisa melihat konfirmasi pembayaran anda apakah telah diterima atau belum dan juga anda bisa melihat proses pengiriman barang atau produk anda sudah sampai

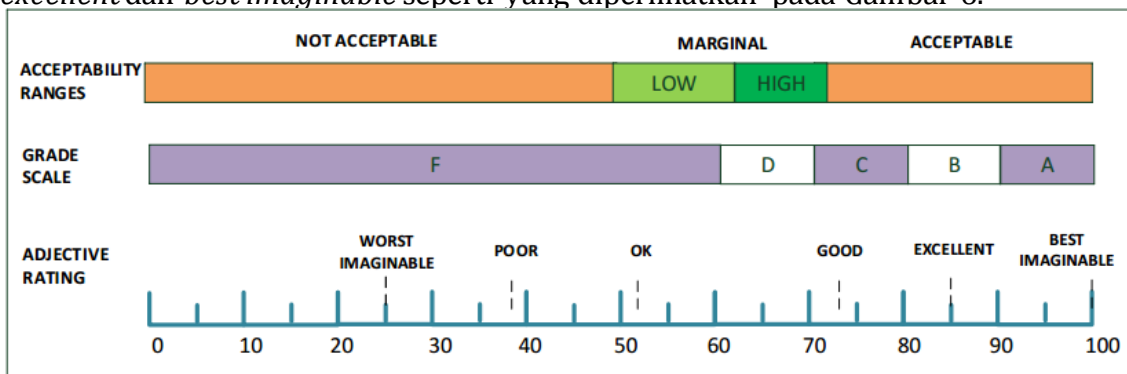
mana. Kedua bagian jual disana akan terdapat pemberitahuan mengenai pesanan baru, pesanan sedang di proses, pesanan sedang dikirim, pesanan sudah sampai, pesana diterima atau pun pesanan ditolak. Ketiga yaitu bagian dompet terdapat topup, refund dan withdraw. Dan yang terakhir adalah belijek, belijek adalah semacam kurir khusus dari aplikasi belido.id untuk mengambil dan mengirimkan barang.



Gambar 5. Menu Akun

3.2. Responden

Responden dalam pengujian metode SUS ini terdiri dari 80 responden. Kuesioner SUS memiliki 10 pernyataan umum yang sudah mewakili beberapa variabel *usability* seperti *effectivity*, *efficiency*, *satisfaction*, dan *learnability*. Dengan melihat rata - rata tanggapan responden tiap pernyataan dalam kuisisioner SUS, maka dapat diketahui variabel mana saja yang paling responden setuju atau tidak setuju. Untuk menentukan grade hasil penilaian ada 2 (dua) cara yang dapat digunakan (Brooke, 2013). Penentuan pertama dilihat dari sisi tingkat penerimaan pengguna, grade skala dan adjektif rating yang terdiri dari tingkat penerimaan pengguna terdapat tiga kategori yaitu *not acceptable*, *marginal* dan *acceptable*. Sedangkan dari sisi tingkat grade skala terdapat enam skala yaitu A, B, C, D, dan F. dan dari adjektif rating terdiri dari *worst imaginable*, *poor*, *ok*, *good*, *excellent* dan *best imaginable* seperti yang diperlihatkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Penentuan Hasil Penilaian



Penentuan yang kedua dilihat dari sisi percentile range (*SUS skor*) yang memiliki grade penilaian yang terdiri dari A, B, C, D dan F.

- 1) Grade A: dengan skor lebih besar atau sama dengan 80,3.
- 2) Grade B: dengan skor lebih besar sama dengan 74 dan lebih kecil 80,3.
- 3) Grade C: dengan skor lebih besar 68 dan lebih kecil 74.
- 4) Grade D: dengan skor lebih besar sama dengan 51 dan lebih kecil 68.
- 5) Grade F: dengan skor lebih kecil dari 51[3].

3.3. Analisa Perhitungan Skor SUS

Dalam perhitungan skor SUS, yaitu berdasarkan tingkat *acceptability*, *grade scale*, dan *adjective rating*. Tingkat *acceptability* dikategorikan kedalam beberapa kelompok dimana suatu sistem dapat dikatakan berhasil atau *usable* apabila nilai *acceptability* nya lebih besar dari 70 [2].

RESPONDEN	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	JUMLAH	NILAI JUMLAH X 2,5
1	3	3	3	1	4	2	3	4	3	1	27	67,5
2	3	4	3	3	2	2	3	3	4	1	28	70
3	4	0	4	3	1	0	4	4	4	4	28	70
4	4	0	4	4	3	4	4	4	4	4	35	87,5
5	4	0	4	2	2	2	2	1	2	2	21	52,5
6	3	1	3	3	3	2	2	2	2	2	23	57,5
7	3	1	3	3	3	2	2	1	3	3	24	60
8	3	2	3	3	2	2	2	1	3	2	23	57,5
9	4	1	4	3	3	2	2	1	4	3	27	67,5
10	4	0	3	4	3	2	3	1	3	3	26	65
11	3	1	2	2	2	1	2	1	3	3	20	50
12	3	1	3	3	3	2	2	1	3	3	24	60
13	3	1	3	2	3	2	2	2	3	2	23	57,5
14	4	0	4	3	2	2	2	2	2	2	23	57,5
15	4	0	4	2	3	1	3	1	3	1	22	55
16	3	1	3	2	4	0	4	1	2	3	23	57,5
17	4	1	2	1	3	1	3	2	2	2	21	52,5
18	4	1	2	2	2	2	3	1	3	2	22	55
19	3	1	0	1	3	1	3	1	2	2	17	42,5
20	4	0	4	2	4	0	4	0	4	4	26	65
21	3	1	3	4	3	1	3	1	3	1	23	57,5
22	4	0	3	4	4	4	3	4	3	3	32	80
23	4	0	4	4	3	4	4	4	3	4	34	85
24	4	3	3	2	2	1	4	3	4	3	29	72,5
25	3	4	3	2	3	1	3	3	3	3	28	70
26	2	2	2	1	2	1	3	3	3	3	22	55
27	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	26	65
28	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24	60
29	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	23	57,5
30	4	2	3	1	3	1	3	1	3	1	22	55
31	3	2	4	0	4	1	2	3	2	3	24	60
32	2	1	3	1	3	2	2	1	2	2	19	47,5
33	2	2	2	2	3	1	3	1	3	1	20	50
34	4	1	3	1	3	1	2	1	3	2	21	52,5
35	4	2	4	0	4	0	4	0	4	0	22	55
36	3	4	3	1	3	1	3	1	3	1	23	57,5
37	4	0	3	4	4	4	3	4	3	3	32	80
38	4	0	4	4	3	4	4	4	3	4	34	85
39	4	3	3	2	2	1	4	3	4	3	29	72,5
40	3	4	3	2	3	1	3	3	3	3	28	70
41	2	2	2	1	2	1	3	3	3	3	22	55
42	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	26	65
43	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24	60
44	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	23	57,5
45	4	2	3	1	3	1	3	1	3	1	22	55
46	3	2	4	0	4	1	2	3	2	3	24	60
47	2	1	3	1	3	2	2	1	2	2	19	47,5
48	2	2	2	2	3	1	3	1	3	1	20	50
49	3	2	2	1	3	3	3	3	2	2	24	60
50	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	23	57,5
51	4	0	4	4	3	4	4	1	3	1	28	70
52	4	3	3	2	2	1	4	1	3	1	24	60
53	4	0	4	3	1	0	4	4	4	4	28	70
54	4	0	4	4	3	4	4	4	4	4	35	87,5
55	4	0	4	2	2	2	2	1	2	2	21	52,5

56	3	1	3	3	3	2	2	2	2	2	23	57,5
57	3	1	3	3	3	2	2	1	3	3	24	60
58	3	1	3	3	2	2	2	1	3	2	22	55
59	4	1	4	3	3	2	2	1	4	3	27	67,5
60	4	1	3	4	3	2	3	1	3	3	27	67,5
61	3	1	2	2	2	1	2	1	3	3	20	50
62	3	1	3	3	3	2	2	1	3	3	24	60
63	3	1	3	2	3	2	2	2	3	2	23	57,5
63	4	0	4	3	2	2	2	2	2	2	23	57,5
65	4	0	4	2	3	1	3	1	3	1	22	55
66	3	1	3	2	4	0	4	1	2	3	23	57,5
67	4	1	2	1	3	0	3	2	2	2	20	50
68	4	1	2	2	2	0	3	1	3	2	20	50
69	3	1	0	1	3	0	3	1	2	2	16	40
70	4	0	4	2	4	0	4	0	4	4	26	65
71	3	1	3	4	3	1	3	1	3	1	23	57,5
72	4	0	3	4	4	4	3	4	3	3	32	80
73	4	0	4	4	3	4	4	4	3	4	34	85
74	4	3	3	2	2	1	4	3	4	3	29	72,5
75	3	4	3	2	3	1	3	3	3	3	28	70
76	2	2	2	1	2	1	3	3	3	3	22	55
77	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	26	65
78	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24	60
79	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	23	57,5
80	4	2	3	1	3	1	3	1	3	1	22	55
JUMLAH SKOR SUS :											4920	

Gambar 7. Data Kuisisioner

Selanjutnya adalah menentukan nilai rata-rata dari penilaian responden. Dimana dari 80 responden di dapat jumlah nilai sebesar 4920 di bagi 80, maka di dapat nilai rata – rata sebesar 61,5.

Cara Mencari nilai Rata – rata :

$$\bar{x} = \sum x / n$$

$$\bar{x} = 4920 / 80$$

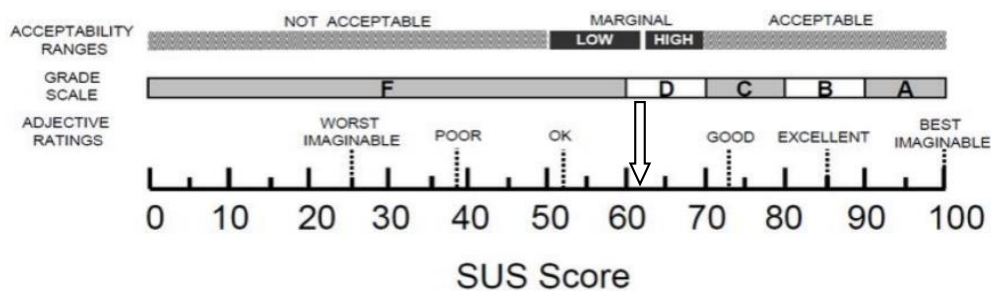
$$\bar{x} = 61,5$$

Keterangan :

X : Skor Rata – Rata

$\sum x$: Jumlah Skor SUS

n : Jumlah Responden



Gambar 9. SUS Score

Dari hasil pengolahan data diperoleh skor SUS sebesar 61,5 dengan tingkat “High” atau berada di grade D seperti yang tertera pada tanda panah gambar di atas. sehingga Aplikasi Belido.id memiliki sedikit kesulitan atau adanya masalah saat pengguna menggunakan aplikasi tersebut.

4. KESIMPULAN

SUS dapat dijadikan sebagai alat penilaian antarmuka perangkat lunak yang terukur dan terstruktur secara akurat. memiliki beragam cara dalam menentukan hasil evaluasi penilaian seperti yang diperlihatkan ketika melakukan evaluasi penilaian perangkat lunak aplikasi Belido.id. Dari hasil evaluasi penilaian yang



dilakukan terhadap perangkat lunak aplikasi Belido.id mendapatkan skor 61,5 yang berarti perangkat lunak aplikasi Belido.id *High* termasuk dalam grade D.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] A. W. A. Wibowo, "Analisis Usabilitas Pada Aplikasi Mandiri Online," *J@ti Undip J. Tek. Ind.*, vol. 15, no. 1, p. 11, 2020.
- [2] N. ahyunina, "Tugas akhir," 2019.
- [3] U. Ependi, F. Panjaitan, and H. Hutrianto, "System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII," *J. Inf. Syst. Eng. Bus. Intell.*, vol. 3, no. 2, p. 80, 2017.
- [4] A. Nioga, K. C. Brata, and L. Fanani, "Evaluasi Usability Aplikasi Mobile KAI Access Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping (Studi Kasus PT KAI)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 3, no. 2, pp. 8952–8958, 2019.