

ANALISIS PERBANDINGAN USABILITY APLIKASI INSTAGRAM DAN TIKTOK MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Desak Nyoman Tri Novi Suryawati, I Nyoman Tri Anindia Putra

Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha

Jalan Udayana No.11, Singaraja, Bali, Indonesia

desak.tri.novi@student.undiksha.ac.id

ABSTRAK

Instagram dan TikTok merupakan platform media sosial yang banyak dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, seperti hiburan, komunikasi, dan pemasaran digital. Meskipun memiliki mekanisme interaksi yang berbeda, evaluasi usability diperlukan untuk memahami pengalaman pengguna secara lebih menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan tingkat usability kedua aplikasi menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Pendekatan penelitian ini bersifat kuantitatif, dengan pengumpulan data melalui kuesioner SUS yang diberikan kepada 50 responden berusia 18–35 tahun yang aktif menggunakan Instagram dan TikTok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TikTok memperoleh skor SUS sebesar 80, sedangkan Instagram memperoleh skor 78, yang mengindikasikan bahwa TikTok memiliki tingkat usability lebih tinggi. Faktor utama yang memengaruhi hasil ini meliputi kemudahan dalam navigasi, desain antarmuka yang lebih intuitif, serta efektivitas sistem rekomendasi konten. Temuan ini dapat menjadi pertimbangan bagi pengembang aplikasi dalam meningkatkan usability melalui perbaikan desain, optimasi navigasi, dan peningkatan sistem rekomendasi agar lebih sesuai dengan preferensi pengguna. Peningkatan usability ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan serta loyalitas pengguna dalam jangka panjang.

Kata kunci : Usability, System Usability Scale (SUS), Instagram, TikTok, Media Sosial

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital, media sosial telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, memungkinkan pengguna untuk berbagi informasi, berkomunikasi, dan menikmati berbagai jenis konten [1].

Dua platform media sosial yang paling populer saat ini adalah Instagram dan TikTok yang memiliki perbedaan signifikan dalam penyajian konten dan interaksi pengguna [2].

Instagram berfokus pada berbagi foto dan video pendek dengan fitur seperti Stories, IGTV, dan Reels, sementara TikTok lebih menonjol dalam penyajian video pendek berbasis algoritma rekomendasi yang sangat personalisasi [3].

Kelebihan utama TikTok dibandingkan Instagram adalah penggunaan kecerdasan buatan dalam sistem rekomendasinya, yang memungkinkan pengalaman pengguna menjadi lebih personal [4].

Meskipun kedua aplikasi memiliki basis pengguna yang besar, perbedaan dalam desain antarmuka dan mekanisme interaksi dapat mempengaruhi tingkat kemudahan penggunaan atau usability.

Usability merupakan faktor krusial yang menentukan keberhasilan sebuah aplikasi, mencakup aspek kemudahan navigasi, efisiensi penggunaan, serta kepuasan pengguna [5].

Namun, hingga saat ini masih sedikit penelitian yang membandingkan usability Instagram dan TikTok secara langsung menggunakan metode yang terstandarisasi [6], [7].

Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengalaman pengguna dalam satu

aplikasi secara terpisah atau aspek lain seperti keterlibatan pengguna dan dampak psikologisnya, tanpa analisis mendalam tentang perbandingan usability kedua platform.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menyoroti aspek usability TikTok dan Instagram. Salah satu studi menemukan bahwa waktu yang dihabiskan di TikTok berhubungan dengan tingkat keterlibatan pengguna, tetapi juga dikaitkan dengan penggunaan media sosial yang bermasalah (PSMU) dan tingkat depresi pengguna [8].

Dari segi usability, evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) menunjukkan bahwa TikTok memiliki skor rata-rata 74, yang mencerminkan tingkat kemudahan penggunaan yang relatif tinggi [9].

Lebih lanjut, penelitian lain membandingkan usability kedua aplikasi secara langsung dan menemukan bahwa TikTok memperoleh skor SUS sebesar 78,2, sedangkan Instagram hanya mencapai 72,5. Hasil ini mengindikasikan bahwa TikTok menawarkan pengalaman pengguna yang lebih baik dibandingkan dengan Instagram dalam aspek navigasi dan efektivitas sistem rekomendasi [6].

Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa TikTok lebih populer di kalangan remaja dibandingkan Instagram karena kemudahan dalam berbagi konten video pendek, yang menjadi daya tarik utama bagi generasi muda [10].

Untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan usability kedua aplikasi menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Metode SUS dipilih karena memiliki validitas yang

tinggi, mudah diimplementasikan dalam skala besar, dan dapat memberikan hasil yang dapat dibandingkan dengan standar industri [11], [12].

Dibandingkan dengan metode lain seperti User Experience Questionnaire (UEQ) atau Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ), SUS lebih fleksibel dalam mengukur usability dari berbagai jenis aplikasi, termasuk media sosial.

Dengan memahami tingkat usability dari kedua aplikasi, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengembang aplikasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan, seperti menyederhanakan antarmuka, meningkatkan navigasi, serta mengoptimalkan sistem rekomendasi konten agar lebih sesuai dengan preferensi pengguna, sehingga meningkatkan keterlibatan dan retensi pengguna dalam jangka panjang [13].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Usability dalam Media Sosial

Usability merujuk pada seberapa mudah suatu sistem digunakan oleh pengguna dalam mencapai tujuannya secara efektif, efisien, dan memuaskan [5].

Dalam konteks media sosial, usability menentukan kenyamanan navigasi, interaksi dengan fitur, serta kepuasan pengguna dalam penggunaan aplikasi. Faktor-faktor seperti desain antarmuka, kecepatan akses, dan responsivitas fitur sangat memengaruhi tingkat usability. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media sosial dengan antarmuka yang lebih sederhana dan fitur yang lebih intuitif cenderung memiliki tingkat kepuasan pengguna yang lebih tinggi. Selain itu, aplikasi dengan desain antarmuka yang responsif dan sistem navigasi yang minim hambatan memiliki skor usability yang lebih tinggi dibandingkan aplikasi dengan fitur kompleks yang sulit diakses [14].

Temuan ini mengindikasikan bahwa kemudahan penggunaan merupakan faktor utama dalam keberhasilan suatu aplikasi media sosial.

2.2. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) pertama kali diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1996 sebagai metode yang cepat dan efisien dalam mengukur usability suatu sistem atau aplikasi [11].

SUS memiliki beberapa keunggulan, seperti kesederhanaan dalam penggunaan, fleksibilitas dalam berbagai jenis sistem, serta validitas yang tinggi dalam mengukur kepuasan pengguna. Metode ini juga telah diadopsi dalam berbagai penelitian usability media sosial, termasuk TikTok dan Instagram. Studi menunjukkan bahwa metode SUS dapat mengukur usability dengan jumlah sampel yang relatif kecil tetapi tetap menghasilkan interpretasi yang valid [9].

Selain itu, penelitian lain mengungkapkan bahwa SUS dapat digunakan secara akurat untuk menilai usability sistem informasi berbasis web, terutama

dalam mengidentifikasi aspek yang perlu ditingkatkan guna meningkatkan pengalaman pengguna [15].

Studi lain juga membuktikan bahwa SUS merupakan metode yang efektif dan efisien dalam mengevaluasi usability, karena mampu menghasilkan data yang valid meskipun dengan jumlah sampel yang relatif kecil. Melalui pengukuran ini, pengembang dapat mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna serta memperoleh wawasan mengenai perbaikan yang diperlukan agar sistem lebih ramah pengguna dan optimal dalam fungsinya [16].

Di samping itu, sejumlah penelitian juga mengaplikasikan SUS dalam evaluasi usability sistem informasi di bidang pendidikan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa SUS dapat membantu dalam menilai tingkat kemudahan penggunaan serta efektivitas sistem dalam memenuhi kebutuhan penggunaannya [17].

2.3. Usability Evaluasi

Usability terdiri dari lima komponen utama, yaitu learnability (kemudahan dalam mempelajari penggunaan aplikasi), efficiency (efisiensi dalam penggunaan fitur), memorability (kemudahan mengingat penggunaan setelah jeda waktu tertentu), errors (jumlah kesalahan yang dilakukan pengguna dan kemudahan dalam memperbaikinya), dan satisfaction (kepuasan pengguna terhadap aplikasi) [18].

Dalam konteks media sosial, usability sangat dipengaruhi oleh desain antarmuka, kemudahan navigasi, serta pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan fitur yang tersedia.

Evaluasi usability dapat dilakukan dengan pendekatan kuantitatif, seperti System Usability Scale (SUS), maupun pendekatan kualitatif melalui wawancara dan observasi perilaku pengguna. Beberapa studi menunjukkan bahwa usability tidak hanya berkaitan dengan kemudahan penggunaan, tetapi juga bagaimana sistem memenuhi ekspektasi pengguna dalam menyelesaikan tugas secara efektif dan efisien [19].

Sejalan dengan itu, usability dapat ditingkatkan melalui evaluasi dan perbaikan desain antarmuka yang lebih intuitif, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan [20].

Lebih lanjut, metode SUS telah digunakan untuk mengevaluasi usability aplikasi media sosial, di mana tingkat kepuasan pengguna sangat dipengaruhi oleh kemudahan navigasi dan desain antarmuka yang interaktif [21].

Hasil studi ini selaras dengan perbandingan usability antara Instagram dan TikTok. TikTok lebih unggul dalam aspek learnability dan efficiency karena sistem rekomendasi berbasis kecerdasan buatan yang secara otomatis menyesuaikan konten dengan preferensi pengguna. Sementara itu, Instagram lebih bergantung pada interaksi berbasis jaringan sosial yang memerlukan eksplorasi manual untuk menemukan konten yang relevan.

2.4. Instagram dan TikTok sebagai Aplikasi Media Sosial

Instagram adalah platform media sosial berbasis visual yang pertama kali diluncurkan pada tahun 2010 [22].

Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk berbagi foto dan video pendek dengan berbagai filter serta fitur interaktif lainnya seperti Stories dan Reels. Instagram memiliki lebih dari 1 miliar pengguna aktif bulanan dan terus berkembang dengan fitur baru untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

TikTok, yang dikembangkan oleh ByteDance dan dirilis secara global pada tahun 2016, berfokus pada konten video pendek dengan algoritma berbasis kecerdasan buatan untuk menyajikan konten sesuai minat pengguna [2].

Hal ini meningkatkan keterlibatan dan retensi pengguna yang menjadikannya salah satu aplikasi media sosial dengan pertumbuhan tercepat dengan lebih dari 1,5 miliar unduhan.

Perbedaan utama antara Instagram dan TikTok terletak pada mekanisme interaksi dan penyajian kontennya. Instagram mengutamakan interaksi sosial melalui pengikut dan komentar, sedangkan TikTok mengandalkan sistem rekomendasi berbasis minat pengguna untuk menampilkan konten yang lebih dipersonalisasi. Desain TikTok yang imersif serta algoritmanya yang terus menyajikan konten sesuai preferensi pengguna berkontribusi pada tingginya durasi penggunaan aplikasi ini, yang berpotensi menimbulkan kebiasaan adiktif dibandingkan Instagram [23].

Beberapa studi menunjukkan bahwa TikTok lebih menarik bagi pengguna muda karena algoritmanya yang canggih dalam menampilkan konten yang relevan secara cepat [8].

Sementara itu, antarmuka TikTok lebih sederhana dan intuitif dibandingkan Instagram, terutama dalam aspek pencarian dan konsumsi konten. Suárez-Álvarez dan Hal ini menjadikan TikTok lebih disukai oleh remaja karena kemudahan dalam membuat dan berbagi video dibandingkan dengan Instagram [10].

Selain sebagai platform hiburan, Instagram dan TikTok juga digunakan untuk menyajikan konten edukatif. TikTok unggul dalam penyebaran cepat melalui algoritma cerdasnya, sedangkan Instagram menawarkan pendekatan yang lebih visual dan terstruktur [24].

2.5. Evaluasi Perbandingan Usability Instagram dan TikTok

Beberapa penelitian telah mencoba membandingkan usability antara berbagai platform media sosial. Salah satu studi yang menggunakan metode SUS dalam mengevaluasi usability TikTok mengungkapkan bahwa hasil evaluasi menunjukkan

skor rata-rata sebesar 74, yang termasuk dalam kategori baik [9].

Selain itu, TikTok menggunakan sistem rekomendasi berbasis kecerdasan buatan yang mampu menyesuaikan konten dengan preferensi pengguna secara akurat [25].

Sistem ini berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan pengguna dengan menghadirkan konten yang lebih relevan dan menarik, sehingga memperkuat pengalaman personalisasi dalam platform tersebut [26].

Namun, di sisi lain, algoritma ini juga dapat membuat pengguna menghabiskan lebih banyak waktu di aplikasi, yang dapat berdampak negatif terhadap pola tidur dan kesehatan mental pengguna [27].

Instagram, sebagai platform yang lebih lama beroperasi dibandingkan TikTok, telah mengalami banyak perubahan dalam antarmuka pengguna dan fitur-fiturnya. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa perubahan antarmuka yang terus menerus dapat mempengaruhi kepuasan pengguna, terutama dengan adanya fitur tambahan seperti Reels yang bersaing langsung dengan TikTok.

2.6. Penelitian Terkait

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas usability aplikasi media sosial menggunakan metode SUS. Salah satu studi mengungkapkan bahwa evaluasi usability tidak hanya terbatas pada aspek navigasi dan desain antarmuka, tetapi juga mencakup bagaimana pengguna merasakan stimulasi dan kebaruan dalam pengalaman penggunaan aplikasi. Studi mereka menunjukkan bahwa aspek stimulasi dan kebaruan memainkan peran penting dalam meningkatkan kepuasan pengguna, yang juga menjadi faktor utama dalam keberlanjutan penggunaan aplikasi media sosial seperti Instagram dan TikTok [28].

Di sisi lain, terdapat penelitian yang menyoroti bahwa pengalaman pengguna terhadap sebuah platform digital juga dipengaruhi oleh sentimen dan reaksi pengguna terhadap fitur yang tersedia. Studi mereka dalam analisis sentimen di media sosial menemukan bahwa sebagian besar pengguna memiliki reaksi negatif terhadap perubahan yang tidak sesuai dengan ekspektasi mereka, yang menunjukkan bahwa aspek usability harus selaras dengan kebutuhan dan preferensi pengguna agar dapat diterima dengan baik [29].

Sementara studi lain menegaskan bahwa aspek kejelasan (perspicuity) dalam usability berperan penting dalam memastikan pengguna dapat dengan mudah memahami dan beradaptasi dengan sistem yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun suatu platform memiliki tampilan menarik dan fitur yang kaya, kurangnya kejelasan dalam navigasi dapat menghambat pengalaman pengguna secara keseluruhan [30].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Penentuan Sampel

Penelitian ini melibatkan responden yang merupakan pengguna aktif Instagram dan TikTok. Sampel dipilih secara acak untuk memastikan keberagaman pengalaman pengguna. Adapun kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi individu yang telah aktif menggunakan Instagram dan TikTok setidaknya dalam satu bulan terakhir, berusia antara 18 hingga 35 tahun sebagai kelompok mayoritas pengguna kedua aplikasi, serta memiliki pengalaman dalam memanfaatkan kedua platform tersebut untuk berbagai keperluan, seperti hiburan, komunikasi, atau bisnis. Jumlah responden yang digunakan dalam penelitian ini sekurang-kurangnya 50 orang untuk masing-masing aplikasi.

3.2. Desain Kuesioner SUS

Instrumen penelitian yang digunakan adalah 2 kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pertanyaan yang dimana kuisisioner pertama mengenai Instagram dan kuisisioner kedua mengenai aplikasi Tiktok dengan skala Likert 1–5 (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju) seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Pertanyaan System Usability Scale Instagram

Pertanyaan	
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi Instagram lagi.
2.	Saya merasa aplikasi Instagram rumit untuk digunakan.
3.	Saya merasa aplikasi Instagram mudah digunakan.
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi Instagram ini.
5.	Saya merasa fitur-fitur aplikasi Instagram ini berjalan dengan semestinya.
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada aplikasi Instagram ini).
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi Instagram ini dengan cepat.
8.	Saya merasa aplikasi Instagram ini membingungkan.
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi Instagram ini.
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi Instagram ini.

Tabel 2. Pertanyaan System Usability Scale Tiktok

Pertanyaan	
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi Tiktok lagi.
2.	Saya merasa aplikasi Tiktok rumit untuk digunakan.
3.	Saya merasa aplikasi Tiktok mudah digunakan.
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi Tiktok ini.
5.	Saya merasa fitur-fitur aplikasi Tiktok ini berjalan dengan semestinya.

Pertanyaan	
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada aplikasi Tiktok ini).
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi Tiktok ini dengan cepat.
8.	Saya merasa aplikasi Tiktok ini membingungkan.
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi Tiktok ini.
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi Tiktok ini.

Kuesioner disusun dalam bentuk digital menggunakan Google Forms untuk memudahkan penyebaran dan pengumpulan data.

3.3. Perhitungan Skor SUS

Dalam metode System Usability Scale (SUS), responden diminta memberikan penilaian subjektif terhadap 10 pernyataan menggunakan skala pilihan: “Sangat Tidak setuju”, Tidak setuju”, “Netral”, “Setuju”, dan “Sangat setuju”. Jika responden merasa tidak menemukan skala yang sesuai, mereka dapat memilih titik tengah skala [11].

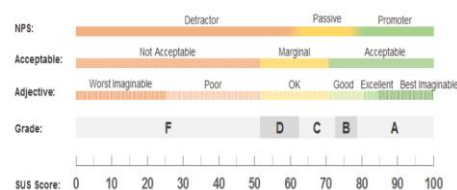
Setiap pernyataan memiliki skor kontribusi yang berkisar antara 1 hingga 5. Untuk pernyataan bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9), skor kontribusinya dihitung dengan mengurangi 1 dari nilai skala yang dipilih. Sementara itu, untuk pernyataan bernomor genap (2, 4, 6, 8, dan 10), skor kontribusinya diperoleh dengan mengurangkan nilai skala dari 5. Setelah semua skor kontribusi dijumlahkan, hasilnya dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan skor akhir SUS, yang berkisar antara 0 hingga 100 [11]. Dibawah ini merupakan rumus perhitungan skor SUS:

$$\text{Skor SUS} = ((Q1-1) + (5-Q2) + (Q3-1) + (5-Q4) + (Q5-1) + (5-Q6) + (Q7-1) + (5-Q8) + (Q9-1) + (5-Q10)) \times 2,5$$

Hasil perhitungan SUS kemudian dikategorikan berdasarkan tiga aspek utama: acceptability, grade scale, dan adjective rating. Dalam penelitian ini, grade scale digunakan untuk menilai tingkat kegunaan berdasarkan lima tingkatan, yaitu:

- Grade A: Skor > 80,3 dengan kategori *Excellent*.
- Grade B: Skor antara 68 hingga 80,3 dengan kategori *Good*.
- Grade C: Skor 68 dengan kategori *OK*.
- Grade D: Skor antara 51 hingga 67 dengan kategori *Poor*.
- Grade F: Skor < 51 dengan kategori *Awful*.

Detail lebih lanjut mengenai evaluasi SUS dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Skor SUS

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah responden menyelesaikan tugas yang diberikan, peneliti mendistribusikan kuesioner SUS untuk diisi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis

guna memperoleh hasil pengujian perbandingan usability aplikasi Instagram dan Tiktok menggunakan metode System Usability Scale.

Table 3. Hasil Perhitungan Skor SUS Responden Instagram

Skor Hasil Hitung Instagram										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	1	4	4	4	2	3	4	4	4	33	83
3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	27	68
4	4	3	1	3	2	1	3	3	2	26	65
3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	98
4	4	4	4	3	2	3	3	4	2	33	83
4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	98
4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	37	93
4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	36	90
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	30	75
4	1	3	3	2	2	3	3	3	3	27	68
4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	30	75
0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	45
0	4	4	4	4	2	2	4	0	0	24	60
4	3	4	4	4	3	3	4	4	1	34	85
4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	33	83
4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35	88
4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	33	83
3	3	3	4	3	2	1	3	3	3	28	70
3	3	3	4	3	1	3	3	3	3	29	73
4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	32	80
4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	29	73
2	3	3	4	3	2	3	3	2	3	28	70
4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	36	90
4	3	3	4	2	1	3	4	3	3	30	75
4	3	3	0	3	2	3	3	3	3	27	68
3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	35	88
0	4	4	4	4	3	4	4	4	3	34	85
4	4	4	4	3	3	3	3	4	2	34	85
2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	29	73
4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	35	88
2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	19	48
3	1	4	1	3	1	3	3	3	1	23	58
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38	95
4	3	3	2	2	2	3	3	3	2	27	68
3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	28	70
3	3	4	4	4	3	3	3	3	1	31	78
3	3	4	4	3	2	2	3	3	3	30	75
4	3	4	3	3	2	3	3	3	1	29	73
4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37	93
4	4	4	1	4	3	4	3	3	3	33	83
4	4	4	2	4	2	4	4	4	3	35	88
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	78
4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	36	90
3	2	3	3	4	3	1	3	3	1	26	65
4	4	4	1	4	2	4	4	4	4	35	88
3	3	2	4	2	3	3	3	1	2	26	65
4	3	4	3	3	3	3	3	3	1	30	75
Skor Rata-rata Instagram											78

Table 4. Hasil Perhitungan Skor SUS Responden Tiktok

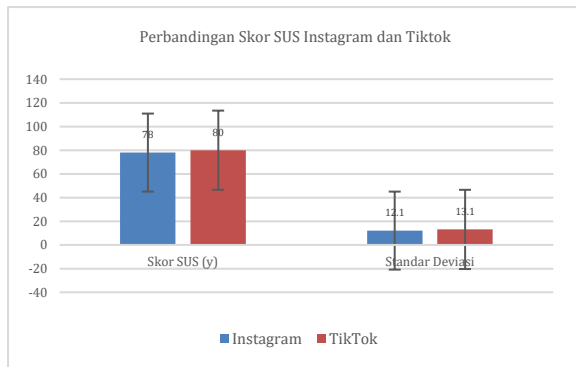
Skor Hasil Hitung Tiktok										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	33	83
4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	36	90
3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	98
4	3	4	4	2	2	3	3	4	3	32	80
4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	37	93
4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	36	90
4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	38	95
3	4	4	2	4	4	4	3	4	3	35	88
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	35	88
4	4	4	4	3	2	3	3	3	4	34	85
4	4	4	3	3	2	2	3	3	3	31	78
3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	35	88
2	4	4	2	2	2	2	4	0	0	22	55
4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	35	88
4	4	4	4	0	3	3	4	4	4	34	85
3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	34	85
4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	35	88
3	3	3	4	3	2	1	3	3	3	28	70
1	4	4	4	3	2	2	4	4	3	31	78
4	3	3	4	2	2	3	3	3	4	31	78
4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	37	93
2	3	3	4	3	2	3	3	2	3	28	70
4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	38	95
4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	35	88
4	3	3	3	2	2	3	3	3	2	28	70
3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	37	93
0	4	4	0	4	3	4	3	4	3	29	73
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	73
3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	29	73
4	3	3	1	0	0	1	1	1	3	17	43
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
4	4	4	3	3	1	3	3	3	1	29	73
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	3	3	3	4	3	2	3	33	83
3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	27	68
4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	37	93
3	2	3	4	3	2	2	3	3	3	28	70
4	3	3	3	3	2	3	3	3	1	28	70
0	2	3	3	3	1	3	2	1	1	19	48
2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	36	90
4	4	4	3	4	2	4	3	4	3	35	88
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
0	4	4	4	4	0	4	4	1	3	28	70
2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28	70
4	3	3	4	4	3	3	0	4	4	32	80
3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	28	70
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	78
Skor Rata-rata Tiktok											80

Table 5. Tabel Perbandingan Skor SUS Instagram dan Tiktok

Aplikasi	Rata-rata Skor SUS	Standar Deviasi	Kategori Usability
Instagram	78	12.1	Good
Tiktok	80	13.1	Good

Hasil penelitian menunjukkan bahwa TikTok memperoleh skor System Usability Scale (SUS) sebesar 80, sedangkan Instagram memperoleh skor 78. Berdasarkan interpretasi skala SUS, kedua skor tersebut termasuk dalam kategori "Good". Perbedaan skor ini mengindikasikan bahwa secara umum,

pengguna merasa TikTok sedikit lebih mudah digunakan dibandingkan dengan Instagram.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Skor SUS Instagram dan Tiktok

Hasil perhitungan dengan metode System Usability Scale (SUS) menunjukkan adanya perbedaan rata-rata skor antara aplikasi Instagram dan TikTok. Tabel.2 dan Tabel.3 menyajikan skor SUS masing-masing aplikasi serta rata-rata nilai kuesioner SUS. Selain itu, perhitungan dilakukan untuk setiap pertanyaan sesuai dengan standar SUS. Berdasarkan data dalam tabel, Instagram memiliki rata-rata skor SUS sebesar 78, sedangkan TikTok memperoleh skor 80. Mengacu pada aturan penilaian SUS yang ditampilkan dalam Gambar.1, kedua aplikasi tersebut termasuk dalam kategori "Acceptable" dalam aspek acceptability dan mendapatkan grade "B" dengan adjective rating "Good".

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa TikTok memiliki usability lebih baik dibandingkan Instagram berdasarkan metode System Usability Scale (SUS), dengan skor masing-masing 80 dan 78. TikTok unggul dalam navigasi intuitif dan sistem rekomendasi konten yang lebih akurat, sedangkan Instagram menghadapi tantangan dalam usability, terutama pada fitur Reels yang memiliki kurva pembelajaran lebih tinggi. Untuk meningkatkan pengalaman pengguna, Instagram disarankan menyederhanakan antarmuka, memperbaiki navigasi, dan mengoptimalkan algoritma rekomendasi. TikTok dapat mempertahankan desain intuitifnya serta meningkatkan efisiensi sistem. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan demografi dan menggunakan metode evaluasi lain, seperti UEQ atau PSSUQ, guna memperoleh analisis usability yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. S. Ramdani, H. Nugraha, dan A. Hadiapurwa, "POTENSI PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN DARING," *Akademika*, vol. 10, no. 02, hlm. 425–436, Des 2021, doi: 10.34005/akademika.v10i02.1406.
- [2] A. A. A. Sharabati, S. Al-Haddad, M. Al-Khasawneh, N. Nababteh, M. Mohammad, dan Q. Abu Ghoush, "The Impact of TikTok User Satisfaction on Continuous Intention to Use the Application," *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, vol. 8, no. 3, Sep 2022, doi: 10.3390/joitmc8030125.
- [3] I. P. Dedy, W. Darmawan, G. Aditra Pradnyana, I. Bagus, dan N. Pascima, "Optimasi Parameter Support Vector Machine Dengan Algoritma Genetika Untuk Analisis Sentimen Pada Media Sosial Instagram", [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.31598>
- [4] Y. Wang, "Humor and camera view on mobile short-form video apps influence user experience and technology-adoption intent, an example of TikTok (DouYin)," *Comput Human Behav*, vol. 110, Sep 2020, doi: 10.1016/j.chb.2020.106373.
- [5] N. W. Utami, I. Ketut, R. Arthana, I. Gede, dan M. Darmawiguna, "EVALUASI USABILITY PADA E-LEARNING UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA DENGAN METODE USABILITY TESTING."
- [6] "251+258+JURNAL+FLENDIO_021255".
- [7] M. Qomarul Huda, R. Mustafa Maulana, S. Informasi, dan F. Sains dan Teknologi, "EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI INSTAGRAM MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING 1."
- [8] C. Hendrikse dan M. Limniou, "The Use of Instagram and TikTok in Relation to Problematic Use and Well-Being," *J Technol Behav Sci*, Des 2024, doi: 10.1007/s41347-024-00399-6.
- [9] F. Abdillah, S. Informasi, F. Sains, dan D. Teknologi, "Analisis Evaluasi Penggunaan Aplikasi TikTok dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," vol. 4, no. 2, hlm. 57–61, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/jveit>
- [10] "e62a08d03b7fa0211fe79d0756bce944".
- [11] J. Brooke, "SUS-a quick and dirty usability scale," 1996. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.researchgate.net/publication/319394819>
- [12] P. Y. Pratiwi, I. M. Ardwi Pradnyana, dan N. K. Winda Damayanti, "Usability Analysis on Digital Library Information System using System Usability Scale (SUS)," dalam *Proceedings - IEIT 2023: 2023 International Conference on Electrical and Information Technology*, Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., 2023, hlm. 293–298. doi: 10.1109/IEIT59852.2023.10335582.
- [13] A. Anggraini dan D. F. Suyatno, "Pengujian Usability Dan User Experience Aplikasi Threads Menggunakan System Usability Scale (SUS) Dan User Experience Questionnaire (UEQ)," 2024.
- [14] S. K. Asli, "Exploring Generation Z Marketing Preferences on Instagram and TikTok in Finland Title: Exploring Generation Z Marketing

- Preferences on Instagram and TikTok in Finland.”
- [15] N. I. Luh, G. E. Aprilianti, N. Tri, A. Putra, dan S. Stikom Indonesia, “ANALISIS SISTEM INFORMASI SMA NEGERI 1 KERAMBITAN MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE,” *Majalah Ilmiah UNIKOM*, vol. 19, no. 1.
- [16] N. Kadek, V. Agustina, N. Tri, dan A. Putra, “ANALISIS FRONT END SISTEM INFORMASI WEBSITE PT. BALI SWAKINARYA CIPTA SEJAHTERA DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE,” *JTII*, vol. 6, no. 02, 2021.
- [17] I. A. G R W Astari dan I. T. Nyoman Putra, “ANALISIS SISTEM INFORMASI KEMDIKBUD PADA SD NEGERI 2 DAWAN KLOD DENGAN SYSTEM USABILITY SCALE,” *Jurnal Informatika dan Komputer) Akreditasi KEMENRISTEKDIKTI*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: 10.33387/jiko.
- [18] “Usability+Testing+pada+Sistem+Informasi +Akademik+New+Generation+(SIK-NG)+Undiksha+Menggunakan+Metode+Heuristic+Evaluation+Ditinjau+dari+Pengguna+Mahasiswa”.
- [19] I. G. W. Rudiarta, I. M. A. Pradnyana, dan P. Y. Pratiwi, “Evaluasi Usability Sistem Taring Dukcapil Menggunakan Metode Usability Testing dan Pendekatan UCD,” *Techno.Com*, vol. 23, no. 2, hlm. 433–445, Mei 2024, doi: 10.62411/tc.v23i2.10079.
- [20] I. Walhidayah, I. Made Ardwi Pradnyana, dan I. Gusti Lanang Agung Raditya Putra, “Evaluasi Usability Aplikasi Rudaya Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire Usability Evaluation of Rudaya Applications Using Usability Testing and USE Questionnaire Methods.” [Daring]. Tersedia pada: <https://play.google.com/store/apps/details?id=id.rudaya.rudayaapp>
- [21] N. Tri, A. Putra, I. Gede, A. Chandra Wijaya, I. Kadek, dan D. Saputra, “USABILITY TESTING GAME PUBG MOBILE DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS),” vol. 2, no. 2, 2023.
- [22] T. Henneman, “Beyond Lip-Synching: Experimenting with TikTok Storytelling.” [Daring]. Tersedia pada: <http://www.aejmc.us/spig/journal>
- [23] C. Montag, H. Yang, dan J. D. Elhai, “On the Psychology of TikTok Use: A First Glimpse From Empirical Findings,” 16 Maret 2021, *Frontiers Media S.A.* doi: 10.3389/fpubh.2021.641673.
- [24] Y. Fitriani, “Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional. PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PENYAJIAN KONTEN EDUKASI ATAU PEMBELAJARAN DIGITAL,” *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, vol. 5, no. 4, hlm. 1006–1013, 2021, doi: 10.52362/jisamar.v5i4.609.
- [25] J. P. Micaletto-Belda, N. Morejón-Llamas, dan P. Martín-Ramallal, “The Role of TikTok as an Educational Platform: Analysis of User Perceptions on Scientific Content,” *Revista Mediterranea de Comunicacion*, vol. 15, no. 1, hlm. 97–142, 2024, doi: 10.14198/MEDCOM.25419.
- [26] N. A. Rahimullah, S. B. Damayanti, A. A. Izra, dan P. W. Handayani, “Assessing the factors influencing users accessing higher education content on TikTok,” *Cogent Education*, vol. 9, no. 1, 2022, doi: 10.1080/2331186X.2022.2148498.
- [27] M. Ahmed Hassan, S. Editor, L. Productions, dan I. Pakistan Pakistan, “The Effect of Tiktok on Mental Health and Psychological Wellbeing of University Students,” *Polit Soc*, vol. 1, no. 3, hlm. 186–197, 2023, doi: 10.63067/gta31b39.
- [28] I. Nyoman Tri Anindia Putra, K. Sepdyana Kartini, P. Wirayudi Aditama, dan S. Prian Tahalea, “Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ),” *International Journal of Natural Science and Engineering*, vol. 5, hlm. 25–29, 2021, doi: 10.23887/ijnse.v5i.
- [29] I. Bagus, G. Sarasvananda, D. Selivan, M. L. Radhitya, N. Tri, dan A. Putra, “SINTECH Journal | 227 Analisis Sentimen Pada Pembelajaran Daring Di Indonesia Melalui Twitter Menggunakan Naïve Bayes Classifier”, [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.31598>
- [30] N. K. R. Juniantari, I. Nyoman, dan T. A. Putra, “ANALISIS SISTEM INFORMASI DPMPSTP MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE,” *Jurnal Informatika dan Komputer) Akreditasi KEMENRISTEKDIKTI*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: 10.33387/jiko