

ANALISIS SYSTEM USABILITY APLIKASI ARtomotif BERBASIS ANDROID

Muhammad Izzat Luthfi ¹, Umi Hayati ², Irfan Ali ³

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika, STMIK IKMI Cirebon

³ Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, STMIK IKMI Cirebon

Jl. Perjuangan No.10B, Karyamulya Cirebon, Indonesia

muhammadizatluthfii@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi menghasilkan banyak manfaat bagi para penggunanya, termasuk aplikasi ARtomotif. Aplikasi ARtomotif menjadi salah satu media pembelajaran baru yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam mengenal alat-alat otomotif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis usability aplikasi ARtomotif melalui metode System Usability Scale (SUS). Penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Kuesioner terdiri dari 5 (lima) indikator yaitu Learnability, Memorability, Efficiency, Error, dan User's Satisfaction, dimana masing-masing indikator memiliki 5 pernyataan. Dari 5 (lima) indikator tersebut menghasilkan pernyataan bahwa aplikasi ARtomotif telah memenuhi semua indikator usability. pada indikator Learnability dan Memorability memperoleh skor 51,7 sedangkan indikator Efficiency, Error, dan User's Satisfaction memperoleh skor 84,7. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa aplikasi ARtomotif memiliki tingkat kemudahan yang tinggi bagi para penggunanya.

Kata Kunci: Aplikasi, system usability scale, analisis, media pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Usability, sesuai dengan [1], adalah sejauh mana suatu sistem bersifat praktis berdasarkan kemandirian, efisiensi, dan tingkat kepuasannya dalam situasi tertentu. Selain itu, "kegunaan" mengacu pada teknik untuk menyederhanakan proses desain. Hasil penelitian digunakan untuk menganalisis seberapa sedikit pengetahuan siswa baru di SMK Al-Jabbar Ciledug tentang alat-alat otomotif dan seberapa sedikit antusiasme yang mereka tunjukkan dalam belajar.

menurut hasil kajian Meirynda Lastika Rahimsyah, Azmi Nur Fauziah Hayati, dan Rahmi Nurul Arabah dengan judul "ANALISIS TERHADAP APLIKASI WHATSAPP DAN LINE MENGGUNAKAN METODE USABILITY DALAM TEKNOLOGI KOMUNIKASI". Studi ini membandingkan WhatsApp dan LINE, dua aplikasi perpesanan seluler, berdasarkan seberapa efektif fungsinya dan minat pengguna perpesanan seluler.

Pendekatan penelitian ini digunakan untuk mengevaluasi kegunaan (usability) dari aplikasi ARtomotif usability didefinisikan sebagai kesederhanaan yang digunakan pengguna untuk melakukan tugas-tugas mendasar saat pertama kali melihat atau menggunakan hasil desain; efisiensi adalah kecepatan pengguna untuk melakukan tugas-tugas mendasar setelah menggunakan desain; daya ingat adalah tingkat; kesalahan adalah jumlah kesalahan yang dilakukan oleh pengguna; tingkat kejengkelan kesalahan; dan cara memperbaiki kesalahan; dan kepuasan adalah tingkat kepuasan pengguna terhadap desain [2].

Untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi ARtomotif, pentingnya analisis ditentukan berdasarkan uraian atau penjelasan sebelumnya. Hasilnya, penelitian dilakukan seperti

yang dijelaskan dalam judul. "ANALISIS SYSTEM USABILITY APLIKASI ARtomotif BERBASIS ANDROID".

2. TINJAUAN PUSTAKA

Hasil penelitian sebelumnya (Pratama dkk., 2021). Laporan oleh Prathama dkk., 2021) dengan judul penelitian "Analisis Tingkat Usability Pada Aplikasi Frostid Menggunakan System Usability Scale (SUS)" Di mana penelitian penulis menyatakan bahwa ada kebutuhan untuk aplikasi pelaporan jalan banjir yang memperingatkan kendaraan ke zona banjir sehingga mereka dapat menghindari jalan banjir dan mengambil rute yang lebih baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai tingkat kegunaan pada aplikasi Frostid dengan menggunakan analisis System Usability Scale (SUS). Analisis ini menunjukkan bahwa aplikasi Frostid berada dalam kisaran yang dapat diterima dengan skor 59,7. Hasil perhitungan untuk satu variabel dan dua kategori variabel keduanya menunjukkan rentang kategori OK dan Good yang berbeda.

Hasil penelitian sebelumnya, seperti yang dipaparkan dalam penelitian [4], dengan penelitian berjudul "Analisis System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Perancangan Aplikasi E-Marketing Artshop Berbasis Web" Menurut penelitian penulis, meskipun seniman dan pemilik toko telah mengembangkan teknik inovatif untuk membuat kerajinan tangan yang dapat bersaing dengan barang lain dan memenuhi permintaan konsumen, mereka tetap kesulitan mencari klien untuk barangnya. Hasil dari proyek ini adalah aplikasi berbasis website e-Marketing yang digunakan oleh para perajin untuk menjual barangnya dan memungkinkan terjadinya transaksi produk. Aplikasi ini menyediakan obrolan

langsung dan dukungan dua bahasa untuk menjangkau klien dan pasar baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Skala Kegunaan Sistem (SUS) diselesaikan oleh 10 pengguna, dan skor rata-rata adalah 73,5. Penelitian ini menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk menilai fungsionalitas dan kegunaan situs web E-Marketing dan User Centered Design (UCD) ini pada tahap desain aplikasi.

Menurut penelitian [5] dengan judulnya, temuan penelitian sebelumnya antara lain “ANALISIS WEBSITE MENGGUNAKAN HEURISTIC EVALUATION BERBASIS SEVERITY RATINGS DAN SISTEM USABILITY SCALE” Pelaksanaan administrasi yang efektif melalui E-Government bergantung pada penilaian heuristik mengingat tingkat keparahan dan kemudahan penggunaan kerangka kerja, itulah sebabnya situs tersebut <https://kkp2.atrbpn.go.id> lebih halus dan penuh. Metodologi kuantitatif yang digunakan dalam penyelidikan. Meskipun analisis desain UI dan UX didasarkan pada Penilaian Tingkat Keparahan Nielsen dan teknik Pengujian Kegunaan Situs Web menggunakan System Usability Scale (SUS) yang dibuat oleh Jhon Brooke. Hasil penelitian ini, yang dilakukan di portal <https://kkp2.atrbpn.go.id>, menghasilkan nilai evaluasi yang lebih tepat dan menyeluruh dengan menggunakan evaluasi heuristik berdasarkan severity ratings dan Ssability Scale system. Website tersebut cukup memadai dan dapat diterapkan untuk mendukung gagasan pembentukan Good Governance melalui E-Government, menurut temuan usability scale system assessment yang menghasilkan skor sebesar 77,25. Peringkat keparahan 4 bersifat Kosmetik, dengan tujuan tetap memiliki kekurangan dan / atau masalah kriteria UI yang ramah pengguna, sesuai dengan penilaian peringkat evaluasi heuristik berbasis keparahan, yang diperoleh hasilnya.

Menurut penelitian [1] dengan judul "Temuan Penelitian Sebelumnya “ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI PEDULI LINDUNGI SEBAGAI APLIKASI INFORMASI DAN TRACKING COVID-19 DENGAN HEURISTIC EVALUATION” dimana masyarakat disarankan untuk tidak bepergian ke tempat-tempat yang terdampak COVID-19 oleh penelitian penulis. Peneliti mengumpulkan data kegunaan menggunakan metode kegunaan dengan bantuan panel evaluator yang berpengalaman, kemudian memeriksa hasil pengujian. Evaluasi Heuristik ditetapkan memiliki sembilan masalah, dengan penanganan kesalahan memperoleh peringkat terendah. Namun, kegunaan keseluruhan program mungkin dianggap memadai dan dapat memberikan data yang dibutuhkan pengguna.

Menurut penelitian [6], yang berjudul, "Hasil Penelitian Sebelumnya “IMPLEMENTASI METODE USABILITY TESTING DENGAN SYSTEM USABILITY SCALE DALAM PENILAIAN WEBSITE RS SILOAM PALEMBANG” Sementara penelitian penulis bertujuan untuk mengukur kebahagiaan dan kegunaan pengguna, penelitian ini

juga bertujuan untuk memastikan seberapa efektif situs web RS Siloam Palembang yang dapat diakses di www.siloamhospitals.com, memungkinkan pengguna mendapatkan informasi dan pembaruan dengan lebih cepat. Strategi yang digunakan oleh peneliti yang melakukan usability testing dan usability evaluation. Skala kegunaan sistem, yang berisi sepuluh pertanyaan dan dapat digunakan sebagai alat pengujian tanpa banyak data sampel, digunakan untuk menilai seberapa baik antarmuka pengguna dan aplikasi berinteraksi. Pembangunan situs web di masa mendatang akan mendapat manfaat dari temuan penelitian skala kegunaan sistem.

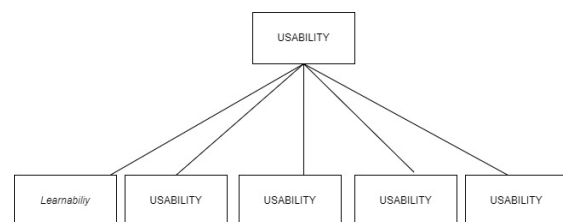
3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Metodologi penelitian peneliti bersifat kuantitatif. Penelitian ini menggunakan data untuk mengidentifikasi variabel dan mengukurnya secara kuantitatif agar dapat dilakukan analisis sesuai dengan prosedur statistik yang sesuai. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai studi yang mengumpulkan data dalam bentuk angka atau data [7]. Hanya generalisasi dan penggambaran inferensi yang tepat dari teori prediktif yang dilayani oleh penelitian kuantitatif.

3.2. Tahapan Penelitian

Teknik analisis data menggunakan System Usability Scale (SUS). Gunakan System Usability Scale (SUS) untuk mengumpulkan informasi dari ulasan pengguna.



Gambar 1. aspek usability

Usability saat ini dikenal sebagai kunci utama yang menentukan keberhasilan dari sebuah sistem interaktif atau produk. Kerangka kerja usability meliputi 6 faktor kerangka diantaranya:

1. Learnability dikenal sebagai kemampuan untuk menggunakan suatu aplikasi.
2. Memorability merupakan kesederhanaan dalam mengingat cara menggunakan aplikasi dan kemudahan dalam menyelesaikan tugas serupa.
3. Efficiency membaca dengan teliti fitur dan konten aplikasi, pengguna dapat menjalankan aktivitas dengan cepat dan efisien, memperoleh informasi yang ringkas, dan menavigasi diri mereka sendiri atau informasi terkait aplikasi mereka sendiri.
4. Error merupakan kesalahan yang ditemukan dalam aplikasi saat pengguna menggunakannya, dan kesalahan yang ditemukan dapat dengan mudah diperbaiki menggunakan bahasa yang dapat dipahami pengguna.

5. User satisfaction pengalaman menggunakan aplikasi ini menyenangkan. [1]

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara Kuisiner (Angket), Kuisiner adalah responden dapat diminta mengisi kuisiner dan menyampaikan tanggapan tertulis sebagai salah satu metode pengumpulan data. Ada 25 pernyataan dalam kuisiner.

Penilaian nya adalah:

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Tabel 1. pernyataan

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
Learnability						
1.	Penggunaan aplikasi mudah dipahami					
2.	Mudah dalam melakukan proses instalasi aplikasi					
3.	Informasi yang diberikan mudah dipahami					
4.	3D yang ditampilkan sesuai dengan informasi yang diberikan					
5.	Mudah memahami icon atau simbol-simbol navigasi					
Memorability						
1.	Penggunaan aplikasi mudah di ingat					
2.	Penggunaan aplikasi mudah untuk kembali melakukan hal yang sama					
3.	Dapat dengan mudah mengetahui arah navigasi dan fitur pada aplikasi					
4.	Mudah mengingat fitur yang terdapat pada aplikasi					
5.	Nama aplikasi mudah di ingat					
Effeciency						
1.	Mudah mencari informasi yang diinginkan					
2.	Mudah untuk berpindah-pindah halaman					
3.	Mampu melakukan akses menu pada aplikasi dengan cepat					

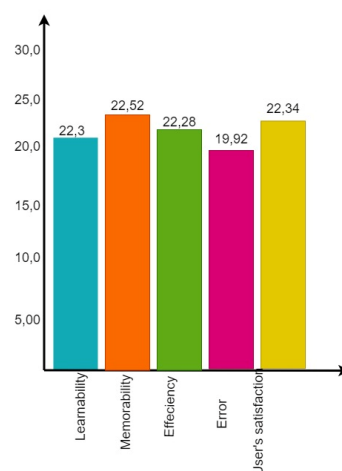
4.	Mudah memahami informasi yang diinginkan					
5.	Mampu menampilkan informasi dengan cepat ketika proses scan					
Error						
1.	Error saat proses scan					
2.	Error dengan mudah di perbaiki					
3.	Error dan terjadinya lag saat aplikasi digunakan					
4.	Error ketika mengakses aplikasi					
5.	Error saat menampilkan informasi					
User's satisfaction						
1.	Aplikasi sangat menyenangkan saat digunakan					
2.	Pengguna merasa nyaman saat menggunakan aplikasi					
3.	Pengguna merasa senang dengan desain yang di tampilkan					
4.	Aplikasi sesuai dengan ekspektasi ketika melihat nama aplikasi tersebut					
5.	Pengguna ingin menggunakan aplikasi beklanjutan					

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Kuesioner

Dari hasil kuisiner menampilkan hasil dari kelima aspek yang di ujikan.

Diagram rata-rata hasil kuisiner



Gambar 2. diagram hasil kuisiner

Pada bidang Learnability, didapatkan nilai rata-rata 22,3. Lebih rendah dari bidang Memorability, Efficiency, serta User's Satisfaction. Lebih tinggi dari aspek Error. Pada bidang Memorability didapatkan nilai rata-rata 22,52, lebih tinggi dari pada keempat aspek. Pada bidang Efficiency didapatkan nilai rata-rata 22,28. Lebih tinggi dari faktor Learnability dari aspek Error. Lebih rendah dari bidang Memorability dan User's Satisfaction. Pada bidang Error didapatkan nilai rata-rata 19,92. Lebih rendah dari keempat bidang. Dan pada bidang User's Satisfaction mendapatkan nilai rata-rata 22,34. Lebih tinggi dari ketiga aspek diantaranya: Learnability, Efficiency, Error. Dan lebih rendah dari aspek Memorability.

4.2. Hasil Analysis System Usability Scale

Hasil dari aplikasi ARTomotif menggunakan system usability scale. System usability scale (SUS) Ada tiga perspektif yang perlu dipertimbangkan saat menentukan hasil perhitungan penilaian yaitu acceptability, grade scale, dan adjective rating. Acceptability terdapat tiga tingkatan yang terdiri dari not acceptable, marginal (rendah dan tinggi), dan acceptable. Sedangkan grade scale terdiri dari A, B, C, D dan F. Pada adjective rating lebih banyak kelas yaitu worst imaginable, poor, ok, good, excellent dan best imaginable. Pada ketiga penilaian system usability scale (SUS) acceptability dipakai untuk melihat tingkat penerimaan pengguna terhadap perangkat lunak, grade scale untuk melihat kelas (grade) perangkat lunak, dan adjective rating untuk melihat rating dari perangkat lunak yang didapatkan. Selain dari ketiga cara tersebut System Usability Scale (SUS) mempunyai cara lain dalam melaksanakan penentuan hasil penilaian yaitu pada cara SUS nilai percentile rank. Berdasarkan hasil penilaian SUS nilai percentile rank dilaksanakan secara umum berdasarkan hasil perhitungan penilaian pengguna. SUS nilai percentile

rank memiliki perbedaan dengan acceptability, grade scale, adjective kelas yang dikelompokkan menjadi tiga kategori. Berikut adalah ketentuan penentuan penilaian pada SUS score percentile rank [8]

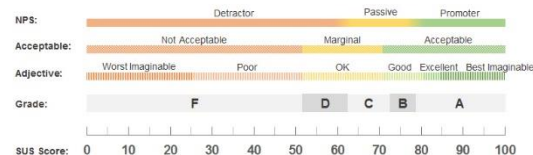
Grade A : dengan skor $\geq 80,3$

Grade B : dengan skor ≥ 74 dan $< 80,3$

Grade C : dengan skor ≥ 68 dan < 74 .

Grade D : dengan skor ≥ 51 dan < 68 .

Grade F : dengan skor lebih < 51 .



Gambar 3. interpretasi skor SUS

Perhitungan skor SUS dilakukan dengan menggunakan rumus SUS untuk masing masing responden.

1. Skor setiap responden pada item pernyataan ganjil dengan angka 1 dikurangi untuk menghitung skor SUS untuk pernyataan dengan angka ganjil.
2. Dengan mengurangkan nilai 5 dari skor responden pada butir pernyataan bilangan genap, Skor SUS untuk pernyataan bilangan genap dapat dihitung.
3. Mengalikan jumlah skor akhir untuk setiap item pernyataan dengan 2,5 menghasilkan Total skor SUS.
4. Jumlah skor SUS seluruh responden dibagi dengan jumlah responden untuk menentukan skor sus rata-rata.

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus system usability scale (SUS) adalah sebagai berikut:

1. Rasio (kerumitan) SUS dengan 50 tanggapan pada Kemampuan Belajar dan Daya Ingat adalah 51,7

Tabel 2. Pernyataan learnability dan memorability

4	1	3	0	3	0	3	1	3	0	18	45
4	1	3	0	4	1	4	1	3	1	22	55
3	0	4	1	4	1	4	0	3	1	21	52.5
4	0	4	1	3	0	4	1	4	0	21	52.5
3	1	3	1	3	1	4	1	4	0	21	52.5
4	0	3	1	4	0	3	0	4	1	20	50
2	1	2	3	2	2	2	1	3	2	20	50
3	1	4	0	4	1	4	0	4	0	21	52.5
3	0	4	0	3	0	3	0	4	1	18	45
4	0	4	0	4	0	3	1	4	1	21	52.5
4	1	4	0	4	0	3	0	3	0	19	47.5
4	1	4	0	4	0	4	0	3	0	20	50
4	0	3	1	3	0	4	1	3	0	19	47.5
4	0	4	0	4	1	4	1	3	0	21	52.5
SKOR RATA-RATA										5.171.875	

2. Rasio keberhasilan terhadap kegagalan (hasil akhir) Asus dalam hal efisiensi, kesalahan, dan kepuasan pengguna adalah 84,2

Tabel 3. pernyataan efficiency, error, user satisfaction

2	1	2	1	2	2	3	2	2	3	2	3	1	3	31	77.5
3	1	4	0	4	0	4	0	3	1	3	1	4	1	4	33
4	1	4	1	4	0	4	1	3	1	4	0	4	1	3	35
4	0	4	1	3	1	4	0	4	0	4	1	4	0	4	34
4	0	4	0	4	0	4	0	4	1	4	0	4	1	4	34
4	1	4	0	4	1	2	1	3	1	3	1	4	0	4	33
4	1	4	1	4	0	3	1	2	2	4	0	3	0	4	33
4	1	3	0	3	2	3	2	3	1	4	0	3	1	4	34
SKOR RATA - RATA															84.21875

4.3. Pembahasan hasil uji validitas

Validitas data kemudian akan dievaluasi berdasarkan hasil angket. Semua data dari kuesioner System Usability Scale (SUS) dianalisis. Nilai hitungan t dan tabel T dibandingkan selama analisis. dengan 50 responden dan tingkat signifikansi sebesar 5%, diperoleh nilai tabel T 0,278. Berikut ini adalah beberapa aspek yang ditunjukkan oleh X:

Tabel 4. hasil validitas learnability dan memorability

		Correlations					
		EFF_1	EFF_2	EFF_3	EFF_4	EFF_5	EFF_TOTAL
EFF_1	Pearson Correlation	1	.399**	.334*	.311*	.234	.694**
	Sig. (2-tailed)		.004	.018	.028	.103	.000
	N	50	50	50	50	50	50
EFF_2	Pearson Correlation	.399**	1	.332*	.300*	.157	.642**
	Sig. (2-tailed)	.004		.018	.035	.277	.000
	N	50	50	50	50	50	50
EFF_3	Pearson Correlation	.334*	.332*	1	.340*	.307*	.686**
	Sig. (2-tailed)	.018	.018		.016	.030	.000
	N	50	50	50	50	50	50
EFF_4	Pearson Correlation	.311*	.300*	.340*	1	.484**	.718**
	Sig. (2-tailed)	.028	.035	.016		.000	.000
	N	50	50	50	50	50	50
EFF_5	Pearson Correlation	.234	.157	.307*	.484**	1	.636**
	Sig. (2-tailed)	.103	.277	.030	.000		.000
	N	50	50	50	50	50	50
EFF_TOTAL	Pearson Correlation	.694**	.642**	.686**	.718**	.636**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	50	50	50	50	50	50

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

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

Tabel 5. hasil validitas

Indikator learnability	T hitung	T tabel	keterangan
X1	0,728	0,278	Valid
X2	0,635	0,278	Valid
X3	0,790	0,278	Valid
X4	0,646	0,278	Valid
X5	0,741	0,278	Valid

Dari hasil pengujian yang dilakukan pada tabel aspek Learnability, Memorability, Efficiency, Error, User's Satisfaction, diketahui terdapat 5 kuisisioner masing-masing yang diisi oleh 50 responden dalam penelitian ini. Untuk menentukan kuisisioner yang valid dan tidak valid, kita harus melihat nilai t tabel. Rumus t tabel adalah $df = N - 2$, yaitu $50 - 2 = 48$ jadi t tabel = 0,278. Berdasarkan hasil perhitungan validitas yang terdapat pada tabel ditentukan bahwa 5 kuisisioner dengan indikator learnability yang digunakan dinyatakan valid karena nilai t hitung > dari nilai t tabel.

4.4. Uji reliabilitas

Pengukuran ini memerlukan pengujian reliabilitas untuk mengukur konsistensi dari kuisisioner yang digunakan untuk mengukur pengaruh antara variabel X menggunakan Software IBM SPSS Statistic. Sebelum melakukan pengujian reliabilitas, harus ada dasar pengambilan keputusan yaitu nilai

alpha sebesar 0,60. Jika nilai t lebih dari 0,60, maka instrumen tersebut di anggap reliabel. Namun jika kurang dari 0,60, maka instrumen tersebut dianggap tidak reliabel. Hasil dari pengujian reliabilitas variabel penelitian sebagai berikut.:

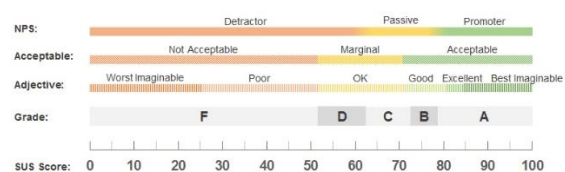
Hasil pengujian reliabilitas pada variabel indikator Learnability menunjukkan bahwa Cronbach's Alpha lebih tinggi dari nilai dasar yaitu $0,750 > 0,60$ yang menandakan bahwa semua pernyataan dalam kuisisioner dianggap reliabel.

Tabel 6. hasil reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.750	5

4.5. System usability scale

Hasil akhir skor System Usability Scale (SUS) terhadap aplikasi ARtomotif yang telah diketahui kemudian diinterpretasikan dalam 4 (empat) variabel yang terlihat pada gambar, sehingga diperoleh hasil seperti yang ditunjukkan oleh gambar dibawah.



Gambar 4. hasil SUS 5 aspek

Rerata System Usability Scale (SUS) berdasarkan Grade, Adjective, Acceptable, NPS Aplikasi ARtomotif (sumber: olahan peneliti)

Tabel 7. rata-rata nilai 5 aspek

Aplika si	Aspek usability	Grade	Adjective	Acceptable	NPS
ARTomotif	Learnability	D	OK	Marginal	Detractor
	Memorability	D	OK	Marginal	Detractor
	Efficiency	A	Excellent	Acceptable	Promoter
	Error	A	Excellent	Acceptable	Promoter
	User's Satisfaction	A	Excellent	Acceptable	Promoter

Pembahasan masing-masing variabel System Usability Scale (SUS) untuk aplikasi ARTomotif adalah sebagai berikut:

1. Grade Scale

terdiri dari indikator yang menunjukkan Nilai (tingkat) perangkat lunak dengan nilai minimal 5, yaitu: A, B, C, D, dan F. merupakan aspek yang paling umum (Learning ability, memory, efficiency, ability, and learning ability) pada skala nilai ARTomotif, dengan "D" mewakili aspek Kemampuan Belajar dan "B" mewakili aspek Efisiensi, Kemampuan, dan Kemampuan Pengguna.

2. Adjective Rating

Di SUS, Peringkat Kata Sifat digunakan untuk melihat properti peringkat perangkat lunak. Berdasarkan hasil skor SUS untuk aspek learnability dan memorability, peringkat kata sifat terburuk yang bisa dibayangkan (sangat buruk), buruk (buruk), oke (baik), sangat baik (sangat baik), dan terbaik yang bisa dibayangkan (sangat baik) mendapat peringkat kata sifat "OK." Di sisi lain, peringkat kata sifat efektivitas, kesalahan, dan kepuasan pengguna menerima peringkat kata sifat "Sangat baik."

3. Acceptability Rating

Tingkat penerimaan pengguna terhadap perangkat lunak ditunjukkan oleh kisaran penerimaan di SUS. Ada tiga tingkatan kisaran penerimaan di SUS: marjinal, tidak dapat diterima, dan dapat diterima. Skor SUS akhir adalah Marjinal untuk aspek kemampuan belajar dan daya ingat, sedangkan aspek efektivitas, kesalahan, dan kepuasan pengguna dapat Diterima.

4. Net Promoter Score (NPS)

Tingkat rekomendasi untuk aplikasi yang diukur ditunjukkan oleh Skor Promotor Bersih. Ada tiga jenis penelitian tentang System Usability Scale (SUS), yaitu: Pasif (pasif), promotor (promotor), dan pencela (pencela). SUB skor akhir digunakan untuk menentukan pencela NPS untuk kemampuan belajar dan mengingat serta promotor NPS untuk efektivitas, kesalahan, dan kepuasan pengguna.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil olah data dan analisis dengan menggunakan pendekatan *system usability scale* (SUS), maka kesimpulan dari penelitian yaitu: Berdasarkan pandangan pengguna siswa kelas X SMK AL – Jabbar Ciledug, nilai usability pada aplikasi ARTomotif pada aspek *Learnability* dan *memorability* adalah 51,7 untuk aspek *Efficiency*, *Error*, dan *User's Satisfaction* adalah 84,2. Berdasarkan presentasi jawaban responden terhadap masing-masing aspek pernyataan dan rata-rata jawaban yang diberikan oleh responden, aplikasi ARTomotif dinilai baik. Pengguna tidak mengalami hambatan pada saat menggunakan aplikasi ARTomotif.

Berdasarkan Berikut ini terdapat beberapa saran yang dapat penulis berikan berdasarkan hasil dari kesimpulan yaitu: Diharapkan penelitian selanjutnya bukan hanya menggunakan pendekatan System Usability Scale (SUS), dan perlu juga menggunakan *usability* yang lain. Menambah data yang diambil dan penambahan waktu pengambilan data agar data yang didapatkan lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Sudiarsa and G. B. Wiraditya, "HEURISTIC EVALUATION USABILITY ANALYSIS ON INFORMATION AND TRACKING COVID-19 APPLICATION PEDULI LINDUNGI USING HEURISTIC EVALUATION," *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, vol. 3, no. 2, 2020.
- [2] M. L. Rahimsyah, A. N. Hayati, and R. N. Arapah, "ANALISIS TERHADAP APLIKASI WHATSAPP DAN LINE MENGGUNAKAN METODE USABILITY DALAM TEKNOLOGI KOMUNIKASI," *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTik)*, vol. 5, no. 2, 2021.
- [3] A. Pratama, A. Faruqi, and E. P. Mandyartha, "Analisis Tingkat Usability Pada Aplikasi Frostid Menggunakan System Usability Scale (SUS)," 2021.
- [4] A. Agung Ngurah Hary Susila and D. Made Sri Arsa, "Analisis System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Perancangan Aplikasi E-Marketing Artshop Berbasis Web Analysis of System Usability Scale (SUS) as an Evaluation of Web-Based Artshop E-Marketing Application Design."
- [5] Sabri Balafif, "ANALISIS WEBSITE MENGGUNAKAN HEURISTIC EVALUATION," 2022.
- [6] N. Huda, "IMPLEMENTASI METODE USABILITY TESTING DENGAN SYSTEM USABILITY SCALE DALAM PENILAIAN WEBSITE RS SILOAM PALEMBANG," 2019. [Online]. Available: www.siloamhospitals.com
- [7] O. H. Rifa, *METODOLOGI PENELITIAN*. 2021.
- [8] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, "SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW,"

Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer, vol. 10, no. 1, pp. 65–74, Apr. 2019, doi: 10.24176/simet.v10i1.2725.

- [9] D. Khuntari Manajemen Informasi dan Komunikasi and S. Yogyakarta, “Analisis Usability Google Workspace for Education di Universitas dengan System Usability Scale Usability Analysis of Google Workspace for Education in University using System Usability Scale,” 2022.