

MENGEVALUASI USER INTERFACE UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE (UX) MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Mustika Ningsih¹, Ari Muzakir²

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma

Email: mustikaningsih28@gmail.com.¹, arimuzakir@binadarma.ac.id²

ABSTRACT

Belido.id is one of the market places, which is engaged in e-commerce as a means of supporting business in the form of providing various features and services to ensure the safety and comfort of its users. And through this research, usability measurements were carried out to get the level of understanding and difficulty of the user in using the transaction system through the existing Belido.id application system interface. This study measures or tests using the system usability scale method, which is able to provide a subjective measure of the user's perception of the usefulness of a system, and this study also measures Nielsen's usability, namely: Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, Satisfaction. And from this research it can be seen that the results of the usability test components include efficiency, effectiveness, and user satisfaction as well as whether this application is easy to learn, efficient, easy to remember, and without making many mistakes, and whether the user feels comfortable or not in operating. application system. these results can also be used as input for the development of an application interface.

Keywords: User Interface, User Experience, System Usability Scale

ABSTRAK

Belido.id merupakan salah satu market place, yang bergerak dibidang e-commerce sebagai sarana penunjang bisnis berupa menyediakan berbagai fitur dan layanan untuk menjamin keamanan serta kenyamanan para penggunanya. Dan melalui penelitian ini dilakukan pengukuran usability untuk mendapatkan seberapa besar tingkatan pemahaman dan kesulitan user dalam menggunakan sistem transaksi melalui antarmuka sistem aplikasi Belido.id yang telah ada. penelitian ini mengukur atau menguji menggunakan metode system usability scale, dimana mampu memberikan ukuran persepsi secara subjektif dari pengguna tentang kegunaan suatu sistem, serta penelitian ini juga mengukur tingkat ketergunaan (usabilitas) Nielsen, yaitu : *Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, Satisfaction*. Pada penelitian ini bisa dilihat hasil dari komponen uji kebergunaan antara lain yaitu efisiensi, efektifitas, dan kepuasan pengguna serta apakah aplikasi ini mudah di pelajari, efisien, mudah diingat, dan tanpa banyak melakukan kesalahan, serta apakah pengguna itu merasa nyaman atau tidak dalam mengoperasikan sistem aplikasi. hasil ini juga dapat digunakan sebagai masukan untuk pengembangan antara muka suatu aplikasi .

Kata kunci: Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna, Skala Kegunaan Sistem

1. PENDAHULUAN

Dalam studi baidu mengacu pada riset Gfk Indonesia bertajuk *mobile app market study Indonesia* menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *mobile* lebih besar . Sedangkan Gfk (*Gesellschaft Fur Konsumforschung*), adalah lembaga riset pasar tersebar di Jerman, dan organisasi

riset pasar terbesar keempat di dunia. Dan mulai bermunculan aplikasi *e-commerce* yang menerapkan layanan berbasis aplikasi *mobile* yang melakukan kegiatan jual beli barang menggunakan jaringan elektronik. Menjadikan *internet* semakin pesat dalam perkembangan teknologi informasi dan membuat transaksi konvensional menjadi mungkin dilakukan dimanapun dan kapanpun pengguna membutuhkannya (Murdiono dkk., 2018).

Aplikasi *e-commerce* harus memiliki *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) yang baik agar lebih mendekati kebutuhan dan kepuasan pengguna. Dalam membangun sebuah sistem, agar lebih baik dan mudah digunakan oleh pengguna, salah satu komponen yang terpenting adalah kebergunaan yang baik. Kebergunaan ini sangat berhubungan dengan *user experience* (UX). Peran UX dalam pembuatan aplikasi, bahkan dalam pembangunan sebuah situs, karena UX dapat menampilkan kemudahan yang dirasakan oleh pengguna dan *efektif* dalam berinteraksi dengan sistem tersebut. Pengukuran kesuksesan dari penerapan sebuah aplikasi dilaksanakan untuk menilai sejauh mana kemampuan pemakai dalam penggunaan aplikasi tersebut .

Dalam melakukan evaluasi pada suatu aplikasi dilakukan pengujian untuk mengukur kualitas aplikasi dan menjamin aplikasi layak digunakan oleh pengguna, maka dilakukan pengujian dengan menggunakan metode *system usability scale* (SUS) yaitu analisa *kuantitatif* yang menentukan seberapa mudah pengguna menggunakan antar muka suatu aplikasi dan mengatur persepsi kegunaan dari aplikasi yang digunakan. Metode kuisioner sangat cocok digunakan karena berkaitan dengan *efektifitas*, *efisiensi*, dan kepuasan dalam pemakaian suatu aplikasi. Dimana mampu memberikan ukuran persepsi secara *subjektif* dari pengguna tentang kegunaan suatu sistem. Serta memungkinkan dikerjakan secara singkat selama sesi evaluasi, tanpa kehilangan komponen penting dari uji kebergunaan yaitu *efisiensi*, *efektifitas*, dan kepuasan pengguna serta keberlangsungan hidup aplikasi.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan website adalah usability. International standard organization (ISO) mendefinisikan usability dengan kata lain sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektifitas, efisiensi dan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu . Usability berasal dari kata usable yang berarti dapat digunakan dengan baik. Usability secara umum dapat diartikan sebagai proses optimasi interaksi antara pengguna dengan system yang dapat dilakukan dengan interaktif. Usability menjadi aspek penting dalam keberhasilan sebuah website. Nielsen mendefinisikan usability sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau website sampai pengguna itu dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat, usability ini akan berdampak pada pengalaman pengunjung yang mendasar, mengacu pada bagaimana seseorang menggunakan website tersebut dengan mudah, dan dikhususkan bagi seseorang yang pertama kali mengunjungi atau menggunakan website (Sidik, 2018).

Usability atau “ketergunaan” adalah tingkat kualitas dari sistem yang mudah dipelajari, mudah digunakan dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu positif dalam menyelesaikan tugas. Dalam konteks ini, yang dimaksud sebagai sistem adalah perangkat lunak, usability dapat diartikan sebagai suatu ukuran, dimana pengguna dapat mengakses fungsionalitas dari sebuah sistem dengan efektif, efisien dan memuaskan dalam mencapai tujuan tertentu. Terdapat banyak definisi usability menurut beberapa referensi baik itu perorangan maupun lembaga (Handiwidjojo & Ernawati, 2016).

Berikut ini beberapa definisi usability :

1) Jakob Nielsen

Mendefinisikan usability sebagai ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk dan sistem apakah situs web, aplikasi perangkat lunak, teknologi bergerak, maupun peralatan-peralatan lain yang dioperasikan oleh pengguna.

2) International Organization for Standardization (ISO)

Mendefinisikan usability sebagai tingkat dimana produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuannya dengan lebih efektif, efisien, dan memuaskan dalam ruang lingkup penggunaannya.

Adanya 5 syarat yang harus dipenuhi agar suatu website mencapai tingkat usability yang ideal, yaitu: learnability (mudah dipelajari), efficiency (efisien), memorability (kemudahan dalam mengingat), errors (pencegahan masalah), dan satisfaction (kepuasan pengguna). Teknologi adalah suatu rancangan langkah instrumental untuk memperkecil keraguan mengenai hubungan sebab akibat dalam mencapai hasil yang diharapkan

Ukuran usability harus mencakup tiga aspek (ISO,1998), sebagai berikut:

- 1) Efektifitas. efektifitas menunjukkan tingkat akurasi dan kesempurnaan yang dicapai pengguna saat menjalankan tugas tertentu.
- 2) Efisiensi. Efisiensi menunjukkan sumber daya yang digunakan terkait dengan akurasi dan kesempurnaan yang dicapai pengguna dalam menjalankan tugas.
- 3) Kepuasan. Kepuasan menunjukkan pengguna merasa bebas dari ketidaknyamanan dan menunjukkan perilaku positif terhadap penggunaan produk .

Untuk mengukur usability bergantung pada kemampuan penggunaan menyelesaikan serangkaian tes. Beberapa parameter untuk mengukur usability meliputi:

- 1) Success rate, mengukur tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan semua “tugas” yang ada pada suatu website.
- 2) The time a task requires, mengukur waktu yang dibutuhkan oleh seorang pengguna dalam menyelesaikan suatu “tugas” pada website tersebut.
- 3) Error rate, tingkat kesalahan yang dilakukan oleh pengguna pada saat menyelesaikan “tugas” pada website tersebut.
- 4) User’s subjective satisfaction, tingkat kepuasan pengguna dalam menyelesaikan keseluruhan “tugas” ketika berinteraksi dalam website tersebut .

Sebuah aplikasi atau program dikatakan mudah digunakan jika menggunakan tampilan yang baik. Pengguna akan memberikan tanggapan yang positif berupa feedback dari aplikasi yang dapat mempermudah proses yang dilakukan. Selain itu UI merupakan sistem yang kompleks karena dikendalikan oleh pengguna dan merupakan tahap persiapan rancang bangun dari implementasi. Sedangkan tujuan antarmuka pengguna membuat interaksi yang baik dan menyenangkan dan desain UI yang baik memiliki standarisasi terhadap sifat antarmuka yang berbeda, integrasi antar aplikasi dan perangkat lunak, konsistensi terhadap suatu aplikasi dan portabilitas yang merupakan dimungkinkan data dikonversi pada berbagai perangkat lunak (Nioga dkk., t.t.).

System usability scale (SUS) merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur usability sistem computer menurut sudut pandang subjektif pengguna, dan SUS ini terdiri dari 10 item pertanyaan. Dalam melakukan perhitungan SUS menggunakan 5 point skala likert dan responden diminta untuk memberikan penilaian subjektifnya(Nioga dkk., t.t.).

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 *Objek Penelitian*

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif memiliki jangkauan penelitian lebih luas dan variasi dengan tingkat lebih kompleks. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan penelitian untuk menguji hipotesis menggunakan uji data statistik akurat. Berdasarkan yang telah di sebutkan diatas, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengevaluasi user interface untuk meningkatkan user experience (UX) dengan menggunakan metode SUS (system usability scale)

Dalam berbagai tes yang merujuk pada lima kriteria usability yang meliputi : learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction.

- 1) Learnability. berkaitan dengan seberapa mudah suatu aplikasi atau website digunakan. Kemudahan tersebut diukur dari pemakaian fungsi-fungsi dan fitur yang tersedia.
- 2) Efficiency. berkaitan dengan kecepatan dalam pengerjaan “tugas” dalam website atau aplikasi perangkat lunak tertentu.
- 3) memorability. berkaitan dengan kemampuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu. Kemampuan tersebut diarahkan oleh tata letak desain interface yang relative tetap.
- 4) Errors. berkaitan dengan kesalahan-kesalahan yang dibuat oleh pengguna sselama berinteraksi dengan website atau aplikasi tertentu.
- 5) Satisfaction. berkaitan dengan kepuasan pengguna setelah menggunakan website atau aplikasi. Pengukuran terhadap kepuasan juga meliputi aspek manfaat yang didapat dari pengguna selama menggunakan perangkat tertentu .

2.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data, antara lain wawancara, observasi, studi pustaka, kuisisioner.

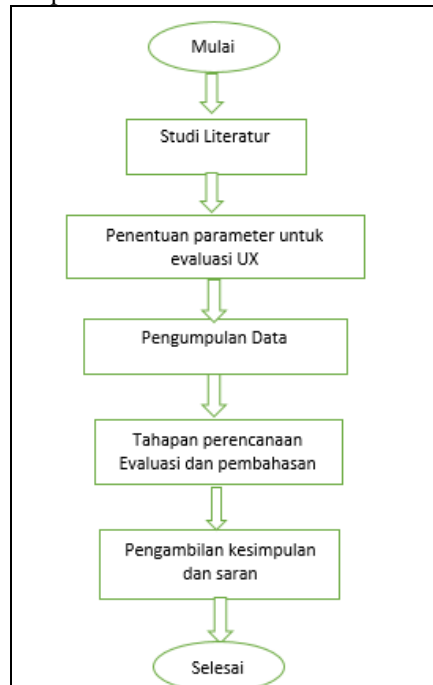
- 1) Metode Wawancara. Pada tahap ini penulis melakukan wawancara terhadap karyawan yang memegang kendali sistem Belido.id untuk memperoleh keterangan mengenai objek penelitian dan berbagai kendala yang ada pada sistem yang sedang berjalan .
- 2) Metode Observasi. Pengamatan langsung sistem aplikasi Belido.id dengan mengakses laman web atau dengan sistem terbarunya dengan android. Penulis mengamati dan mencatat berbagai proses penggunaan yang dilakukan oleh para pengguna yang ada didalam sistem tersebut.
- 3) Studi Pustaka. Merupakan tahap pengumpulan sumber-sumber, wawancara, dan pengetahuan mengenai permasalahan yang akan dibahas dan menemukan metode yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut. Studi pustaka dapat ditelusuri melalui literature berupa buku panduan, jurnal, hasil penelitian orang lain, maupun sumber-sumber lainnya seperti diskusi antara dosen dan penulis.
- 4) Metode Kuisisioner. Kuisisioner digunakan untuk mengukur dan menilai beberapa macam variabel yang terdapat di dalam model penelitian dengan metode SUS.

Setelah data berupa kuesioner terisi dan terkumpul, maka akan dilakukan tahapan pengolahan data sebagai berikut :

- 1) dilakukan pemeriksaan dan penyiagaan data, dalam tahap ini akan dilakukan pemeriksaan kuesioner untuk menentukan berapa jumlah data hilang dan berapa jumlah data yang isiannya tidak dapat dipergunakan karena salah isi data.
- 2) Setelah data bersih didapatkan dan jumlah data bersih telah diperoleh untuk menentukan frekuensi (f) dari data yang akan diolah dan dilakukan proses analisa validitas dan realibilitas agar mendapatkan lima komponen dalam usability yang berpengaruh terhadap web usability.
- 3) Dialkukan uji realibilitas da validitas terhadap data.
- 4) menghitung persentase jawaban responden dalam bentuk tabel tunggal melalui distribusi frekuensi dan persentase .
- 5) hasil dari proses olahan data diatas akan berupa derajat usability dari aplikasi yang diuji dan akan direkomendasikan untuk penyempurnaan aplikasi ini.

2.3 Alur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode SUS dimulai dari studi literature, penentuan parameter untuk evaluasi UX, pengumpulan data, tahapan perencanaan evaluasi, analisis evaluasi dan pembahasan, pengambilan kesimpulan dan saran.



Gambar 1. Alur Penelitian

Berikut penjelasan alur penelitian :

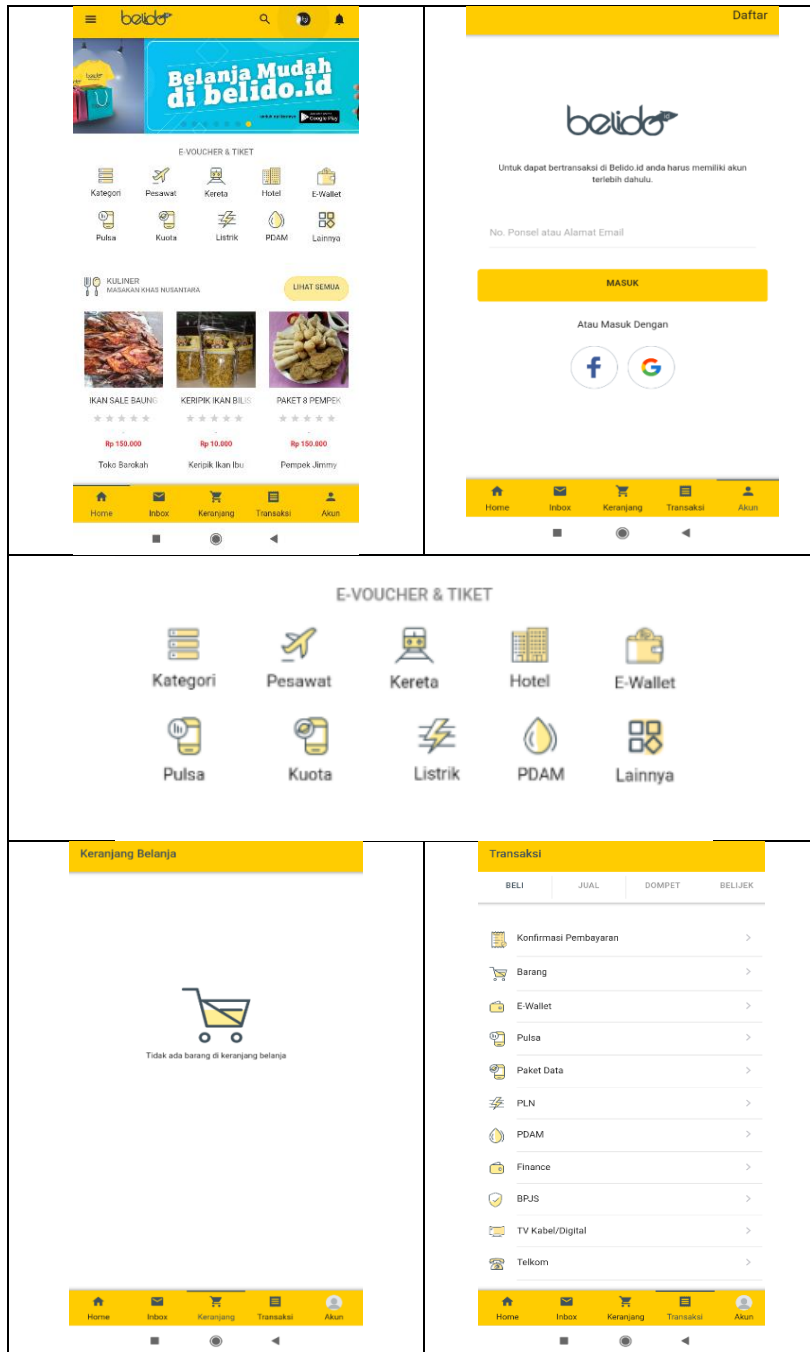
- 1) Studi literature. Pengumpulan data atau sumber-sumber, wawasan penelitian, dan pengetahuan mengenai permasalahan yang akan di bahas.
- 2) Penentuan parameter untuk evaluasi UX Yaitu aplikasi Belido.id dimana yang akan dibahas ialah sistem yang berjalan, kendala apa saja yang pengguna hadapi, dan cara meningkatkan user experiencenya.
- 3) Pengumpulan data. Berawal dari pengumpulan data dari wawancara, observasi, studi literature, kuisisioner.
- 4) Tahapan perencanaan evaluasi dan pembahasan, Terdapat dua instrument evaluasi yang digunakan yaitu : Kuisisioner Kuisisioner disebarakan melalui media kuisisioner, hasil dari kuisisioner merupakan pengalaman pengguna selama menggunakan aplikasi Belido.id dan uji Melakukan uji aplikasi yang telah terpasang di smartphone.
- 5) Pengambilan kesimpulan dan saran Kesimpulan dan saran dilakukan setelah semua tahap telah dilaksanakan .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Belido.id dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan berbagai menu pilihan yang sesuai dengan kebutuhannya, Belido.id adalah perusahaan yang bergerak dibidang e-commerce atau marketplace sebagai sarana penunjang bisnis dan berusaha menyediakan berbagai fitur dan layanan untuk menjamin keamanan dan kenyamanan para penggunanya . Pengguna yang

berkaitan langsung dengan sistem aplikasi Belido.id disini adalah penjual dan pembeli. Dimana Belido.id tidak berperan sebagai penyedia barang, melainkan hanya perantara antara penjual dan pembeli .

Berikut adalah berbagai halaman dari aplikasi Belido.id :



Gambar 2. Aplikasi Belido.id

Responden dalam pengujian dengan instrumen *system usability scale* SUS terdiri dari 5 responden. Namun untuk mendapatkan data yang lebih akurat maka responden aplikasi Belido.id melipatgandakan menjadi 50 responden, dengan memiliki karakteristik responden dari jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan usia. Untuk karakteristik dari jenis kelamin responden yang memberikan penilaian terdiri dari laki-laki 21 orang responden dan perempuan 29 orang responden, dan sedangkan tingkat pendidikan dari responden sarjana 10 orang, SMA 20 orang, SMK 10 orang dan 20 orang lagi masih menduduki bangku sekolah SMA. Sedangkan umur responden diantara 18 s/d 20 11 orang, 21 s/d 23 30 orang, 24 s/d 26 4 orang, 27 s/d 30 3 orang 31 s/d 35 2 orang responden.

Responden yang memberikan penilaian terhadap perangkat lunak aplikasi Belido.id ialah pengguna tetap aplikasi dan pengunjung baru aplikasi Belido.id. selain itu juga pemilihan jumlah responden dan karakteristik responden tersebut dapat menggambarkan keadaan pengguna akhir yang akan memanfaatkan aplikasi Belido.id itu sendiri.

Setelah melakukan pengisian kuisioner, kemudian dilakukan perhitungan. Dalam SUS ada beberapa aturan dalam perhitungan skor. Berikut ini aturan-aturan saat perhitungan skor pada kuisioner :

- 1) Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang di dapat dari skor pengguna akan di kurangi 1.
- 2) Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir di dapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
- 3) Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian di kali 2,5
- 4) Berikut adalah perhitungan skor kuisioner SUS masing-masing responden dengan mengikuti ketentuan yang telah dijelaskan sebelumnya.

Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden di jumlah dan dibagi dengan jumlah responden untuk mencari skor rata-ratanya. Dari hasil semuanya telah didapat total perhitungan yang ada dengan nilai 2982,5, Berikut rumus menghitung skor SUS :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

Keterangan :

\bar{x} = skor rata-rata

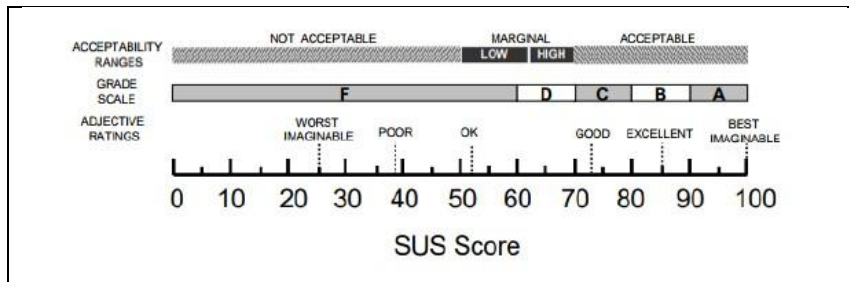
$\sum x$ = jumlah skor SUS

n = jumlah responden

Jumlah skor SUS responden pada penelitian ini adalah 2982,5 seperti yang ditunjukkan diatas di dapat dari 50 responden. Berdasarkan rumus tersebut selanjutnya diperoleh nilai rata-rata skor SUS sebagai berikut :

$$\frac{2982,5}{50} = 59,65$$

Setelah mendapatkan hasil akhir penilaian responden maka selanjutnya adalah menentukan grade hasil penilaian, untuk menentukan grade hasil penilaian ada 2 cara yang digunakan. Pertama dilihat dari sisi tingkat penerimaan pengguna, grade skala dan adjektif rating yang terdiri dari tingkat penerimaan pengguna terdapat 3 kategori yaitu not acceptable, marginal dan acceptable. Sedangkan dari sisi tingkat grade skala terdapat 7 skala yaitu A, B, C, D, E dan F. dari adjektif rating terdiri dari worst imaginable, poor, ok, good, excellent dan best imaginable seperti yang terlihat di gambar bawah ini.



Gambar 3. Grade Penilaian SUS

Penentuan yang kedua dilihat dari sisi percentile range (SUS skor) yang memiliki grade penilaian yang terdiri dari A, B, C, D, E, dan F. dari 2 cara penentuan hasil penilaian tersebut maka dapat dilihat hasil penilaian sebagai berikut :

1) *Acceptability, Grade Scale, Adjective Rating.*

Penentuan *acceptability, grade scale, adjective rating* digunakan untuk melihat sejauh mana perspective pengguna terhadap aplikasi Belido.id. untuk menentukan *Acceptability, grade scale, adjective rating* maka dilakukan perbandingan hasil penilaian rata-rata responden sebesar 59,65 dengan ketentuan penilaian seperti gambar di atas. Untuk itu dari hasil penilaian yang diberikan responden maka hasil penilaian terhadap aplikasi Belido.id sebagai berikut :

- Tingkat penerimaan pengguna masuk dalam kategori Marginal
- Tingkat grade scale masuk dalam katagori D
- Adjective rating masuk dalam kategori OK

Sesuai dengan hasil penilaian tersebut maka perangkat lunak aplikasi Belido.id dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna dan dapat juga digunakan sebagai media informasi promosi berbagai produk-produk agar cepat laris terjual.

2) SUS skor *persentile rank* :

Penentuan hasil penilaian dengan cara SUS skor *persentile rank* memiliki perbedaan dengan cara penilaian *Acceptability, grade scale, adjective rating*. Perbedaan yang terjadi pada kategori penilaian pada SUS skor *persentile rank* dilakukan perbandingan hasil penilaian pengguna secara umum sedangkan pada *acceptability, grade scale, adjective rating* dibedakan kedalam 3 kategori. Untuk itu dalam menentukan SUS skor *persentile rank* seperti sebagai berikut :

- Grade A : dengan skor lebih besar atau sama dengan 80,3
- Grade B : dengan skor lebih besar sama dengan 74 dan lebih kecil dari 80,3
- Grade C : dengan skor lebih besar 68 dan lebih kecil 74
- Grade D : dengan skor lebih besar sama dengan 51 dan lebih kecil 68
- Grade F : dengan skor lebih kecil dari 51

Berdasarkan ketentuan penentuan hasil penilaian SUS skor maka hasil penilaian responden terhadap aplikasi Belido.id sebesar 59,65 berada pada grade D. sehingga aplikasi Belido.id dapat dijadikan sebagai alat yang dibutuhkan oleh masyarakat dan para pengguna untuk membantu penggunanya dalam mencari berbagai macam jenis produk secara online dan lebih membantu juga dari pihak penjual dalam segi meningkatkan penjualan mereka dan membantu promosi mereka secara luas pada masyarakat.

Dari dua proses penentuan hasil penelitian yang telah dilakukan baik secara *Acceptability, grade scale, adjective rating* maupun SUS skor *persentile rank* dapat dilihat perbedaan dari hasil akhir penilaian. Kondisi tersebut disebabkan adanya perbedaan sudut pandang dalam proses penentuan hasil penilaian. Penentuan pertama dilakukan berdasarkan *acceptability, grade scale, adjective rating* dimana satu sama lain berkaitan, sedangkan SUS skor *persentile rank* hanya melihat

dari sisi rank. Namun secara umum hasil penilaian responden terhadap aplikasi Belido.id dapat dikatakan baik atau dapat dimanfaatkan oleh banyak masyarakat.

Bisa ditarik kesimpulan dari hasil yang didapat oleh peneliti bahwa dalam mengevaluasi *user interface* untuk meningkatkan *user experience* dengan metode *system usability scale* (SUS) pada aplikasi belido.id berada di tingkat grade scale dan masuk dalam katagori “D” dengan adjective rating “OK” sehingga aplikasi ini bisa dijadikan sebagai alternatif atau alat bantu yang dibutuhkan masyarakat.

4. KESIMPULAN

Belido.id merupakan salah satu *marketplace*, yang bergerak dibidang *e-commerce* sebagai sarana penunjang bisnis berupa menyediakan berbagai fitur dan layanan untuk menjamin keamanan dan kenyamanan para penggunanya. Serta model bisnis ini tidak hanya membantu mempromosikan barang dagangan saja, namun juga memfasilitasi transaksi uang secara online.

Dalam melakukan evaluasi pada suatu aplikasi dilakukan pengujian untuk mengukur kualitas aplikasi dan menjamin aplikasi layak digunakan oleh pengguna, maka dilakukan pengujian dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Yaitu analisa kuantitatif yang menentukan seberapa mudah pengguna menggunakan antarmuka suatu aplikasi dan mengatur persepsi keuangan dari aplikasi yang digunakan.

Dari hasil evaluasi penilaian yang dilakukan terhadap aplikasi Belido.id mendapatkan skor 59,65 yang berarti aplikasi Belido.id dinyatakan *Marginal* termasuk dalam grade D dengan rating OK, sehingga sistem kerja dalam aplikasi sangat mudah dimengerti oleh pengguna sebagai alat bantu dalam mencari berbagai macam produk terbaru, serta lebih meningkatkan dalam bidang penjualan, dan sangat praktis di akses oleh masyarakat secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019a). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019b). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Ependi, U., Panjaitan, F., & Hutrianto, H. (2017). System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 3(2), 80. <https://doi.org/10.20473/jisebi.3.2.80-86>
- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit). . . ., 02(01), 7.
- Istiana, P. (2011). *EVALUASI USABILITY SITUS WEB PERPUSTAKAAN*. 13(3), 7.
- Laksana, F. F., & Suyoto, S. (2019). PENGUKURAN KUALITAS UX WEBSITE MENGGUNAKAN SUS. *Computer Engineering, Science and System Journal*, 4(2), 138. <https://doi.org/10.24114/cess.v4i2.12928>
- Mengenal User Interface: Pengertian, Kegunaan, hingga Contohnya*. (2020, April 23). Niagahoster Blog. <https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/>
- Murdiono, R. A., Tolle, H., & Kharisma, A. P. (2018). *Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Mobile Penjualan Tiket Online*. 8.
- Nioga, A., Brata, K. C., & Fanani, L. (t.t.). *Evaluasi Usability Aplikasi Mobile KAI Access Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping (Studi Kasus PT KAI)*. 7.
- Panduan Analisis Data Penelitian dengan SPSS. (t.t.). *KONSISTENSI*. Diambil 11 Februari 2021, dari <https://www.konsistensi.com/2014/01/panduan-analisis-data-penelitian-dengan.html>

- Putra. (2020, Februari 3). PENGERTIAN WEBSITE: Fungsi, Sejarah, Kegunaan, Jenis Jenis & Contoh Web. *Salamadian*. <https://salamadian.com/pengertian-website/>
- Riyadi, W., & Istoningtyas, M. (t.t.). *Evaluasi Kegunaan Aplikasi Sistem Informasi Kota Jambi (SIKOJA) dengan Metode Sistem Usability Scale (SUS)*. 10.
- Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(2), 83. <https://doi.org/10.31602/tji.v9i2.1371>
- Susilo, E. (2019, Februari 25). Pengertian User Experience (UX) Dan Mengapa User Experience Penting? *EDI SUSILO*. <https://www.edisusilo.com/pengertian-user-experience/>