

# Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Ojek Indralaya (Ojin) Menggunakan *System Usability Scale*

M Aldy Wiranata<sup>1)</sup>, Winoto Chandra<sup>2)</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Bina Darma  
Jalan Jenderal A. Yani No. 3 Palembang, Sumatera Selatan 30265  
e-mail: [\\*aldywiranata181@gmail.com](mailto:*aldywiranata181@gmail.com) [winoto.chandra@gmail.com](mailto:winoto.chandra@gmail.com)

## **Abstrak**

*Aplikasi Ojek Indralaya (OJIN) merupakan salah satu aplikasi ojek online di Indralaya sumatra selatan. OJIN merupakan aplikasi penyedia transportasi yang menawarkan beberapa layanan. Layanan tersebut yaitu layanan transportasi, layanan kurir, dan layanan antar makanan. aplikasi OJIN semakin berkembang pesat sehingga telah diunduh sebanyak lebih dari 10 ribu kali. Walaupun telah diunduh lebih dari 10 ribu kali namun untuk itu diperlukan penggalan masalah yang lebih komprehensif agar dapat mendalami masalah-masalah yang terjadi pada pengguna aplikasi OJIN. Perlu diketahui juga sudah sejauh mana tingkat usability pada aplikasi OJIN. Tingkat usability perlu diketahui untuk menjelaskan usability pada aplikasi OJIN sudah berada pada tingkatan mana dari sisi pengguna. Penelitian ini memberikan hasil evaluasi untuk mengetahui tingkat usability yang ada pada aplikasi OJIN menggunakan metode system usability scale (SUS). Metode penelitian yang digunakan adalah analisis data dengan Sitem usability scale(SUS) yang mana penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan menyebarkan kuisioner yang dilakukan secara online dan offline.*

**Kata kunci**—aplikasi ojek online, OJIN, sistem usability scale

## **Abstract**

*The Indralaya Ojek (OJIN) application is one of the online motorcycle taxi applications in Indralaya, South Sumatra. OJIN is a transportation provider application that offers several services. These services are transportation services, courier services, and food delivery services. OJIN application is growing rapidly so that it has been downloaded more than 10 thousand times. Although it has been downloaded more than 10 thousand times, it is necessary to explore more comprehensive problems in order to explore the problems that occur in OJIN application users. It should also be noted how far the usability level of the OJIN application is. The usability level needs to be known to explain what level the usability of the OJIN application is at from the user's point of view. This study provides evaluation results to determine the level of usability that exists in the OJIN application using the system usability scale (SUS) method. The research method used is data analysis with the usability scale (SUS) system in which this study uses a quantitative approach, by distributing questionnaires conducted online and offline.*

**Keywords**— online motorcycle taxi application, OJIN, usability scale system

## 1. PENDAHULUAN

Peranan teknologi informasi pada aktivitas manusia saat ini memang begitu besar. Teknologi informasi telah menjadi fasilitator utama bagi kegiatan-kegiatan bisnis, memberikan andil besar terhadap perubahan-perubahan yang mendasar pada struktur, operasi, dan manajemen organisasi. Berkat teknologi informasi, berbagai kemudahan dapat dirasakan oleh manusia. Perkembangan teknologi diiringi dengan dengan kebutuhan mobilitas yang tinggi. Salah satu pendukung mobilitas dalam kehidupan masyarakat adalah smartphone. Salah satu

aplikasi *mobile* yang saat ini populer di kalangan masyarakat untuk mempermudah dalam kegiatan sehari-hari adalah aplikasi pemesanan jasa transportasi *online*. Banyak keuntungan yang ditawarkan dari aplikasi pemesanan jasa transportasi *online* kepada calon penumpang, salah satunya adalah praktis dan mudah dalam penggunaannya. Pemesanan layanan ini dilakukan melalui aplikasi *mobile* secara online dengan mengunduh aplikasi terlebih dahulu, lalu pengguna dapat melakukan pemesanan dan pengendara akan merespon pesanan dari pengguna atau calon penumpang. Tarif yang dibayarkan oleh pengguna untuk menikmati layanan ojek berbasis online sangat bervariasi sesuai dengan jarak perjalanan yang ditempuh, dari lokasi pengguna berada sampai lokasi tujuan yang diinginkan pengguna. Dengan adanya aplikasi ini, banyak masyarakat yang merasa terbantu karena mereka tidak perlu lagi mencari transportasi umum secara manual. OJIN – OJEK INDRALAYA adalah Aplikasi berbasis Teknologi Android yang merupakan sarana untuk memudahkan pencarian atas Layanan yang beroperasi di Kabupaten Ogan Ilir, khususnya di wilayah Kota Indralaya dan sekitarnya yang didirikan oleh putra daerah Ogan Ilir (“kami” atau “milik kami”).[1]

Aplikasi ini merupakan aplikasi perangkat lunak yang berfungsi sebagai sarana untuk menemukan layanan dengan menggunakan sepeda motor yang disediakan oleh pihak ketiga (pengemudi ojek) (“Penyedia Layanan”). Aplikasi ini menawarkan informasi tentang layanan yang ditawarkan oleh Penyedia Layanan. Jenis layanan yang dapat diminta melalui Aplikasi adalah: Kurir Instan Transportasi, Pengiriman Makanan Pembelanjaan Pribadi dan layanan lain yang dapat kami tambahkan dari waktu ke waktu (“Layanan”). Pada penelitian ini, Aplikasi Ojek Indralaya(OJIN) yang dijadikan sebagai obyek penelitian Oleh karena itu, sebagai bentuk tanggung jawab ilmiah, perlu dilakukan tindakan analisis terhadap Aplikasi Ojek Indralaya terutama dari aspek kegunaan. Banyak pendekatan yang bisa dilakukan dalam melakukan analisis, salah satunya adalah evaluasi usability. Evaluasi usability Aplikasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana tingkat kegunaannya bagi pengguna. Proses evaluasi sendiri meliputi sintesa dan mengumpulkan pendapat dari berbagai pihak mengenai fungsionalitas Aplikasi. Usability digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan suatu sistem atau peralatan. [2]

Menurut International Organization for Standardization – IO9241-11:1998 disebutkan bahwa usability adalah tingkat kegunaan suatu produk yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan yang ditentukan secara efektif, efisien, dan memberikan kepuasan. Usability merupakan sebuah konsep yang menitikberatkan pada pembuatan sistem yang mudah dipelajari dan digunakan. Usability adalah hal yang sangat penting dalam desain interaksi yang meliputi: perilaku, efisiensi, efektifitas, fleksibilitas, keamanan, utilitas, kemudahan dipelajari, dan kemudahan diingat. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi tingkat kegunaan Aplikasi adalah *System Usability Scale*.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode kuantitatif dengan penelitian survei. Desain penelitian kuantitatif spesifik, jelas, rinci, ditentukan secara mantap sejak awal, dan menjadi pegangan langkah demi langkah. Tujuannya adalah menunjukkan hubungan antar variabel, menguji teori, dan mencari generalisasi yang mempunyai nilai prediktif. Teknik pengumpulan datanya kuesioner, observasi, dan wawancara terstruktur. Instrumen penelitiannya berupa tes, angket, wawancara terstruktur dengan instrumen yang telah terstandar. Data penelitian ini berupa kuantitatif (angka) atau hasil pengukuran variabel yang dioperasionalkan dengan menggunakan instrumen.

Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan metode ilmiah yang memiliki kriteria seperti: berdasarkan fakta, bebas prasangka, menggunakan prinsip analisa, menggunakan hipotesa, menggunakan ukuran objektif dan menggunakan data kuantitatif atau yang dikuantitatifkan. Menurut Sugiyono (2016:12) adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah

data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, untuk menemukan kejadian-kejadian relatif, distribusi, dan hubungan-hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis. penelitian dengan menggunakan metode pendekatan kuantitati yaitu penelitian yang mengelola dan menyajikan data dengan menggunakan perhitungan statistika yang melibatkan angka atau skor/nilai sehinggamemungkinkan peneliti untuk mengambil keputusan yang obyektif (Oktaviana, Syah, & Abdillah, 2016).

Berikut alur penelitian :

memperlihatkan langkah-langkah penelitian yang dimulai dengan menentukan skenario pengujian, memilih responden, melakukan pengujian oleh responden dan melakukan rekapitulasi hasil pengujian.

1. Menentukan skenario pengujian yang dilakukan adalah membuat skenario pengujian yang dimulai dengan menjelaskan perangkat lunak yang akan diuji dan kuisiner.
2. Memilih responden yang dilakukan adalah menentukan responden yang akan menilai Aplikasi OJIN.
3. Melakukan pengujian usability yang dilakukan adalah meminta responden memberikan penilaian terhadap Aplikasi OJIN berdasarkan instrumen SUS.
4. Melakukan rekapitulasi hasil pengujian Usability dimana pada langkah ini proses rekapitulasi dihitung sesuai dengan perhitungan SUS dan hasil pengujian didapat.

Daftar pertanyaan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Tabel Kuisoner SUS

1. Saya akan sering menggunakan atau mengunjungi Aplikasi OJIN
2. Saya menilai Aplikasi ini terlalu kompleks (memuat banyak hal yang tidak perlu)
3. Saya menilai Aplikasi ini mudah dijelajahi
4. Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan atau menjelajahi Aplikasi ini
5. Saya menilai fungsi atau fitur yang disediakan pada Aplikasi ini dirancang dan disiapkan dengan baik
6. Saya menilai terlalu banyak hak tidak konsistensi pada Aplikasi
7. Saya merasa kebanyakan orang akan mudah menggunakan atau menjelajahi Aplikasi ini dengan cepat
8. Saya menilai Aplikasi ini sangat rumit untuk dijelajahi
9. Saya merasa sangat percaya diri menjelajahi Aplikasi ini
10. Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya dapat menjelajahi aplikasi ini dengan baik

Untuk skor serta keterangan pilihan jawaban dari angket dapat dilihat pada Tabel Skala Likert berikut ini.

No.	Skala likert	Skor
1.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2.	Tidak Setuju (TS)	2
3.	Netral	3
4.	Setuju(S)	4
5.	Sangat Setuju(ST)	5

Gambar 2. Tabel skala likert

## 2.2 Tahapan Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini menggunakan metode kuesioner System Usability Scale (SUS). Yang mana kuesioner merupakan teknik pengumpulan data secara tidak langsung. Maksud tidak langsung disini adalah peneliti tidak bertanya jawab dengan responden. Dengan adanya teknik secara tidak langsung dari peneliti kepada responden, maka peneliti membuat sejumlah pertanyaan yang harus direspon dan dijawab oleh responden.[3]

## 2.3 Sampel

Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah Purposive Sampling. Purposive Sampling adalah suatu teknik pengambilan sampel dengan kriteria tertentu dimana sampel sengaja dipilih untuk mewakili populasinya. sampel yang akan digunakan adalah pengguna aplikasi OJIN di kota INDRALAYA dengan jumlah sampel yaitu 50 sampel.

$$n = N/N(e) 2+1$$

penjelasan :

n = jumlah sample

N = jumlah populasi

e = Persen tingkat kesalahan atau eror, yaitu 5% = 0,5

$$n = 457/(457(0.05)^2 + 1)$$

$$= 457/(457(0,1)+ 1)$$

$$= 457/46,7 = 45,7 \text{ dibulatkan menjadi } 45 \text{ sampling}$$

## 2.4 Alat Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian agar lebih mudah dalam mengumpulkan data yang akan digunakan. Peneliti menggunakan skala likert untuk mengukur persepsi. Skala likert terdiri dari 5 tingkatan dalam mengukur, skor yang lebih tinggi menunjukkan sikap yang lebih tinggi dibandingkan dengan skor yang lebih rendah. Skor jawaban diberi nilai 1 – 5.

## 2.5 Pengujian Data

Data akan dikumpulkan dengan cara melakukan penyebaran kuesioner (menggunakan Google Form) kepada responden. Kesungguhan responden dalam mengisi kuesioner, sangat dibutuhkan dalam penelitian ini. Akan dilakukan pengujian tingkat usability, Pengujian usability akan menggunakan metode System Usability Scale yang merupakan awalnya dibuat oleh John Brooke pada tahun 1986. SUS dimungkinkan untuk mengevaluasi berbagai macam produk dan layanan.[4]

## 2.6 Pengujian Instrmen

### 2.6.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur sah tidaknya butir kuesioner. Dalam pengujiannya kuesioner dikatakan sah jika butir pertanyaan mampu mewakili apa yang hendak diukur. Dalam hal ini untuk melakukan uji validitas dengan teknik Product Moment Pearson caranya yaitu mengkorelasikan skor item dengan skor total item, kemudian diperoleh nilai r hitung sedangkan nilai r tabel diperoleh dari nilai tabel- r pada taraf signifikan 0,05 atau tingkat kepercayaan 95%, yang berarti suatu sistem dikatakan valid apabila berkorelasi signifikan terhadap skor total pada tingkat kepercayaan 95%.

### 2.6.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah pengujian instrumen untuk mendapatkan tingkat ketahanan serta kehandalan suatu instrumen dalam pengumpulan data. Pengujian reliabilitas juga dapat menunjukkan sejauh mana informasi dapat dipercaya. Data yang dilakukan uji reabilitas adalah data yang valid yang telah lolos dari pengujian validitas. Metode yang biasanya digunakan untuk menguji kehandalan yaitu teknik ukur ulang atau teknik sekali ukur. dalam penelitian

ini untuk menguji reabilitas peneliti menggunakan teknik sekali ukur yaitu alpha Cronbach. Berikut bentuk rumus alpha :

Keterangan :

$r_{11}$  = Reabilitas instrumen

$n$  = Banyak butir pertanyaan

$\sum a^2_i$  = jumlah varians butir

$\sigma^2_t$  = Varians total

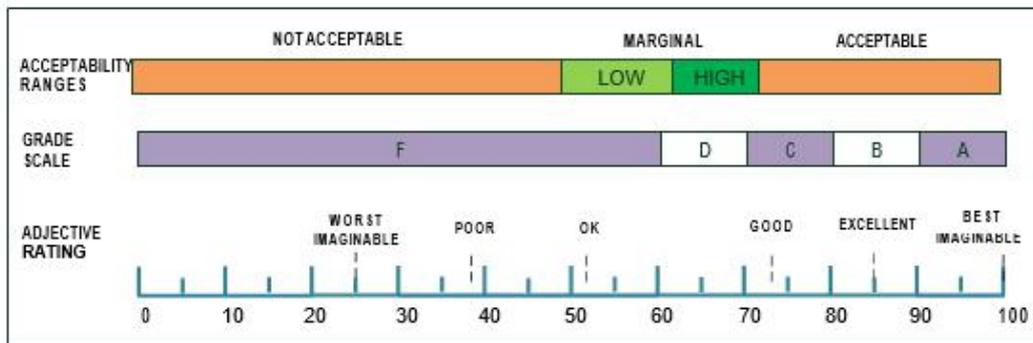
### 2.7 Penentuan Hasil

Dalam menentukan hasil skor SUS maka hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh responden akan peneliti rekapitulasi. Kemudian akan dilakukan perhitungan pada setiap jawaban dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5 . Dari hasil tersebut akan didapatkan jumlah skor SUS ( ).
4. Skor SUS dari hasil pengisian kuesioner oleh responden akan di hitung dan dianalisa hasilnya sesuai dengan metode SUS.

Dari hasil rekapitulasi skor SUS itu kita akan mendapatkan skor rata-rata yang kemudian akan kita tarik kesimpulannya. Penentuan selanjutnya adalah menentukan grade hasil penilaian (Rasmila, 2018).

Penentuan hasil penilaian dengan cara SUS skor percentile rank memiliki perbedaan dengan cara sebelumnya, perbedaan terjadi pada kategori penilaian pengguna secara umum, berikut ketentuannya:



Gambar 1. hasil skor sus

- Grade A: dengan skor lebih besar atau sama dengan 80-100
- Grade B: dengan skor lebih besar sama dengan 74 dan lebih kecil 80
- 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.

Skor SUS	Arti Skor
0-50,9	<i>Not Acceptable</i>
51-70,9	<i>Marginal</i>

71-100	<i>Acceptable</i>
--------	-------------------

Tabel 3. Arti SUS

Berdasarkan ketentuan tersebut akan ditarik kesimpulan skor SUS dari hasil responden masuk dalam kategori/ grade apa. Sehingga dapat diketahui aplikasi OJIN dapat diterima dan dipergunakan sebagaimana mestinya atau tidak.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil Penelitian

##### 3.1.1. Deskripsi Objek Penelitian

Objek penelitian dilakukan pada Aplikasi Ojek Indralaya (OJIN) yaitu dengan menganalisis aplikasi OJIN. Pengumpulan data kuesioner yaitu dengan cara menyebarkan kuesioner kepada pengguna aplikasi (dalam hal ini dibantu juga oleh salah satu pegawai OJIN) melalui Google Form. Setelah melakukan penyebaran kuesioner secara menyeluruh, data akan di olah dan di analisis berdasarkan hasil dari pengumpulan kuesioner yang telah disebar sebanyak 45 (dalam hal ini, 20 sudah di olah untuk di uji validitas dan reliabilitas).

##### 3.1.2. Uji Validitas

Uji validitas akan dilakukan dengan menggunakan software SPSS v.25.T Pada pengujian validitas ini , nilai rtabel digunakan taraf signifikan 5% dengan jumlah responden 20, maka nilai dari rtabel yang didapatkan sebesar 0,443 karena peneliti mengambil nilai yang mendekati jumlah responden. Dalam menentukan suatu item dinyatakan valid atau tidak jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel dengan nilai 0,443 sebaliknya tidak valid jika nilai r hitung lebih kecil dari r tabel. Hal ini bisa dilihat pada tabel dibawah ini.[5]

Item	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Ket
X1	653	0.443	Valid
X2	542	0.443	Valid
X3	682	0.443	Valid
X4	600	0.443	Valid
X5	620	0.443	Valid
X6	590	0.443	Valid
X7	627	0.443	Valid
X8	529	0.443	Valid
X9	522	0.443	Valid
X10	481	0.443	Valid

Tabel 4. Uji Validitas.

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, maka didapatkan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $r_{hitung} > 0,443$  sehingga semua butir item dinyatakan valid dan layak untuk pengumpulan data penelitian.

Correlations											
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL
Pearson Correlation	1	.050	.840**	.020	.658**	.200	.603**	-.128	.525*	.096	.653**
Sig. (2-tailed)		.833	.000	.935	.002	.399	.005	.590	.017	.688	.002
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.050	1	.000	.650**	.130	.558*	.089	.537*	.024	.228	.542*
Sig. (2-tailed)	.833		1.000	.002	.584	.011	.708	.015	.920	.335	.014
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.840**	.000	1	.047	.665**	.089	.642**	-.043	.547*	.216	.682**
Sig. (2-tailed)	.000	1.000		.845	.001	.709	.002	.858	.013	.360	.001
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.020	.650**	.047	1	.056	.366	.175	.432	.343	.415	.600**
Sig. (2-tailed)	.935	.002	.845		.814	.113	.459	.057	.139	.069	.005
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.658**	.130	.665**	.056	1	.400	.347	.100	.143	.145	.620**
Sig. (2-tailed)	.002	.584	.001	.814		.081	.134	.676	.548	.541	.004
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.200	.558*	.089	.366	.400	1	-.024	.619**	-.083	.334	.590**
Sig. (2-tailed)	.399	.011	.709	.113	.081		.918	.004	.726	.151	.006
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.603**	.089	.642**	.175	.347	-.024	1	.173	.687**	.010	.627**
Sig. (2-tailed)	.005	.708	.002	.459	.134	.918		.466	.001	.967	.003
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	-.128	.537*	-.043	.432	.100	.619**	.173	1	.020	.352	.529*
Sig. (2-tailed)	.590	.015	.858	.057	.676	.004	.466		.933	.128	.016
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.525*	.024	.547*	.343	.143	-.083	.687**	.020	1	-.135	.522*
Sig. (2-tailed)	.017	.920	.013	.139	.548	.726	.001	.933		.570	.018
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.096	.228	.216	.415	.145	.334	.010	.352	-.135	1	.481*
Sig. (2-tailed)	.688	.335	.360	.069	.541	.151	.967	.128	.570		.032
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.653**	.542*	.682**	.600**	.620**	.590**	.627**	.529*	.522*	.481*	1
Sig. (2-tailed)	.002	.014	.001	.005	.004	.006	.003	.016	.018	.032	
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

### 3.1.3. Uji Reabilitas

Setelah butir-butir instrumen diuji validasi maka selanjutnya dilakukan uji tingkat kehandalan jika instrumen yang digunakan mampu menghasilkan data yang hampir sama meski dilakukan di jadwal yang berbeda. Kriteria pengujian uji reliabilitas rhitung > rtabel dengan taraf Signifikansi >0,05 maka dinyatakan alat ukur tersebut reliabel dan apabila rhitung < rtabel dengan taraf Signifikansi.

No	Cronbach's Alpha	Variabel	Ket
1	756	Kepuasan	Reliabel

Tabel 5. Uji reabilitas.

Kuesioner dikatakan reliabel jika Cronbrach Alpha >0.6. Berdasarkan hasil uji reabilitas diatas didapatkan nilai Cronbach's Alpha 0,756 yang berarti >0,6 sehingga semua instrumen tersebut dikatakan reliabel dan konsisten sebagai alat pengumpul data penelitian.

## ► Reliability

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.756	10

#### 4.1.4 Uji System Usability Scale (SUS)

Sebelum melakukan pengujian kepuasan menggunakan metode Sus, data yang sudah dikumpulkan di olah melalui sistem SPSS dan Microsoft Excell untuk mendapat total skor yang didapat. Berikut ini adalah hasil yang didapat dari perhitungan skor System usability Scale (SUS) tiap responden.

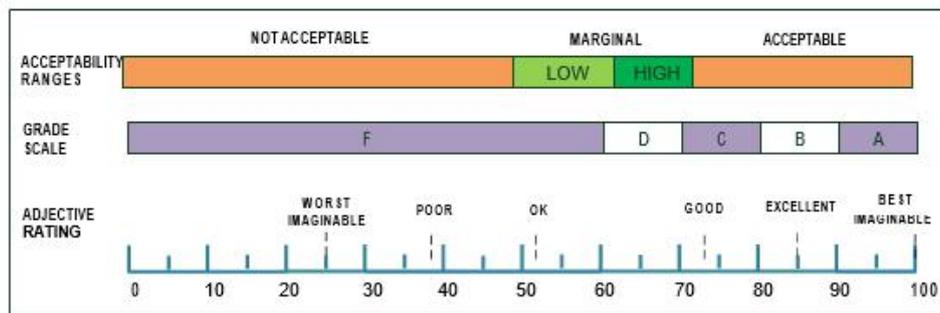
No	Skor Hasil Hitung SUS										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	3	3	3	2	4	4	3	3	4	1	30	75
2	2	3	2	3	1	3	4	1	3	1	23	58
3	4	4	4	2	4	2	3	4	4	3	34	85
4	2	3	3	1	2	4	4	3	3	0	25	63
5	4	3	4	4	4	2	4	3	3	4	35	88
6	2	3	2	2	4	2	2	2	2	2	23	58
7	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	53
8	4	2	2	1	3	2	3	3	3	3	26	65
9	3	3	3	2	1	4	2	4	4	1	27	68
10	3	4	3	3	4	2	3	1	2	0	25	63
11	4	4	4	3	3	4	3	4	3	2	34	85
12	3	4	3	2	3	2	3	3	3	0	26	65
13	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	98
14	4	3	3	4	4	2	2	4	0	0	26	65
15	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	35	88
16	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	36	90
17	4	3	3	2	3	3	2	4	2	0	26	65
18	4	4	4	3	3	3	3	2	3	1	30	75

19	3	3	3	2	3	4	4	3	2	1	28	70
20	2	2	3	2	4	2	1	2	0	1	19	48
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											71	

Tabel 6. hasil uji SUS

3.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Nilai akhir SUS dari tanggapan 20 responden adalah 71, sesuai dengan pedoman interpretasi SUS. menunjukkan bahwa skor 71 untuk versi Acceptability Ranges didapat Acceptable, hasil Grade Scale dari sisi tingkat penerimaan pengguna termasuk kedalam kelas C , selanjutnya versi Adjectives Rating termasuk dalam kategori Good, dan skor yang didapat merupakan skor yang berada diatas skor rata-rata (above average).



Gambar 2. Penentu Hasil SUS

Skor 71 tersebut diinterpretasikan dalam tiga versi penilaian, yaitu:

1. Merujuk pada Tabel 3.1, maka skor 71 masuk kedalam range Acceptable.
2. Merujuk pada Gambar 3.1, maka skor 71 termasuk kedalam range High (GOOD).
3. Interpretasi dengan grade scale seperti Gambar 3.2, skor 71 masuk ke dalam grade scale C. Berdasarkan hasil dari pengujian menyatakan bahwa sistem ini sudah cukup berguna akan tetapi masih perlu dilakukan perbaikan agar lebih mampu diterima dengan baik oleh pengguna. Rata-rata responden memberikan tanggapan positif, hal tersebut lebih banyak dibandingkan dengan responden yang memberikan tanggapan negatif. Namun persentase responden yang memberikan respon netral juga tidak kalah besarnya, hal inilah yang menyebabkan SUS mendapatkan skor 71.

Berapa masalah yang terjadi dari hasil pengujian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Terdapat 8% dari pengguna dengan pertanyaan 2 yang beranggapan bahwa terdapat bagian fitur yang masih rumit untuk digunakan.
2. Terdapat 3% dari pengguna dengan pertanyaan 4 yang beranggapan masih membutuhkan orang lain untuk mempelajari sistem.
3. Terdapat 5% dari pengguna dengan pertanyaan 6 merasa sistem masih tidak konsisten.
4. Terdapat 3% dari pengguna dengan pertanyaan 8 setuju bahwa sistem sulit digunakan.
5. Terdapat 9% dari pengguna dengan pertanyaan 10 yang beranggapan setuju bahwa mereka perlu membiasakan diri terlebih dahulu untuk menggunakan sistem.

4. KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan didapat bahwa tingkat kepuasan terhadap Aplikasi Ojek Inralaya(OJIN) setelah diukur menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dapat diambil kesimpulan bahwa hasil penilaian yang diberikan kepada 20 orang responden memperoleh skor sebesar 71. Dengan *acceptability ranges* "Acceptable" dan *range* "High". Dengan *grade scale* termasuk kedalam kelas "C". dan pada model *adjective ratings* "good".

---

Hasil ini menunjukkan bahwa Aplikasi OJIN dapat diterima oleh penggunaannya dan telah berada di atas standar nilai rata-rata *usability* yang telah ditetapkan.

## 5. SARAN

Saran penulis tentang pengembangan Aplikasi BTN OJIN untuk melakukan pengkajian lebih lanjut mengenai aspek-aspek yang membuat rendahnya tingkat kepuasan pada Aplikasi BTN OJIN baik dari segi fitur maupun segi antar muka sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yani, dan G. M. Ningrum, "Evaluasi Usability Situs Web Kemenkumham Kantor Wilayah Jambi dengan Metode Usability Test dan System Usability Scale," *Res. Comput. Inf. Syst. Technol. Manag.*, vol. 2, no.1, 2019, doi: 10.25273.
- [2] herdiyatna."Evaluasi website perpustakaan universitas sanata dharma yogyakarta menggunakan pedoman research based web disgn dan usability guidelines" .2013.
- [3] *Evaluasi Website Dengan Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Perguruan Tinggi Swasta Di Palembang*, JUSIFO J. Sist. Inf., vol. 02, no. Vol 2 No 1, 2018
- [4] Desideria, G., 2016. Evaluasi Usability Pada Aplikasi Perpustakaan Digital Universitas Brawijaya. S1. Universitas Brawijaya
- [5] Dusea, M., Andriyanto, E., Ramadhan, D. & Saputra, M., 2008. Evaluasi Usability Untuk Mengukur Penggunaan Website Event Organizer. Seminar Nasional Informatika , [online] Tersedia di: [Diakses 1 Juli 2017]