

Analisa Usability Testing Pada Aplikasi Mobile Penjualan Retail Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)

Yuli Widyastuti¹, Syarif Hidayatulloh^{2*}

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri
Jl. Jatiwaringin No. 2, Cipinang Melayu, Makasar Jakarta Timur, Indonesia

e-mail: yuli.widyastuti95@gmail.com, syarif.sfl@nusamandiri.ac.id

(*) Corresponding Author

Abstrak - Tren aplikasi *mobile* pun kini berkembang pesat di Indonesia. Banyaknya aplikasi yang mampu menunjang kegiatan manusia sehari-hari ini beriringan dengan teknologi yang semakin canggih. Penggunaan aplikasi *mobile* dalam transaksi belanja *online* menjadi nilai lebih bagi perusahaan untuk terus meningkatkan mutu pelayanan dan kinerja yang lebih efektif dan efisien. Seperti yang dilakukan oleh PT. Sumber Alfaria Trijaya Tbk atau yang biasa dikenal dengan Alfamart. Alfagift adalah aplikasi belanja *online* berbasis *mobile* yang diluncurkan oleh PT. Sumber Alfaria Trijaya Tbk. Permasalahan yang ada pada aplikasi *mobile* Alfagift yaitu mengacu pada ketiga aspek *usability* yaitu efisiensi, efektivitas dan kepuasan. Maka dari itu pengujian dilakukan terhadap aplikasi *mobile* Alfagift bertujuan untuk mengukur tingkat *usability* dari aplikasi tersebut dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Metode *System Usability Scale* (SUS) dipilih karena pada metode ini pengujian dilakukan dengan melibatkan pengguna akhir, di mana pengujian dengan metode ini lebih menekankan pada sudut pandang pengguna akhir sehingga hasilnya akan lebih sesuai dengan apa yang dihadapi dan dirasakan oleh pengguna. Dari hasil penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa aplikasi *mobile* Alfagift menghasilkan skor 62.3 yang artinya masuk ke kategori “*marginal*” atau dapat diterima secara *marginal*, masuk ke dalam *grade D* dan masuk ke dalam kategori “*ok*” atau dinilai cukup baik menurut penilaian kata sifat.

Kata Kunci: *Usability*, *System Usability Scale*, Alfagift

Abstract – The trend of mobile applications is now growing rapidly in Indonesia. The number of applications that can support daily human activities is accompanied by increasingly sophisticated technology. The use of mobile applications in online shopping transactions is an added value for companies to continue to improve service quality and performance to be more effective and efficient. As done by PT. Sumber Alfaria Trijaya Tbk or commonly known as Alfamart. Alfagift is a mobile-based online shopping application launched by PT. Sumber Alfaria Trijaya Tbk. The problems that exist in the Alfagift mobile application refer to the three aspects of usability, namely efficiency, effectiveness and satisfaction. Therefore the test was carried out on the Alfagift mobile application with the aim of measuring the usability level of the application using the System Usability Scale (SUS) method. The System Usability Scale (SUS) method was chosen because in this method the test is carried out by involving the end user, where testing with this method places more emphasis on the end user's point of view so that the results will be more in line with what the user is facing and feeling. From the results of this study, it was found that the Alfagift mobile application produced a score of 62.3, which means that it is included in the “marginal” category or acceptable marginally, enters grade D and enters the “ok” category or is considered good enough according to the trait assessment.

Keywords: *Usability*, *System Usability Scale*, Alfagift

PENDAHULUAN

Di era digital, teknologi mendorong orang untuk melakukan sesuatu aktivitas dan bertransaksi secara online karena dinilai lebih efektif dan efisien dari segi waktu, biaya, atau lokasi, serta lebih mudah dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan (Prakoso et al., 2022). Salah satu teknologi yang menerapkan aktivitas transaksi secara *online* yaitu melalui aplikasi *mobile*. Tren aplikasi *mobile* pun kini berkembang pesat di Indonesia. Banyaknya aplikasi yang mampu menunjang kegiatan manusia sehari-hari ini beriringan dengan teknologi yang semakin canggih. Terkait dengan hal

tersebut dapat dilihat dari banyaknya aplikasi yang mampu membantu kebutuhan dan kepentingan manusia. Misalnya aplikasi belanja *online*, transportasi *online*, sistem pembelajaran *online*, *game* dan masih banyak lagi. Tren aplikasi *mobile* memang akhirnya membuat para *developer* dan pengusaha berinovasi untuk membuat aplikasi-aplikasi, mulai dari mengurus hal sederhana hingga hal rumit yang akhirnya bisa disederhanakan hanya dengan menggunakan aplikasi tersebut. Sebagaimana teknologi yang digabungkan dengan model bisnis terus menunjukkan perkembangan pesat, aplikasi *mobile* berperan besar dalam menciptakan peluang bagi

sebuah perusahaan dan industri baik yang sedang berjalan maupun yang baru saja dimulai.

Penggunaan aplikasi *mobile* dalam transaksi belanja *online* menjadi nilai lebih bagi perusahaan untuk terus meningkatkan mutu pelayanan dan kinerja yang lebih efektif dan efisien. Seperti yang dilakukan oleh PT. Sumber Alfaria Trijaya Tbk atau yang biasa dikenal dengan Alfamart. Alfagift adalah aplikasi belanja *online* berbasis *mobile* yang diluncurkan oleh PT. Sumber Alfaria Trijaya Tbk. Alfagift merupakan salah satu bentuk upaya Alfamart dalam beradaptasi pada kegiatan ekonomi yang mulai beralih ke digital. Aplikasi ini mempunyai fitur yang menarik seperti beranda, produk, barcode, promo, akun, pesan masuk, transaksi, pengiriman dari titik *point* terdekat sesuai tempat tinggal konsumen. Alfagift dipergunakan untuk berbelanja produk-produk yang disediakan oleh Alfamart untuk membantu konsumen menikmati pengalaman berbelanja *online* dengan banyak penawaran dan diskon menarik yang sedang berlangsung di Alfamart. Pengguna aplikasi ini akan menikmati lebih banyak keuntungan khusus seperti promo spesial, penawaran voucher, serta dapat mengumpulkan sekaligus menukar *point* dari transaksi yang dilakukan. Pada penelitian sebelumnya menyatakan bahwa ada beberapa permasalahan pada penggunaan aplikasi Alfagift yang dirasakan oleh beberapa konsumen yaitu, tidak ada metode pembayaran *Cash On Delivery* (COD), transaksi yang sering kali gagal, tidak ada informasi *Expired*, aplikasi sering mengalami masalah teknis seperti *bug* (Kamila et al., 2022). Namun pada saat ini metode pembayaran *Cash On Delivery* (COD) sudah diberlakukan dalam aplikasi Alfagift ini sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini terus dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna. Berdasarkan data *Google Playstore* per Mei 2023 aplikasi Alfagift telah diunduh sebanyak 10 juta kali dengan total ulasan sebanyak 183.000 dan rating aplikasi tersebut mendapatkan 3,8 bintang. Berdasarkan banyaknya pengguna yang telah mengunduh aplikasi Alfagift tersebut menunjukkan besarnya antusiasme konsumen Alfamart dalam menggunakan aplikasi Alfagift untuk berbelanja kebutuhan sehari-hari secara *online*, namun dapat diketahui hasil rating pada *Google Playstore* atas aplikasi Alfagift dapat disimpulkan bahwa aplikasi belum sepenuhnya berjalan secara maksimal dalam memenuhi kebutuhan pengguna aplikasi Alfagift. Analisis awal terhadap aplikasi *mobile* Alfagift yang telah ditemukan dan jika dilihat dari beberapa keluhan saat ini yang terdapat di ulasan *Google Playstore* adalah aplikasi sering mengalami masalah teknis seperti *bug*, tidak adanya beberapa fitur pendukung seperti pembatalan pesanan, perubahan metode pembayaran, fitur pesanan telah diterima saat metode pembelian yang dipilih adalah *pickup*, struk pembelian yang tidak langsung terekam pada aplikasi Alfagift, serta tidak berfungsinya fitur *filter* pada aplikasi tersebut. Pengukuran kesuksesan suatu sistem informasi berbasis aplikasi *mobile* sangat penting

untuk mengetahui apakah aplikasi yang diterapkan sudah sesuai dengan fungsi kebermanfaatannya dan kepuasan pengguna untuk menilai sukses atau tidaknya suatu sistem informasi. Hal yang memengaruhi dalam aplikasi *mobile* adalah aspek *user friendly* (memudahkan pengguna). Pengguna akan merasakan kemudahan dan kepuasan ketika aspek *user friendly* tersebut ada dalam sebuah aplikasi. Permasalahan yang sering terjadi dirasakan oleh pengguna adalah minimnya informasi yang diberikan aplikasi, kesulitan dalam menggunakan aplikasi, kurangnya beberapa fitur pendukung dan sebagainya. *Usability* merupakan aspek penting dalam pembuatan aplikasi (Hadi et al., 2018). Semakin tinggi nilai *usability* suatu aplikasi maka akan mendorong pengguna untuk tetap terus menggunakan aplikasi tersebut. Namun sebaliknya, jika semakin rendah nilai *usability* suatu aplikasi maka akan mendorong pengguna untuk tidak menggunakan aplikasi tersebut.

Pada penelitian sebelumnya terkait dengan analisis kesuksesan aplikasi alfagift menggunakan model *Delone* dan *Mclean* menyimpulkan bahwa aplikasi Alfagift perlu meningkatkan kualitas layanan agar pengguna mudah menggunakan aplikasi Alfagift, terutama dalam hal jaminan keamanan yang dapat dipercaya oleh konsumen, aplikasi Alfagift perlu meningkatkan keakuratan dan kelengkapan informasi agar pengguna tidak ragu dalam menggunakan aplikasi Alfagift (Kamila et al., 2022). Pada penelitian lainnya menyimpulkan bahwa kondisi saat ini, data riwayat transaksi pembelian pelanggan belum dimanfaatkan dengan maksimal sehingga kurang berdaya guna. Selain itu, strategi pemasaran saat ini juga dirasa belum efektif karena penawaran yang dilakukan oleh perusahaan kepada setiap pelanggan masih bersifat umum, perusahaan belum menawarkan produk ataupun promosi yang benar-benar dibutuhkan oleh pelanggan (Permana et al., 2022). Pada penelitian lainnya terkait analisis tingkat usability aplikasi berbasis *webiste* yang dimiliki Alfamart yang disebut *alfacart.com* dengan metode *System Usability Scale* (SUS) menyimpulkan bahwa tingkat kepuasan menggunakan kuesioner SUS, didapatkan hasil bahwa *website* Alfamart mendapatkan hasil yang lebih buruk dengan skor 51,8 dan penilaian pengguna masuk ke dalam kategori *detector* (Kaban et al., 2020). Terkait dengan kesimpulan pada penelitian tersebut apakah hasilnya akan sama pada aplikasi berbasis *mobile* Alfagift yang dimiliki Alfamart. Permasalahan yang ada pada aplikasi *mobile* Alfagift yaitu mengacu pada ketiga aspek *usability* yaitu efisiensi, efektivitas dan kepuasan. Maka dari itu pengujian dilakukan terhadap aplikasi *mobile* Alfagift bertujuan untuk mengukur tingkat *usability* dari aplikasi tersebut dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang belum pernah dilakukan pada penelitian sebelumnya. Metode *System Usability Scale* (SUS) dipilih karena pada metode ini pengujian dilakukan dengan melibatkan pengguna akhir, di mana pengujian dengan metode ini lebih menekankan pada sudut

pandang pengguna akhir sehingga hasilnya akan lebih sesuai dengan apa yang dihadapi dan dirasakan oleh pengguna. *System Usability Scale* (SUS) merupakan suatu metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang bersifat “*quick and dirty*” yang dapat diandalkan dan telah digunakan dan diuji selama puluhan tahun masih tetap terbukti menjadi metode yang dapat diandalkan untuk evaluasi *usability* suatu sistem berdasarkan standar industri (Kosim et al., 2022). Metode *System Usability Scale* (SUS) mempunyai 10 poin pernyataan dengan skala penilaian 1 sampai 5 sebagai alat pengujian pada responden yang jumlahnya tidak harus banyak sehingga dapat menghemat waktu dan biaya (Kaban et al., 2020). Oleh karena itu penelitian ini mengangkat judul “Analisa *Usability Testing* Pada Aplikasi *Mobile* Penjualan Retail Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS)”.

METODE PENELITIAN

1. Identifikasi Masalah

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah untuk merumuskan permasalahan yang ada dalam penelitian ini. Permasalahan yang akan diangkat yaitu masih banyaknya ulasan negatif dari pengguna terhadap aplikasi *mobile* Alfagift. Karena aplikasi *mobile* Alfagift merupakan layanan bagi *customer* Alfamart, maka harus diimbangi dengan kepuasan layanan, serta perlunya mengevaluasi aplikasi *mobile* Alfagift untuk mengetahui tingkat kegunaan (*usability*).

2. Studi Literatur

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan dokumen penelitian terdahulu mengenai aplikasi Alfagift, *usability* dan metode *System Usability Scale*. Langkah yang dilakukan dalam studi literatur yaitu untuk memperoleh landasan teori terkait dengan penelitian yang dilakukan, serta literatur sejenis pada penelitian sebelumnya. Melakukan pencarian dokumen melalui buku, *google scholar* dan *website*.

3. Penyusunan Kuesioner

Penyusunan kuesioner meliputi karakteristik demografi responden dalam penelitian ini meliputi jenis kelamin, usia, dan pekerjaan. Pernyataan untuk setiap variabel pada metode SUS, responden kuesioner adalah pengguna aplikasi *mobile* Alfagift, pilihan jawaban dari responden akan dibuat ke dalam bentuk skala *likert*. Penelitian menggunakan skala *likert* untuk mengukur tingkat kepuasan dimulai dari angka 1 sampai 5, di mana angka 1 di sini menunjukkan ketidakpuasan pengguna dari pemakaian aplikasi, kemudian angka 5 untuk menunjukkan kepuasan pengguna dari pemakaian aplikasi *mobile* Alfagift. Di bawah ini merupakan tabel demografi responden, skala *likert* dan kuesioner SUS:

Tabel 1. Tabel Demografi Responden

Karakteristik Responden	Keterangan
Jenis Kelamin	Laki-laki
	Perempuan

Usia	<25
	26-30
	>30
Pekerjaan	Ibu Rumah Tangga
	Karyawan Swasta
	Mahasiswa
	Pegawai Negeri

Sumber: (Heristyanto et al., 2022), (Murti, 2020)

Tabel 2. Kuesioner Skala *Likert*

Jawaban	Skor	Kode
Sangat Tidak Setuju	1	STS
Tidak Setuju	2	TS
Kurang Setuju	3	KS
Setuju	4	S
Sangat Setuju	5	SS

Sumber: (Heristyanto et al., 2022)

Tabel 3. Kuesioner *System Usability Scale* (SUS)

No.	Pernyataan
1.	Saya akan lebih sering menggunakan aplikasi Alfagift.
2.	Saya merasa aplikasi Alfagift rumit digunakan.
3.	Saya merasa aplikasi Alfagift mudah digunakan.
4.	Saya akan membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi Alfagift.
5.	Saya menemukan berbagai fungsi fitur-fitur dalam aplikasi Alfagift terintegrasi dengan baik.
6.	Saya merasa ada ketidaksesuaian dalam aplikasi Alfagift.
7.	Saya merasa kebanyakan orang akan mudah memahami aplikasi Alfagift dengan sangat cepat.
8.	Saya merasa aplikasi Alfagift sangat membingungkan.
9.	Saya merasa tidak ada hambatan menggunakan aplikasi Alfagift.
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi Alfagift.

Sumber: Penulis

4. Pengumpulan Data Kuisisioner

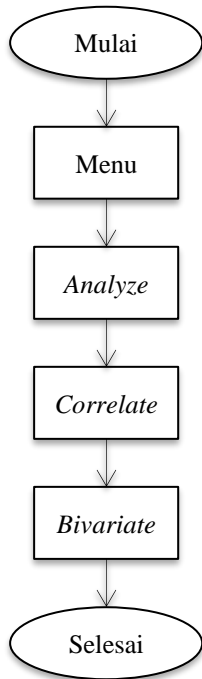
Kuesioner akan diberikan kepada sampel masyarakat seluruh Indonesia pengguna aplikasi *mobile* Alfagift melalui *Google Form* yang disebar melalui media sosial seperti *Facebook*, *WhatsApp* dan *Instagram*. Data dari kuesioner tersebut kemudian akan diolah dengan pengujian realibilitas dan validitasnya.

5. Pengolahan Data

Terdapat 3 metode pengolahan data dalam penelitian ini yaitu:

a. Pengujian Validitas Data

Pengujian validitas data menggunakan metode *Product Moment Pearson*, untuk memastikan tingkat korelasi yang valid atau tidak valid dari tiap item pernyataan pada kuesioner. Pengujian suatu data dapat menggunakan *tools* SPSS sebagai berikut:



Sumber: Penulis

Gambar 1. Tahap Pengujian Validitas Data SPSS

Pengujian ini untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner. Hasil penelitian dianggap valid jika nilai r hitung $>$ r tabel, jika nilai r hitung $<$ r tabel maka pernyataan tidak valid. Nilai r (koefisien korelasi) adalah nilai yang menunjukkan kuat atau tidaknya hubungan linier antar dua variabel. Pengujian validitas dilakukan untuk menguji valid atau tidaknya suatu kuesioner.

b. Pengujian Reliabilitas Data

Pengujian reliabilitas suatu data dapat menggunakan *tools* SPSS sebagai berikut:



Sumber: Penulis

Gambar 2. Tahap Pengujian Reliabilitas Data SPSS

Kemudian masukkan semua item ke kotak *Items*. Pada *Combobox Model*, pilih *Alpha* dengan mengetahui nilai *Cronbach's Alpha*. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* bernilai lebih dari sama dengan 0,5 ($\geq 0,5$). Semakin tinggi nilai *Cronbach's Alpha* suatu data, maka semakin tinggi reliabilitas data tersebut.

c. Pengukuran Usability

Setelah mendapatkan hasil dari pengujian validitas dan reliabilitas data, kemudian dilakukan pengujian *usability* dengan teknik SUS (*System Usability Scale*). Pengujian SUS bisa menggunakan rumus sebagai berikut (Malik & Frimadani, 2023):

$$SUS = 2.5 \times \left(\sum_{n=1}^5 (U_{2n-1} - 1) + (5 - U_{2n}) \right)$$

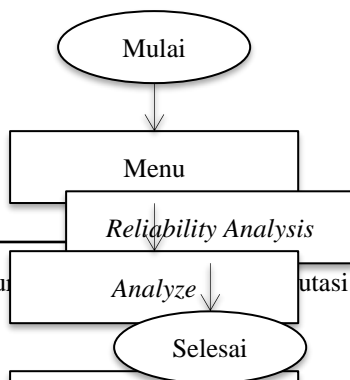
Aturan menghitung skor berlaku untuk 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, dicari skor SUS masing-masing responden untuk skor rata-rata (\bar{x}) dengan menambahkan semua skor ($\sum x$) dan membagi dengan jumlah responden (n) dengan menggunakan persamaan sebagai berikut (Malik & Frimadani, 2023):

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

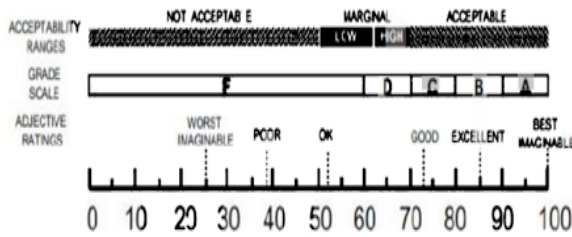
Kesimpulan tentang cara menggunakan *System Usability Scale* (SUS) adalah setelah menghitung skor rata-rata SUS dari semua responden, kemudian skor disesuaikan untuk evaluasi SUS (Malik & Frimadani, 2023).

6. Analisis Penelitian

Setelah tahap pengolahan data maka akan dilakukan analisis untuk membuat rekomendasi faktor yang membutuhkan perbaikan. Analisis ini untuk membantu aplikasi *mobile* Alfagift dalam meningkatkan pelayanan yang akan mempengaruhi kepuasan pengguna untuk terus menggunakan pemakaian aplikasi *mobile* Alfagift. Dalam kategori apa hasil tes dengan skor rata-rata yang sudah didapat pada tahap pengukuran *usability*. Skor rata-rata SUS dari jumlah studi adalah 68, jadi jika skor SUS di atas 68, akan dianggap di atas rata-rata dan skor SUS di bawah 68 adalah di bawah rata-rata. Jika skor yang didapat di bawah 68, artinya ada masalah



kemudahan penggunaan yang perlu ditingkatkan (Malik & Frimadani, 2023).



Sumber: (Malik & Frimadani, 2023)
Gambar 3. SUS Score

7. Rekomendasi Penelitian

Tahap rekomendasi dilakukan untuk meningkatkan aspek terkait kemudahan kegunaan pada aplikasi *mobile* Alfagift. Terdapat beberapa rekomendasi untuk aplikasi dan penelitian selanjutnya. Rekomendasi berdasarkan aspek usability yakni *usefulness* (kegunaan), *satisfaction* (kepuasan), *ease of use* (kemudahan penggunaan) dan *ease of learning* (kemudahan pembelajaran). Pengujian dapat dilakukan dengan metode *System Usability Scale* untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna terkait pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi *mobile* Alfagift. Uji kegunaan permasalahan yang ada untuk aplikasi ditujukan agar aplikasi kedepannya bisa meningkatkan kegunaan aplikasi bagi pengguna aplikasi *mobile* Alfagift. Sementara rekomendasi penelitian selanjutnya ditujukan sebagai referensi bagi peneliti dan akademisi. Rekomendasi berdasarkan hasil pengukuran usability terhadap metode *System Usability Scale*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengolahan Data

a. Hasil Pengujian Validitas Data

Pada penelitian ini dilakukan pengujian validitas data menggunakan metode *Product Moment Pearson*, untuk memastikan tingkat korelasi yang valid atau tidak valid dari tiap *item* pernyataan pada kuesioner. Pengujian suatu data menggunakan *tools* SPSS dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Pengujian Validitas Data
Correlations

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7
Q1 <i>Pearson Correlation</i>	1	.441*	.867*	-.242*	.861*	-.620*	.857*

<i>Sig. (2-tailed)</i>		.001	.000	.091	.000	.000	.000
<i>N</i>	50	50	50	50	50	50	50
Q2 <i>Pearson Correlation</i>	.441*	1	.451*	.650*	.368*	.644*	.367*
<i>Sig. (2-tailed)</i>	.001		.001	.000	.009	.000	.009
<i>N</i>	50	50	50	50	50	50	50
Q3 <i>Pearson Correlation</i>	.867*	.451*	1	-.200	.833*	.639*	.825*
<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000	.001		.163	.000	.000	.000
<i>N</i>	50	50	50	50	50	50	50
Q4 <i>Pearson Correlation</i>	-.242*	.650*	-.200	1	-.146	.571*	-.100
<i>Sig. (2-tailed)</i>	.091	.000	.163		.310	.000	.491
<i>N</i>	50	50	50	50	50	50	50
Q5 <i>Pearson Correlation</i>	.861*	.368*	.833*	-.146	1	.567*	.794*
<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000	.009	.000	.310		.000	.000
<i>N</i>	50	50	50	50	50	50	50
Q6 <i>Pearson Correlation</i>	.620*	.644*	.639*	.571*	.567*	1	.456*
<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000	.000	.000	.000	.000		.001
<i>N</i>	50	50	50	50	50	50	50
Q7 <i>Pearson Correlation</i>	.857*	.367*	.825*	-.100	.794*	.456*	1
<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000	.009	.000	.491	.000	.001	
<i>N</i>	50	50	50	50	50	50	50
Q8 <i>Pearson Correlation</i>	.493*	.780*	.555*	.653*	.469*	.831*	.428*
<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.002
<i>N</i>	50	50	50	50	50	50	50
Q9 <i>Pearson Correlation</i>	.748*	-.280*	.720*	-.034	.607*	-.350*	.788*
<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000	.049	.000	.813	.000	.013	.000
<i>N</i>	50	50	50	50	50	50	50
Q10 <i>Pearson Correlation</i>	.030	.422*	-.069	.576*	-.016	.496*	.059
<i>Sig. (2-tailed)</i>		.000	.000	.000	.000	.000	.000
<i>N</i>	50	50	50	50	50	50	50

Sig. (2-tailed)	.837	.002	.633	.000	.913	.000	.685
N	50	50	50	50	50	50	50
Total Pearson Correlation	.496*	.365*	.443*	.591*	.488*	.226	.584*
Sig. (2-tailed)	.000	.009	.001	.000	.000	.115	.000
N	50	50	50	50	50	50	50

Correlations

	Q8	Q9	Q10	Total
Q1				
Pearson Correlation	-.493*	.748**	.030	.496**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.837	.000
N	50	50	50	50
Q2				
Pearson Correlation	.780*	-.280*	.422*	.365**
Sig. (2-tailed)	.000	.049	.002	.009
N	50	50	50	50
Q3				
Pearson Correlation	-.555*	.720**	-.069	.443**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.633	.001
N	50	50	50	50
Q4				
Pearson Correlation	.653*	-.034	.576*	.591**
Sig. (2-tailed)	.000	.813	.000	.000
N	50	50	50	50
Q5				
Pearson Correlation	-.469*	.607**	-.016	.488**
Sig. (2-tailed)	.001	.000	.913	.000
N	50	50	50	50
Q6				
Pearson Correlation	.831*	-.350*	.496*	.226
Sig. (2-tailed)	.000	.013	.000	.115
N	50	50	50	50
Q7				
Pearson Correlation	-.428*	.788**	.059	.584**
Sig. (2-tailed)	.002	.000	.685	.000
N	50	50	50	50
Q8				
Pearson Correlation	1	-.321*	.534*	.359*
Sig. (2-tailed)		.023	.000	.010
N	50	50	50	50
Q9				
Pearson Correlation	-.321*	1	.157	.598**
Sig. (2-tailed)	.023		.275	.000
N	50	50	50	50
Q10				
Pearson Correlation	.534*	.157	1	.678**
Sig. (2-tailed)	.000	.275		.000

N	50	50	50	50
Total Pearson Correlation	.359*	.598**	.678*	1
Sig. (2-tailed)	.010	.000	.000	
N	50	50	50	50

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Selanjutnya menentukan nilai r tabel dengan dasar distribusi nilai r tabel. Dari distribusi nilai r tabel diperoleh nilai r dengan total 50 responden dan level signifikansi 5% yaitu 0.279. Selanjutnya hasil dari pengujian validitas data menggunakan *tools* SPSS yang dapat dilihat pada Tabel 4 memiliki hasil > 0.279 di kolom total setiap pernyataan kuesioner. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pernyataan kuesioner yang digunakan pada penelitian ini adalah valid.

b. Hasil Pengujian Reliabilitas Data

Pada penelitian ini dilakukan pengujian reliabilitas data menggunakan *tools* SPSS dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Pengujian Reliabilitas Data

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.632	10

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Dari hasil pengujian reliabilitas data pada gambar di atas dapat dilihat pada kolom *Cronbach's Alpha* memiliki nilai 0.632. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* bernilai lebih dari sama dengan 0,5 ($\geq 0,5$), maka hasil dari pengujian tersebut memiliki data yang tingkat reliabilitasnya tinggi.

c. Hasil Kuisisioner

Pada penelitian ini penulis melibatkan 50 responden, setiap responden dibagikan kuisisioner berisi pernyataan yang harus dijawab sesuai dengan pendapat masing-masing responden dan sesuai dengan pilihan jawaban yang telah disediakan. Gambaran responden yang menjadi objek penelitian ini diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin, umur dan pekerjaan. Hal tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran yang cukup jelas tentang kondisi dari responden dan kaitannya dengan masalah dan tujuan penelitian. Berikut hasil dari kuisisioner:

1. Berdasarkan Jenis Kelamin

Dari hasil penelitian dan pengolahan data dengan jumlah kuisisioner sebanyak 50 responden. Berikut data responden berdasarkan jenis kelamin, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Rekapitulasi Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

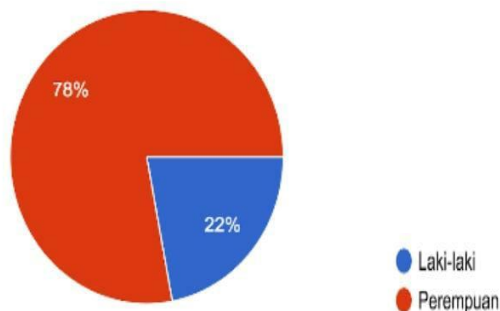
No.	Jenis Kelamin	Jumlah	Prosentase
-----	---------------	--------	------------

1.	Laki-laki	11	22%
2.	Perempuan	39	78%
	Total	50	100%

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Berdasarkan karakteristik responden pada tabel di atas terlihat bahwa jumlah responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 11 orang dengan prosentase 22% dan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 39 orang dengan prosentase 78%. Berikut data responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat dari diagram pie di bawah ini:

Jenis Kelamin
50 jawaban



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 4. Prosentase Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Pada Gambar 4 dapat dilihat bahwa responden yang paling banyak mengisi kuesioner penelitian berdasarkan jenis kelamin yaitu perempuan dengan persentase 78%.

2. Berdasarkan Usia

Dari hasil penelitian dan pengolahan data dengan jumlah kuesioner sebanyak 50 responden. Berikut data responden berdasarkan usia, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

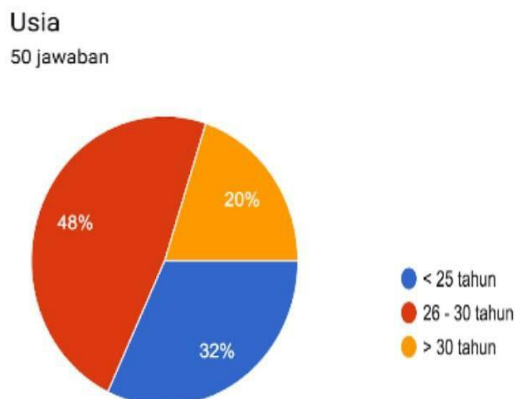
Tabel 8. Rekapitulasi Data Responden Berdasarkan Usia

No.	Usia	Jumlah	Prosentase
1.	< 25 tahun	24	48%
2.	26-30 tahun	16	32%
3.	> 30 tahun	10	20%
	Total	50	100%

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Berdasarkan karakteristik responden pada tabel di atas terlihat bahwa jumlah responden usia < 25 tahun sebanyak 24 orang dengan prosentase 48%, usia 26-30 tahun sebanyak 16 orang dengan prosentase 32% dan responden usia > 30 tahun sebanyak 10 orang dengan

prosentase 20%. Berikut data responden berdasarkan usia dapat dilihat dari diagram pie di bawah ini:



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 5. Prosentase Responden Berdasarkan Usia

Pada Gambar 5 dapat dilihat bahwa responden yang paling banyak mengisi kuesioner penelitian berdasarkan usia yaitu usia < 25 tahun dengan persentase 48%.

3. Berdasarkan Pekerjaan

Dari hasil penelitian dan pengolahan data dengan jumlah kuesioner sebanyak 50 responden. Berikut data responden berdasarkan pekerjaan, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

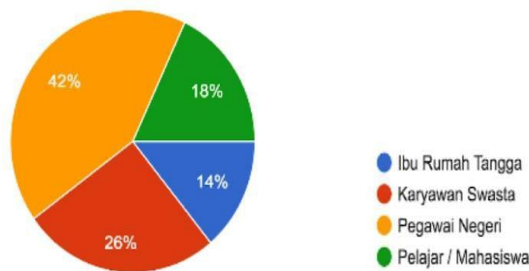
Tabel 9. Rekapitulasi Data Responden Berdasarkan Pekerjaan

No.	Pekerjaan	Jumlah	Prosentase
1.	Ibu Rumah Tangga	7	14%
2.	Karyawan Swasta	13	26%
3.	Pegawai Negeri	21	42%
4.	Pelajar/Mahasiswa	9	18%
	Total	50	100%

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Berdasarkan karakteristik responden pada tabel di atas terlihat bahwa jumlah responden dengan pekerjaan Ibu Rumah Tangga sebanyak 7 orang dengan prosentase 14%, pekerjaan Karyawan Swasta sebanyak 13 orang dengan prosentase 26%, pekerjaan Pegawai Negeri sebanyak 21 orang dengan prosentase 42% dan responden Pelajar/Mahasiswa sebanyak 9 orang dengan prosentase 18%. Berikut data responden berdasarkan pekerjaan dapat dilihat dari diagram pie di bawah ini:

Pekerjaan
50 jawaban



Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 6. Prosentase Responden Berdasarkan Pekerjaan

Pada Gambar 6 dapat dilihat bahwa responden yang paling banyak mengisi kuesioner penelitian berdasarkan pekerjaan yaitu Pegawai Negeri dengan persentase 42%.

d. Pengukuran *System Usability Scale*
Hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh responden diolah berdasarkan skala yang mengacu pada metode pengujian SUS. Kemudian penulis akhirnya mendapatkan hasil pengolahan data seperti pada di bawah ini:

Tabel 11. Hasil Pengolahan Nilai Skor Kuesioner

R	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10	Jumlah	Nilai
R 1	3	0	4	1	4	3	3	3	3	2	26	6,5
R 2	3	0	3	1	4	3	3	4	3	2	26	6,5
R 3	4	1	4	1	3	4	3	3	3	2	28	7,0
R 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	2,5
R 5	4	3	4	1	3	4	3	4	3	2	31	7,5
R 6	3	4	3	2	3	3	3	4	3	1	29	7,25
R 7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	3	11	2,75
R 8	4	4	3	3	3	3	4	4	3	0	31	7,5
R 9	4	4	3	3	3	3	4	4	4	2	34	8,5
R 10	4	3	3	2	4	3	3	3	3	2	30	7,5
R 11	0	3	1	4	1	3	0	4	1	4	21	5,25

R 1													8
2	4	3	3	3	4	3	4	4	3	2	33	5	8,25
R 1													8
3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	34	5	8,5
R 1													9
4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	36	0	9,0
R 1													5
5	1	4	1	4	0	3	0	3	1	4	21	5	5,25
R 1													8
6	4	2	3	4	3	4	4	3	3	3	33	5	8,25
R 1													9
7	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	37	5	9,25
R 1													8
8	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	35	5	8,75
R 1													1
9	0	0	0	1	0	0	1	0	1	4	7	5	1,75
R 2													1
0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	5	5	1,25
R 2													1
1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	4	0	1,0
R 2													1
2	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	6	5	1,5
R 2													1
3	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	6	5	1,5
R 2													6
4	3	2	3	2	3	2	4	2	4	1	26	5	6,5
R 2													2
5	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	0	2,0
R 2													5
6	3	2	3	0	3	1	4	2	4	1	23	5	5,75
R 2													6
7	4	1	3	1	4	3	3	0	3	2	24	0	6,0
R 2													7
8	4	3	3	3	3	3	4	3	4	1	31	5	7,75
R 2													8
9	4	3	4	2	4	4	4	3	3	1	32	0	8,0
R 3													7
0	4	3	4	1	4	3	3	3	4	2	31	5	7,75

R31	4	4	4	2	4	3	4	3	4	1	33	82.5
R32	3	3	3	1	4	3	4	3	1	4	29	72.5
R33	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	34	85
R34	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	34	85
R35	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	35	87.5
R36	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	34	85
R37	3	2	3	0	3	2	4	2	4	1	24	60
R38	3	2	3	0	3	2	4	2	4	1	24	60
R39	3	2	3	0	3	2	4	2	4	1	24	60
R40	3	0	3	0	2	1	4	1	4	1	19	47.5
R41	3	2	3	0	3	2	4	2	4	1	24	60
R42	3	0	2	0	3	0	3	0	3	0	14	35
R43	3	2	3	0	3	2	4	2	4	1	24	60
R44	3	2	4	1	3	0	4	1	3	0	21	52.5
R45	4	1	3	2	4	1	3	0	3	0	21	52.5
R46	4	1	4	1	3	2	4	1	3	0	23	57.5
R47	3	3	3	1	4	3	3	3	0	2	25	62.5
R48	3	4	4	2	3	3	3	4	3	3	32	80
R49	4	3	3	2	3	3	3	3	4	2	30	75

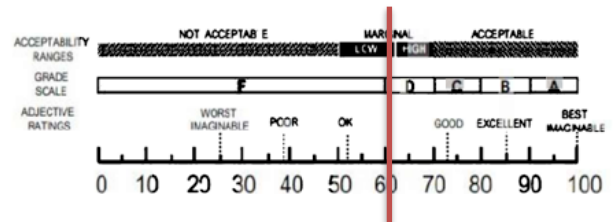
R50	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	33	82.5
Hasil Nilai Akhir												62.3

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Dari Tabel 4.9 di atas terlihat bahwa kolom jumlah diperoleh dari total kolom Q1 hingga Q10, adapun pada kolom nilai diperoleh dari jumlah dikalikan dengan 2,5 sesuai dengan rumus pengujian SUS sebagai berikut (Malik & Frimadani, 2023):

$$SUS = 2.5 \times \left(\frac{\sum_{n=1}^5 (U_{2n=1} - 1) + (5 - U_{2n})}{2n} \right)$$

Sehingga diperoleh hasil nilai akhir dari rata-rata seluruh nilai yakni sebesar 62.3 yang selanjutnya *grade* dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 4.4 Hasil SUS Score

Penentuan *Acceptability Ranges*, *Grade Scale*, dan *Adjectives Rating* digunakan untuk melihat sejauh mana penerimaan pengguna terhadap aplikasi *mobile* Alfagift. Untuk menentukan *Acceptability Ranges*, *Grade Scale*, dan *Adjectives Rating* maka dilakukan perbandingan hasil penilaian rata-rata responden sebesar 62.3 dengan ketentuan seperti Gambar 4.4. Untuk itu dari hasil penilaian yang diberikan responden maka hasil penilaian terhadap aplikasi *mobile* Alfagift adalah sebagai berikut :

1. *Acceptability Ranges* (Tingkat Penerimaan), menetapkan tingkat penerimaan berupa “bisa diterima” yang memiliki nilai skor di atas 70 dan untuk “tidak bisa diterima” mulai dari nilai skor 50 ke bawah, nilai skor rentang antara 50-70 dianggap “bisa diterima secara marginal” (Tasril et al., 2023). Berdasarkan hasil perhitungan dari seluruh responden dengan rata-rata SUS skor pada aplikasi tersebut adalah 62.3, maka aplikasi *mobile* Alfagift berada pada kategori *marginal* yang artinya aplikasi *mobile* Alfagift dapat bisa diterima secara marginal atau masih bisa diterima secara umum oleh penggunanya.
2. *Grade Scale*, skala penilaian di mana jika skor SUS di bawah 60 adalah “F”, skor SUS antara 60 dan 70 adalah “D”, skor SUS antara 70 dan 79 adalah “C”, skor SUS antara 80-89 adalah “B” dan skor SUS di atas 90 adalah “A” (Malik & Frimadani, 2023).

Hasil perhitungan dari seluruh responden dengan rata-rata SUS skor pada aplikasi *mobile* Alfagift adalah 62.3 maka penentuan yang telah ditetapkan atas aplikasi *mobile* Alfagift termasuk ke dalam *grade* D.

3. *Adjectives Rating*, mendeskripsikan hasil rata-rata SUS menggunakan kata-kata sifat dan bukan dengan angka untuk menggambarkan pengalaman pengguna seperti “*worst marginable*”, “*poor*”, “*ok*”, “*good*”, “*excellet*” dan “*best marginable*” (Malik & Frimadani, 2023). Berdasarkan hasil perhitungan dari seluruh responden dengan rata-rata SUS skor pada aplikasi *mobile* Alfagift adalah 62.3, maka aplikasi *mobile* Alfagift termasuk ke dalam kategori “*ok*” atau dinilai cukup baik menurut penilaian kata sifat.

KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan mengenai pengujian tingkat usability terhadap aplikasi *mobile* Alfagift dengan menggunakan System Usability Scale (SUS) dapat diambil kesimpulan bahwa hasil penilaian yang diberikan atas 50 orang responden memperoleh skor 62.3. Dengan kategori “*marginal*” artinya aplikasi *mobile* Alfagift dapat bisa diterima secara marginal atau masih bisa diterima secara umum oleh penggunanya, masuk ke dalam *grade* D yang artinya termasuk ke dalam kategori aplikasi yang belum cukup baik digunakan dan masuk ke dalam kategori “*ok*” atau dinilai cukup baik menurut penilaian kata sifat. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *mobile* Alfagift masih memiliki beberapa masalah kemudahan penggunaan yang perlu ditingkatkan karena telah berada di bawah nilai standar rata-rata *usability* yang telah ditetapkan.

2. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu penulis menyarankan untuk pengembangan aplikasi *mobile* Alfagift mengkaji lebih lanjut mengenai aspek-aspek *usability* dari segi fitur maupun antar muka supaya lebih meningkatkan lagi agar tingkat *usability* aplikasi tersebut mencapai tingkat maksimal bagi para penggunanya. Kemudian untuk saran pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengambil sampel responden lebih banyak lagi supaya dapat menilai tingkat *usability* dengan berbagai macam karakteristik responden agar memiliki hasil yang maksimal dan dapat memastikan keakuratan penelitian dengan jumlah responden yang berbeda.

REFERENSI

- Firdaus, F. M. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI Dilengkapi Tutorial Olah Data dan Sitasi Berbantuan Software (Statcal, SPSS, Anates, Microsoft Excel, Publish or Perish, Mendeley)*. Penerbit Samudra Biru.
- 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. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Heristyanto, A. F., Garnadi, A. T., & Al-Hadid, A. H. (2022). Analisis Kepuasan Pengguna Website E-Learning Nusa Mandiri Perihal UI/UX dengan Metode E-Service Quality. *Remik*, 6(4), 729–737. <https://doi.org/10.33395/remik.v6i4.11819>
- Kaban, E., Candra Brata, K., & Hendra Brata, A. (2020). Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3281–3290. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Kamila, O., Komara, M. A., & Kurniawan, I. (2022). Analisis Kesuksesan Aplikasi Alfagift Menggunakan Model Delone dan MClean Studi Kasus Alfa Express Rest Area Km 72B. 4(3), 173–178.
- Kosim, M. A., Aji, S. R., & Darwis, M. (2022). Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.31326/sistek.v4i2.1326>
- Malik, R. A., & Frimadani, M. R. (2023). *Lean UX: Pemahaman dan Penerapan Metodologi Desain UI yang Efektif* (N. N. Azizah (ed.)). Jejak Pustaka.
- Murti, N. A. (2020). Analisis Usability Testing Pada Aplikasi Transportasi Online Untuk Mengukur Kepuasan Pengguna. *JSii (Jurnal Sistem Informasi)*, 7(1), 19. <https://doi.org/10.30656/jsii.v7i1.2102>
- Permana, S. A., Florentin, S. F., & Santoso, A. (2022). Analisis Segmentasi Pelanggan Menggunakan K-Means Clustering Studi Kasus Aplikasi Alfagift. *Sebatik*, 26(2), 446–457. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2134>
- Prakoso, B. S., Prasetyo, J. H., Febrianto, L., Wiharso, G., & Ade, R. (2022). *User Experience Sebagai Media Manajemen Validasi atas Kebutuhan User*. 01(1), 22–26.
- Tasril, V., Rizka, A., Munisa, & Murni, S. D. (2023). *Kecanduan Gadget Dengan Pendekatan Lean Ux*. Azka Pustaka.