



Analisis Penggunaan Aplikasi Sikesal 2 Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale

Alvito Widiyanto, M Fikrul Hakimi, M Reihan Al Fajri, Yovi Pratama*

Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dinamika Bangsa, Kota Jambi, Indonesia
Email: ¹alvito24widiyanto@gmail.com, ²fikrihakimi02@gmail.com, ³alfreihan@gmail.com, ⁴*yovi.pratama@gmail.com
Email Penulis Korespondensi: yovi.pratama@gmail.com

Abstrak—Aplikasi SiKesal 2 adalah sebuah aplikasi yang di gunakan masyarakat Kota Jambi untuk mempermudah dalam menyampaikan keluhan seperti jalan rusak, drainase mampet, bantuan sosial dan sebagainya. Aplikasi SiKesal 2 masih memiliki beberapa kelemahan, maka perlu dilakukan pengujian untuk mengukur usability website tersebut. Dengan menganalisis Usability dengan 5 aspek yaitu Learnabilitas, Efisiensi, Memorabilitas, Kesalahan dan Kepuasan Pengguna. Dengan menggunakan 5 aspek tersebut, Berdasarkan hasil analisis SUS atau (System Usability Scale) dari perhitungan kuisioner SUS di dapatkan hasil Acceptability / penerima penerima pengguna masuk dalam kategori *MARGINAL LOW*, tingkat grade skala masuk dalam kategori D dan, adjektif rating masuk dalam kategori *OK*. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan ilmu yang bermanfaat bagi pengembangan dengan perspektif para pengguna aplikasi SiKesal 2.

Kata Kunci: Analisis; Aplikasi; SiKesal 2; System Usability Scale; Usability

Abstract—SiKesal 2 is an application used by the people of Jambi City to make it easier to report complaints such as damaged roads, clogged drains, social assistance, and so on. SiKesal 2 application still has some weaknesses, so it is necessary to do testing to measure the usability of the website. By analyzing Usability with 5 aspects, namely Learnability, Efficiency, Memorability, Errors and User Satisfaction. By using the 5 aspects, Based on the results of SUS analysis or (System Usability Scale) from the calculation of SUS questionnaire, the results of Acceptability / user acceptance are in the *MARGINAL LOW* category, the grade scale level is in the D category and, the adjective rating is in the *OK* category. It is hoped that this research will provide useful knowledge for developers with the perspective of SiKesal 2 application users.

Keywords: Analysis; Application; SiKesal 2; System Usability Scale; Usability

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan semakin pesat berkembangnya teknologi dan informasi dalam komunikasi, maka timbullah tuntutan dalam menyampaikan informasi yang profesional dan informatif serta menimbulkan keinginan untuk melakukan segala sesuatu dengan cepat dan tepat. Pada saat ini kebutuhan sistem informasi sangat penting dalam suatu lembaga, instansi, serta organisasi untuk dapat bersaing di era globalisasi. (Elda, Heri Mulyono, et al., 2022; Pratama & Rasywir, 2021; Zein et al., 2019) Di Indonesia bahkan sudah banyak mengaplikasikan pelayanan-pelayanan berbasis teknologi informasi yang mempermudah semua pekerjaan pemerintahan untuk memberi pelayanan kepada masyarakat. Dampak revolusi industri ini adalah daerah di Indonesia melakukan pembaruan terutama mengembangkan kota berbasis teknologi informasi dengan mencantumkan konsep *Smart City* atau Kota Cerdas.

Menurut Damanik, “Aplikasi SIKESAL yang menjadi *Quick Win* pelaksanaan *Smart City* di Kota Jambi, masuk dalam strategi pembangunan *Smart City* Kota Jambi pada Strategi *Smart Governance*. Dimana pemerintah Kota Jambi membangun perencanaan untuk menyediakan infrastruktur dan membangun layanan administrasi publik secara digital serta meningkatkan penggunaan *e-governance* dalam pengelolaan pemerintahan (kebijakan dan penganggaran) serta sistem pelayanan publik yang ramah masyarakat”. (Dasar et al., 2023; Gusti et al., 2020; Mahmudah Balai Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian Komunikasi dan Informatika Jakarta Jl, 2018) SIKESAL 2 (Sistem Informasi Keluhan Masyarakat *Online* Kota Jambi) adalah aplikasi *mobile* pengaduan dan saran yang ingin disampaikan oleh masyarakat Kota Jambi kepada pemerintah. Dalam melakukan pengukuran kualitas suatu aplikasi dapat dilakukan dengan pengukuran nilai *usability* dengan menggunakan metode kuesioner *System Usability Scale*. Menurut Nielsen, “*Usability* merupakan atribut kualitas yang menaksirkan bahwa bagaimana kemudahan *user interface* saat digunakan”. (Cholifah et al., 2018; Netriwati, 2016; Septiani et al., 2020) Berdasarkan hasil pengamatan pada aplikasi SIKESAL 2 masih ada komentar negatif terkait kegunaan, contohnya salah satu komentar di rating dan ulasan, Menurut Muzammil Ridwan: “*Secure App* kurang baik, Data masih bisa di *register* dengan sembarangan NIK” (Abidin et al., 2019; Hartiwi, Rasywir, Pratama, Jusia, et al., 2020; Supriana & Pratama, 2017).

Metode yang digunakan dalam penelitian aplikasi adalah System Usability Scale SUS terdiri dari sepuluh pernyataan, masing-masing pernyataan bernilai 5 poin yang dimulai dari Sangat Tidak Setuju sampai Sangat Setuju. Ada lima pernyataan positif dan lima pernyataan negatif, yang saling bergantian. Petunjuk utama dalam pengisian kuesioner adalah memberi centang kotak yang mencerminkan pada tanggapan langsung anda dari setiap pernyataan. Pastikan anda merespons setiap pernyataan. Jika anda tidak tahu bagaimana merespons, cukup centang “3” (Hadi et al., 2018; Hartiwi, Rasywir, Pratama, & Jusia, 2020; Surakarta & Pacitan, 2016). Pada metode ini terdapat 5 aspek dasar yang sering digunakan dalam pembuatan penelitian menggunakan metode System Usability Scale, yaitu Learnabilitas (*Learnability*) Mengukur kemudahan yang dapat dipelajari bahkan oleh pengguna pemula dalam menggunakan sebuah produk untuk pertama kali. Aspek kedua yaitu Efisiensi (*efficiency*) mengukur seberapa cepat pengguna dapat melakukan tugasnya setelah mempelajari antarmukanya. Aspek ketiga yaitu Memorabilitas (*Memorability*) Apakah aplikasi yang telah lama tidak digunakan ataupun aplikasi yang baru digunakan 1 kali dapat diingat oleh pengguna.

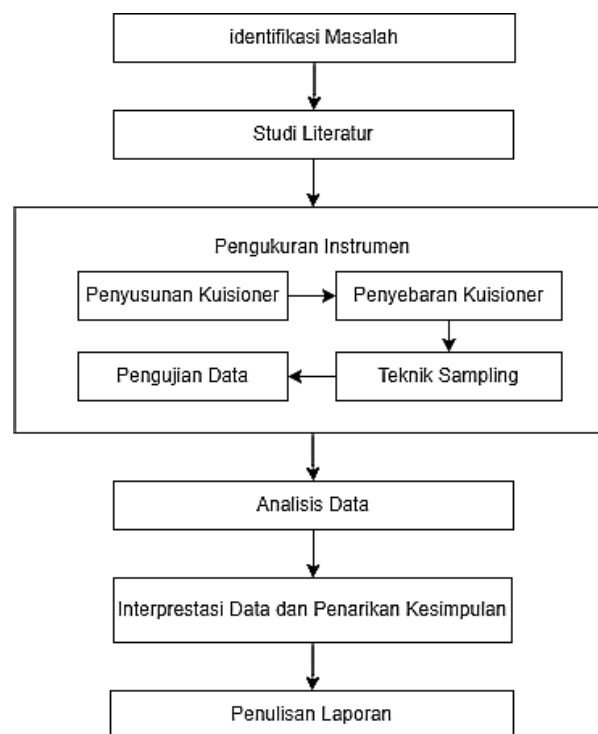
Aspek keempat adalah Kesalahan (*Errors*) Semakin kecil tingkat kesalahan maka semakin baik aplikasi tersebut. Aplikasi tersebut dapat dilihat dari berapa banyak kesalahan yang terjadi saat pengguna menggunakan aplikasi, sejauh mana akibat dari *error* tersebut, dan seberapa mudah seorang pengguna mengatasi kesalahan yang dilakukannya. Aspek yang kelima adalah Kepuasan (*Satisfaction*) Kepuasan bersifat subjektif bagi masing-masing pengguna yang meliputi perasaan saat menggunakan aplikasi, pendapatnya tentang aplikasi tersebut dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *usability* adalah tingkat kualitas dari sistem yang mudah dipelajari, mudah digunakan dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu positif dalam menyelesaikan tugas efektif, efisien dan memuaskan dalam mencapai tujuan tertentu..

2. METODE PENELITIAN

2.1 Kerangka Dasar Penelitian

Berikut ini merupakan kerangka kerja penelitian yang terdiri dari beberapa tahapan mulai dari identifikasi masalah, studi literatur, pengukuran instrumen, analisis data, interpretasi data dan penarikan kesimpulan serta penulisan laporan, seperti yang terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahapan awal pengembangan masalah yang dimana suatu objek dalam suatu situasi tertentu dapat kita kenali permasalahannya yang ada pada objek tersebut.

2. Studi Literatur

Studi literatur adalah suatu tahapan dimana melakukan penelusuran atau mencari informasi dengan cara membaca dan mengambil data yang berhubungan dengan masalah yang akan dijadikan sebagai dasar dalam melakukan penelitian ini. Yaitu melalui berbagai sumber seperti jurnal, buku, dan situs-situs internet.

3. Pengukuran Instrumen

Pengukuran instrument merupakan tahapan dalam melakukan pengukuran instrumen dengan cara menyusun kuesioner dengan metode *system usability scale* (SUS)(Elda, Mulyono, et al., 2022; Juditha Balai Pengembangan SDM dan Penelitian Komunikasi dan Informatika Manado, 2020; Santoso et al., 2018) yang membuat aspek pengukuran berupa angka dengan skala 1-5, setelah menyusun kuesioner barulah dilakukan penyebaran kuesioner kepada responden baik pengguna maupun bukan pengguna aplikasi SIKESAL 2, dalam skala kota Jambi.

4. Penyusunan Kuesioner

Dalam tahap penyusunan kuesioner diharapkan agar dapat memperhatikan langkah-langkah yang sesuai dengan metode yang digunakan untuk melakukan penelitian yang terdiri dari beberapa pernyataan dan 5 pilihan jawaban.

5. Penyebaran Kuesioner

Dalam melakukan penyebaran kuesioner akan dibagikan menggunakan google form melalui media sosial seperti *Whatsapp, Instagram, Discord* dalam jangkauan wilayah Kota Jambi.

Tabel 1. Pernyataan Kuesioner

Aspek	No	Pertanyaan	Keterangan				
			STS	TS	N	S	SS
Learnability	1	Aplikasi SiKesal 2 Mudah untuk digunakan	1	2	3	4	5
	2	Saya membutuhkan orang lain untuk menggunakan Aplikasi SiKesal 2	1	2	3	4	5
Efficiency	3	Saya merasa akan memahami Aplikasi SiKesal 2 dengan cepat	1	2	3	4	5
	4	Saya merasa binggung menggunakan Aplikasi SiKesal 2	1	2	3	4	5
Memorability	5	Saya berfikir akan menggunakan Aplikasi SiKesal 2 lagi	1	2	3	4	5
	6	Saya merasa bahwa Aplikasi SiKesal 2 ini sulit untuk digunakan	1	2	3	4	5
Errors	7	Saya merasa fitur Aplikasi SiKesal 2 ini berjalan dengan baik	1	2	3	4	5
	8	Saya merasa Aplikasi SiKesal 2 masih ada beberapa fitur yang tidak konsisten	1	2	3	4	5
Satisfaction	9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan Aplikasi SiKesal 2	1	2	3	4	5
	10	Saya merasa perlu belajar banyak untuk membiasakan menggunakan Aplikasi SiKesal 2	1	2	3	4	5

2.2 Populasi dan Sample

Dalam pengambilan data menggunakan metode *Simple Random Sampling* atau biasa disingkat *Random Sampling* merupakan suatu cara pengambilan sampel dimana tiap anggota populasi diberikan *opportunity* (kesempatan) yang sama untuk terpilih menjadi sampel.

2.2.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari subjek atau objek yang akan menjadi sasaran penelitian. Pada penelitian ini yang menjadi populasi pada aplikasi SiKesal 2 adalah masyarakat di Kota Jambi yang telah memanfaatkan aplikasi tersebut dengan unduhan sebanyak 1000 orang di *Google Play Store*.

2.2.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi. Jadi bisa diartikan bahwa sampel adalah wakil dari populasi yang memiliki sifat dan karakteristik sama dan dapat mewakili seluruh populasi. Untuk menentukan dan menghitung jumlah sampel adalah dengan menggunakan rumus slovin:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \tag{1}$$

Keterangan :

n = Jumlah Responden

N = Jumlah Populasi

e = Batas kesalahan yang di tolerir atau tingkat signifikansi

Dengan menggunakan rumus di atas, maka berikut perhitungannya :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \tag{2}$$

$$n = \frac{1000}{1 + 1000(0,01^2)}$$

$$n = \frac{1000}{1 + 10}$$

$$n = \frac{1000}{11}$$

$$n = 90,9$$

Dengan hasil perhitungan di atas maka data sampel yang dibutuhkan adalah 90,9 dan dibulatkan menjadi 91 sampel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Uji Validitas

Hasil uji validitas terhadap kuesioner SUS dengan menggunakan 92 responden diperoleh r hitung yang dinantinya akan dibandingkan dengan r tabel. Berikut tabulasi hasil analisis yang digunakan dalam uji validitas.



Tabel 2. Distribusi Nilai r tabel

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Diketahui $dk = 90$ dengan signifikansi sebesar 1% atau 0.01 maka nilai r tabel yang di dapatkan yaitu sebesar 0.267. Selanjutnya untuk mencari nilai r hitung menggunakan *tools* SPSS, berikut hasil perhitungan menggunakan *tools* SPSS.

Tabel 3. Tabulasi Validasi

Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
P1	0.588	0.267	Valid
P2	0.723	0.267	Valid
P3	0.550	0.267	Valid
P4	0.485	0.267	Valid
P5	0.497	0.267	Valid
P6	0.325	0.267	Valid
P7	0.532	0.267	Valid
P8	0.394	0.267	Valid
P9	0.474	0.267	Valid
P10	0.691	0.267	Valid

Uji validasi dianggap valid jika r hitung > daripada r tabel. Taraf signifikansi yang digunakan yaitu 1% atau 0.01 dan derajat kebebasan 90 maka didapatlah r tabel sebesar 0.267. Pada tabel 5.1 jika dibandingkan hasil r hitung dan r tabel maka didapatkan hasil pernyataan 1 – 10 merupakan pernyataan yang valid.

3.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sudjana “Menyatakan bahwa reliabilitas suatu alat penilaian adalah ketepatan atau konsistensi alat tersebut dalam menilai yang dinilai. Artinya setiap kali alat penilaian digunakan akan menghasilkan hasil yang relatif sama. (Magdalena et al., 2023). Adapun dasar pengambilan keputusan dalam Uji Reliabilitas adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 maka kuesioner atau angket dinyatakan reliabel atau kosisten.
2. Sementara jika *Cronbach's Alpha* < 0,60 maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliabel atau kosisten.

Tabel 4. Tabulasi nilai *Cronbach's Alpa*

Skala Cronbach Alpa	Keterangan
0.00 - 0.20	Sangat Rendah
0.20 – 0.40	Rendah
0.40 – 0.60	Sedang
0.60 – 0.80	Tinggi
0.80 – 1.00	Sangat Tinggi

Tabel di atas menunjukkan jumlah nilai r dengan hasil interpretasi nya dari 0,00 – 0,20 yaitu sangat rendah, 0,20 – 0,40 Rendah dan seterusnya.

Tabel 5. *Case Processing Summary*

		N	%
<i>Cases</i>	<i>Valid</i>	92	100.0
	<i>Excluded^a</i>	0	.0
	<i>Total</i>	92	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure

Gambar output diatas menunjukkan informasi tentang jumlah sampel atau responden (N) yang di analisis dalam program SPSS yakni N sebanyak 92 responden. Karena tidak ada data yang kosong (dalam pengertian jawaban responden terisi semua) maka jumlah valid adalah 100%.

Tabel 6. *Reliability Statistics*

<i>Cronbach's alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,705	92

Hasil *output* di atas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0.705. Nilai tersebut kemudian kita bandingkan dengan nilai r table. Nilai r table dicari pada signifikasi 0.01 dengan uji 2 sisi dan jumlah data (n) = 92. Maka didapatkan nilai r table sebesar 0.267. Karena nilai r = 0.705 > 0.60 maka dapat diambil kesimpulan bahwa instrumen reliabel dapat dipercaya untuk mengukur penggunaan aplikasi SiKesal 2.

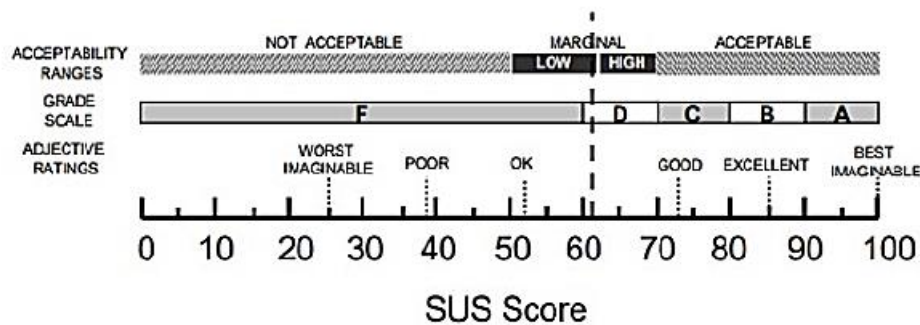
Tabel 7. Hasil Perhitungan SUS

Responden	ITEM PERTANYAAN										Jumlah	Nilai Jumlah 2.5 (Total)
R1	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	25	62,5
R2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	22	55
R3	3	2	2	1	2	1	1	2	0	2	16	40
R4	4	0	4	0	4	0	2	2	2	1	19	47,5
R5	2	1	2	2	1	1	0	1	3	3	16	40
R6	2	2	2	2	2	3	2	2	1	0	18	45
R7	4	0	4	1	3	2	3	2	4	2	25	62,5
R8	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95
R9	4	4	4	4	0	4	4	0	4	0	28	70
R10	3	1	3	4	3	4	3	4	3	4	32	80
R11	3	1	3	1	2	2	3	1	3	1	20	50
R12	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	36	90
R13	4	0	4	4	4	4	4	4	4	0	32	80
R14	4	3	1	3	3	3	3	1	3	1	25	62,5
R15	2	2	2	2	2	2	2	3	2	0	19	47,5
R16	3	0	3	4	4	4	4	1	3	0	26	65
R17	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	77,5
R18	3	1	3	2	3	2	3	2	3	0	22	55
R19	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	14	35
R20	3	2	3	2	3	2	3	2	3	0	23	57,5
R21	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	29	72,5
R22	3	1	3	2	2	2	3	1	3	1	21	52,5



Responden	ITEM PERTANYAAN										Jumlah	Nilai Jumlah 2.5 (Total)
R23	3	0	3	3	3	3	3	2	3	1	24	60
R24	0	4	0	4	3	4	0	4	0	4	23	57,5
R25	1	1	0	0	2	1	1	3	3	0	12	30
R26	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
R27	2	3	3	3	3	1	1	1	3	3	23	57,5
R28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R29	3	3	2	2	1	3	3	2	2	1	22	55
R30	4	1	4	3	4	4	3	2	2	1	28	70
R31	1	3	1	3	3	3	3	0	2	4	23	57,5
R32	3	1	3	3	2	3	3	3	3	1	25	62,5
R33	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
R34	3	1	4	4	4	4	4	4	4	0	32	80
R35	4	0	4	4	4	4	4	0	4	0	28	70
R36	4	1	3	3	3	3	3	3	3	2	28	70
R37	0	4	0	1	0	1	0	0	0	3	9	22,5
R38	3	2	2	2	2	2	3	1	2	2	21	52,5
R39	4	2	3	2	4	3	3	2	3	0	26	65
R40	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	28	70
R41	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	28	70
R42	2	2	3	1	4	4	3	3	4	2	28	70
R43	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	26	65
R44	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R45	1	3	1	0	1	0	4	0	4	0	14	35
R46	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	32	80
R47	4	0	4	4	4	4	4	4	4	0	32	80
R48	4	0	3	1	3	4	3	1	4	1	24	60
R49	3	1	3	2	3	4	3	4	3	1	27	67,5
R50	3	3	3	3	0	4	4	3	3	3	29	72,5
R51	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R52	3	1	3	0	4	0	3	1	4	0	19	47,5
R53	4	0	4	0	4	4	4	2	4	0	26	65
R54	3	4	4	4	2	3	3	2	4	3	32	80
R55	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	21	52,5
R56	4	0	4	4	4	4	4	4	4	0	32	80
R57	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	24	60
R58	0	1	1	1	1	2	2	1	1	1	11	27,5
R59	4	0	3	4	4	4	1	1	3	2	26	65
R60	3	0	4	3	1	0	3	1	1	1	17	42,5
R61	4	0	4	4	0	0	4	4	4	0	24	60
R62	2	1	2	3	2	3	2	2	2	2	21	52,5
R63	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
R64	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	26	65
R65	3	1	2	0	2	3	4	1	3	0	19	47,5
R66	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	36	90
R67	3	1	3	3	3	3	3	1	3	2	25	62,5
R68	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	23	57,5
R69	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	22	55
R70	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	28	70
R71	4	2	4	3	4	3	4	4	4	4	36	90
R72	3	1	3	4	3	4	4	4	4	2	32	80
R73	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R74	3	0	4	2	3	3	4	1	3	0	23	57,5
R75	4	4	4	4	0	4	4	4	4	0	32	80
R76	4	0	3	0	4	1	4	0	4	0	20	50
R77	4	0	4	2	4	2	3	2	2	1	24	60
R78	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
R79	3	4	3	3	1	3	3	3	3	3	29	72,5
R80	3	2	2	0	2	0	2	0	1	2	14	35
R81	4	0	4	0	0	4	4	0	0	0	16	40
R82	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50

Responden	ITEM PERTANYAAN										Jumlah	Nilai Jumlah 2.5 (Total)
R83	3	3	2	2	2	2	3	4	4	1	26	65
R84	2	3	2	3	2	3	2	1	2	2	22	55
R85	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	15	37,5
R86	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	26	65
R87	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R88	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	20	50
R89	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	36	90
R90	3	3	2	4	1	4	3	1	3	0	24	60
R91	2	0	2	1	3	3	3	2	1	1	18	45
R92	4	0	4	1	2	3	4	1	4	0	23	57,5
Jumlah											5542,5	
Rata - Rata Skor SUS											60,245	



Gambar 2. SUS Score

SUS merupakan penilaian global aspek usability (*Learnability, Efficiency, Memorability, Errors* dan *Satisfaction*) secara subjektif yang dirasakan oleh pengguna. Skor SUS dapat menunjukkan tingkat penerimaan pengguna.

Acceptability Ranges adalah Interpretasi skor SUS berdasarkan penerimaan pengguna, skala peringkat yang digunakan adalah *Not Acceptable, Marginal*, dan *Acceptable*. Skor SUS harus bernilai lebih dari 70 agar termasuk ke dalam kategori *ACCEPTABLE*. Skor SUS Aplikasi SiKesal 2 sebesar 60,245 masuk dalam kategori *MARGINAL LOW* seperti ditampilkan pada gambar 5.3. *MARGINAL LOW* untuk kategori *acceptability ranges* dimana aplikasi sudah dapat diterima namun tingkat penerimaan masih rendah.

Sedangkan adjective ratings adalah kriteria untuk menentukan peringkat aplikasi berguna ataukah tidak. Adjective rating meliputi *worst imaginable, poor, ok, good, excellent*, dan *best imaginable*. Skor SUS dianggap *GOOD* apabila bernilai lebih dari 70,4. Skor SUS Aplikasi SiKesal 2 sebesar 60,245 masuk

kedalam kategori *OK* seperti ditampilkan pada gambar 5.3. *OK* untuk kategori *ADJECTIVE RATING* secara kebergunaan aplikasi masih dapat diterima dan berfungsi dengan baik.

Grade Scale adalah Skor SUS dikelompokkan menjadi 5 grade, yaitu A (skor antara 90-100), B (skor antara 80- 90), C (skor antara 70-80), D (skor antara 60-70), dan F (skor di bawah 60). Penelitian ini juga menjelaskan kategori skor SUS. Untuk mendapatkan predikat A, skor SUS harus bernilai setidaknya 90. Skor SUS Aplikasi SiKesal 2 sebesar 60,245 masuk kategori predikat D seperti ditunjukkan pada gambar 5.3. Tingkat Grade scale masuk dalam kategori D, maka dari itu menurut aplikasi ini menunjukkan bisa berpotensi penurunan jumlah pengguna, maka penilaian aplikasi SiKesal 2 masih kurang efisien. Bagian ini menjelaskan hasil penelitian. Hasil harus disajikan dengan jelas dan singkat. Penulis harus mengeksplorasi kebaruan atau kontribusi penelitian untuk literatur yang digunakan. Menyajikan secara jelas hasil pengujian, analisis dan pembahasannya dengan menggunakan referensi primer, relevan, dan terkini.

4. KESIMPULAN

Dari hasil Analisis yang dilakukan pada Aplikasi SiKesal 2 dengan jumlah 92 responden. Menggunakan metode *System Usability Scale* dalam menentukan nilai Usability pada aplikasi Sikesal 2 dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Tingkat *Acceptability Ranges* / penerima pengguna masuk dalam kategori *MARGINAL LOW* dengan skor rata - rata SUS 60,245. Berarti pada pengukuran tingkat *Acceptability Ranges* di aplikasi Sikesal 2 sudah dapat diterima namun tingkat penerimaan masih rendah; Pada aplikasi SiKesal 2 dengan tingkat *grade scale* A – F didapatkan skor rata - rata SUS 60,245 masuk dalam kategori D, ini menunjukkan bahwa aplikasi ini berpotensi mengalami penurunan jumlah pengguna, maka penilaian usability pada aplikasi SiKesal 2 masih kurang efisien; *Adjective rating* aplikasi Sikesal 2 masuk kedalam kategori *OK* dengan skor SUS 60,245. Berarti secara kebergunaan aplikasi masih dapat diterima dan berfungsi dengan baik. Dapat disimpulkan dari hasil penelitian responden terhadap Aplikasi Sikesal 2 ,aplikasi masih dapat diterima namun tingkat penerimaan masih rendah dan masih kurang efisien untuk digunakan. Uji validitas yang dilakukan pada kuesioner SUS teruji valid dengan dilakukan perbandingan r hitung $>$ r tabel pada tiap-tiap pernyataan



yaitu terdapat 10 pernyataan dengan r hitung $> 0,267$. Uji reliabilitas yang telah dilakukan pada kuesioner SUS untuk 10 pernyataan didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* yaitu 0,705 nilai ini di kategorikan tinggi sehingga kuesioner SUS teruji reliabel.

REFERENCES

- Abidin, D. Z., Nurmaini, S., Malik, R. F., Jasmir, Rasywir, E., & Pratama, Y. (2019). A Model of Preprocessing for Social Media Data Extraction. *Proceedings - 1st International Conference on Informatics, Multimedia, Cyber and Information System, ICIMCIS 2019*, 67–72. <https://doi.org/10.1109/ICIMCIS48181.2019.8985192>
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206–210. <https://doi.org/10.30998/STRING.V3I2.3048>
- Dasar, A. P., Pembelajaran, E., Sdn, D., Kosambi, D., Magdalena, P. I., Damayanti, D., Mardiyanto, M. S., Erika, S. A., & Zahra, Z. (2023). Analisis Prinsip Dasar Evaluasi Pembelajaran di SDN Duri Kosambi 09 Pagi. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(2), 54–60. <https://jurnal.itc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/22>
- Elda, E. S., Heri Mulyono, & Anggri Yulio Pernanda. (2022). Perancangan Sistem Informasi Layanan Pengaduan Badan Eksekutif Mahasiswa Berbasis Web. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.51454/decode.v3i1.67>
- Elda, E. S., Mulyono, H., & Pernanda, A. Y. (2022). Perancangan Sistem Informasi Layanan Pengaduan Badan Eksekutif Mahasiswa Berbasis Web. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.51454/DECODE.V3I1.67>
- Gusti, I., Agung, A., Indrayani, D., Putu, I., Bayupati, A., Made, I., & Putra, S. (2020). Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 89–100. <https://doi.org/10.24843/JIM.2020.V08.I02.P03>
- Hadi, K. R., Az-Zahra, H. M., & Fanani, L. (2018). Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(9), 2742–2750. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/2400>
- Hartiwi, Y., Rasywir, E., Pratama, Y., & Jusia, P. A. (2020). *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA Sistem Manajemen Absensi dengan Fitur Pengenalan Wajah dan GPS Menggunakan YOLO pada Platform Android. 4*, 1235–1242. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i4.2522>
- Hartiwi, Y., Rasywir, E., Pratama, Y., Jusia, P. A., Dinamika, U., & Jambi, B. (2020). *Eksperimen Pengenalan Wajah dengan fitur Indoor Positioning System menggunakan Algoritma CNN*. 22(2). <https://doi.org/10.31294/p.v2i2i2>
- Juditha Balai Pengembangan SDM dan Penelitian Komunikasi dan Informatika Manado, C. (2020). Utilization of Information Communication Technology Towards Social Changes in Village Communities (Study in Suka Datang Village, Curup Utara, Rejang Lebong, Bengkulu). *JURNAL PENELITIAN KOMUNIKASI DAN OPINI PUBLIK*, 24(1). <https://doi.org/10.33299/JPKOP.24.1.2502>
- Magdalena, I., Fitroh, A., Kurniawati Fadhilah, D., Habsah, D., Yulia Qodrawati, R., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Muhammadiyah Tangerang, U., & Dan Reliabilitas Merupakan Dua Aspek Penting Dalam Pengembangan Instrumen Penelitian Yang Dapat Mempengaruhi Keabsahan Dan Keandalan Temuan Penelitian, V. (2023). To Discuss The Processing Of Validity And Reliability Test Data In The Context Of Educational Research. Validity And Reliability Are Two Important Aspects In The Development Of Research Instruments That Can Affect The Validity And Reliability Of Research Findings. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 01(02), 49–53. <https://jurnal.itc.web.id/index.php/jpdsk>
- Mahmudah Balai Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian Komunikasi dan Informatika Jakarta Jl, D. (2018). Persepsi Aparat Pemerintah Kota Jambi terhadap Kegunaan dan Kemudahan Penggunaan Media Pengaduan Berbasis Aplikasi. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 22(2), 123–138. <https://doi.org/10.31445/JSKM.2018.220203>
- Netriwati, N. (2016). Analisis Kesulitan Mahasiswa Tentang Pembelajaran Pecahan Pada Soal Fara'id. *Analisis: Jurnal Studi Keislaman*, 16(1), 205–224. <https://doi.org/10.24042/AJSK.V16I1.743>
- Pratama, Y., & Rasywir, E. (2021). Eksperimen Penerapan Sistem Traffic Counting dengan Algoritma YOLO (You Only Look Once) V.4. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 5(4), 1438. <https://doi.org/10.30865/mib.v5i4.3309>
- Santoso, J., Informasi, S., Stikom, S., Jl, B., No, R. P., & Denpasar, R. (2018). Usability User Interface dan User Experience Media Pembelajaran Kamus Kolok Bengkala Berbasis Android. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 12(2), 174–181. <https://jsi.stikom-bali.ac.id/index.php/jsi/article/view/178>
- Septiani, Y., Aribbe, E., & Diansyah, R. (2020). ANALISIS KUALITAS LAYANAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS ABDURRAB TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE SEVQUAL (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Abdurrab Pekanbaru). *JURNAL TEKNOLOGI DAN OPEN SOURCE*, 3(1), 131–143. <https://doi.org/10.36378/JTOS.V3I1.560>
- Supriana, I., & Pratama, Y. (2017). Face recognition new approach based on gradation contour of face color. *International Journal on Electrical Engineering and Informatics*, 9(1), 125–138. <https://doi.org/10.15676/ijeei.2017.9.1.8>



TIN: Terapan Informatika Nusantara

Vol 3, No 11, April 2023, page 437-445

ISSN 2722-7987 (Media Online)

Website <https://ejurnal.seminar-id.com/index.php/tin>

DOI 10.47065/tin.v3i11.4195

- Surakarta, H. M.-U., & Pacitan, S.-S. P. (2016). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Stok Obat Pada Apotek Arjowinangun. *Bianglala Informatika*, 4(1), 2338–9761. <https://doi.org/10.31294/BI.V4I1.536>
- Zein, S. Z., Yasyifa, L. Y., Ghazi, R. G., Harahap, E., Badruzzaman, F., & Darmawan, D. (2019). PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA KUANTITATIF MENGGUNAKAN APLIKASI SPSS. *TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*, 4(2). <https://doi.org/10.31980/TP.V4I1.529>