

ANALISIS TINGKAT KELAYAKAN ANTARMUKA PENGGUNA PADA APLIKASI INDOMARET POINKU MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)

Fifi Efiyani, Eka Puspita Sari

Teknologi Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia
Jalan Raya Kramat No. 98 Jakarta Pusat, Indonesia
eka.eps@bsi.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan bisnis retail digital mendorong berbagai perusahaan untuk menghadirkan aplikasi loyalitas pelanggan, termasuk Indomaret Poinku. Namun, keberhasilan aplikasi tersebut ditentukan oleh kelayakan antarmuka pengguna dan kelengkapan fitur. Dalam penelitian ini, kami melihat bagaimana antarmuka pengguna aplikasi Indomaret Poinku dapat dinilai dari segi *usability*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kelayakan antarmuka aplikasi Indomaret Poinku dengan menggunakan metode Sistem Kelayakan Skala (SUS). Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif deskriptif dengan meminta data dari 120 pengguna aktif aplikasi. *Usability* dinilai berdasarkan lima dimensi yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan kepuasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa SUS memiliki skor rata-rata sebesar 64,37 dan termasuk dalam kategori *Marginal*, yang diberi peringkat *Grade D*, atau "OK". *Satisfaction* menerima skor 7,03, sedangkan *errors* menerima skor 6,10. Instrumen yang digunakan valid dan reliabel ditunjukkan melalui uji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Indomaret Poinku memiliki tingkat *usability* yang cukup baik, tetapi *learnability* dan *efficiency* masih perlu diperbaiki untuk membuatnya lebih mudah digunakan.

Kata kunci: Antarmuka Pengguna, Indomaret Poinku, *Usability*, *System Usability Scale*.

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya bisnis ritel di Indonesia, dapat dilihat dari semakin menjamurnya pusat-pusat perbelanjaan, baik dalam bentuk pasar swalayan, Freshmart, Transmart, Hyppermart, Alfamart maupun Indomaret. Persaingan tersebut memicu para pebisnis di bidang ritel ini tidak hanya fokus pada kegiatan pemasarannya namun juga harus mampu menerapkan konsep pemasaran yang mengarah kepada menjaga hubungan dengan konsumennya yang sudah ada dengan tujuan untuk meningkatkan loyalitas konsumen (*customer loyalty*) [1].

Penulis mengamati bahwa banyaknya cara berpromosi yang berbeda-beda setiap ritel di Indonesia, contohnya Indomaret dengan menyediakan aplikasi khusus member yang dapat digunakan ketika berbelanja di Indomaret dengan menunjukkan QRIS setiap berbelanja di Indomaret dengan kemudahan dalam mengumpulkan poin, menukarkan hadiah, serta mengakses penawaran menarik lainnya. Menurut website i-saku.com, Indomaret Poinku adalah program membership dimana kamu bisa memperoleh ekstra untung berupa pengumpulan Poin dan Stamp setiap melakukan pembayaran di Toko Indomaret menggunakan i.saku [2].

Permasalahan utama yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah belum diketahui sejauh mana tingkat kelayakan antarmuka pengguna (*user interface*) aplikasi Indomaret Poinku berdasarkan persepsi pengguna aktifnya. Banyak pengguna masih mengalami kesulitan dalam memahami fungsi fitur atau menemukan menu tertentu yang berpotensi menurunkan kepuasan dan loyalitas pelanggan [3].

Namun, meskipun aplikasi Indomaret Poinku memiliki potensi besar sebagai sarana program loyalitas pelanggan, keberhasilan pemanfaatannya tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur yang ditawarkan, tetapi juga oleh tingkat kegunaan (*usability*) aplikasi tersebut. *Usability* mencakup aspek seperti kemudahan penggunaan, konsistensi tampilan, serta pemahaman pengguna terhadap fungsi yang tersedia. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi sejauh mana aplikasi Indomaret Poinku dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam mendukung kemudahan transaksi dan akses informasi promo [4].

Salah satu metode evaluasi yang banyak digunakan karena kepraktisannya adalah *System Usability Scale* (SUS). *Usability* merupakan suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs web sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan efektif dan cepat [3]. *System Usability Scale* (SUS) yaitu metode yang digunakan untuk menguji kelayakan antarmuka suatu sistem atau aplikasi. Metode ini dipilih karena melibatkan langsung pengguna akhir dalam proses penilaian, sehingga hasilnya mencerminkan pengalaman nyata pengguna. Kuesioner SUS terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala penilaian dari 1-5. Keunggulan lain dari metode ini adalah tidak memerlukan banyak responden, sehingga lebih efisien dari segi waktu dan biaya [5].

Dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kelayakan antarmuka pengguna pada aplikasi Indomaret Poinku. SUS menilai elemen seperti *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* [4].

Untuk menyelesaikan masalah ini, data kuesioner SUS dikumpulkan dari pengguna aktif aplikasi, data diproses secara statistik menggunakan SPSS dan hasil dianalisis untuk memberikan saran untuk meningkatkan antarmuka agar lebih efisien dan mudah digunakan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Analisis

Analisis adalah langkah awal dalam pengembangan sistem yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan masalah yang bisa diselesaikan dengan sistem yang akan dibuat. Dalam proses ini, sistem yang masih menyeluruh diuraikan menjadi bagian-bagian kecil agar lebih mudah dipahami. Tujuannya adalah untuk mengenali dan menilai masalah serta peluang yang ada, sehingga dapat dirancang sistem yang sesuai dengan kebutuhan [6]. Seorang analis sistem secara sistematis mengevaluasi bagaimana sebuah bisnis berjalan dengan mengamati proses pemasukan data, pengolahan data, hingga menghasilkan informasi. Tujuannya adalah untuk membantu meningkatkan kinerja proses dalam organisasi. Tugas utama analis sistem adalah mengumpulkan dan menganalisis data dari perusahaan, lalu mengembangkan sistem informasi yang bisa menjadi solusi atau penyempurnaan dari sistem yang sudah ada sebelumnya [7].

2.2. Pengertian Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yang berarti penerapan atau penggunaan. Secara istilah, aplikasi merupakan program yang telah dirancang dan siap digunakan untuk menjalankan fungsi tertentu, baik secara langsung oleh pengguna maupun sebagai pendukung aplikasi lainnya. Aplikasi dibuat agar dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan atau tujuan spesifik dari penggunaannya [6]. Aplikasi adalah *program* atau *software* yang dibuat khusus untuk menjalankan tugas tertentu pada perangkat elektronik seperti komputer, *smartphone*, atau tablet. Istilah "aplikasi" berasal dari bahasa Inggris *application software*, yang berarti perangkat lunak yang dibuat untuk tujuan tertentu. Saat ini, aplikasi telah berkembang luas dan digunakan di berbagai bidang, seperti bisnis, hiburan, pendidikan, kesehatan, dan banyak lagi, sesuai kebutuhan penggunaannya [8].

2.3. Pengertian Usability

Menurut [9] *Usability* atau tingkat kegunaan suatu aplikasi dapat dijelaskan melalui lima aspek utama:

- Learnability* adalah Seberapa mudah pengguna memahami dan mulai menggunakan aplikasi saat pertama kali mencobanya.
- Efficiency* adalah Seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas setelah memahami cara penggunaan aplikasi.

- Memorability* adalah Se jauh mana pengguna dapat mengingat kembali cara menggunakan aplikasi setelah tidak menggunakannya dalam beberapa waktu.
- Error* adalah Seberapa sering pengguna melakukan kesalahan, seberapa serius dampaknya, dan seberapa mudah mereka bisa memperbaikinya.
- Satisfaction* adalah Seberapa puas pengguna saat menggunakan aplikasi, termasuk kenyamanan dan kesan terhadap desainnya.

2.4. Metode SUS (System Usability Scale)

Metode *System Usability Scale* (SUS) adalah teknik evaluasi yang menggunakan kuesioner untuk menilai seberapa mudah dan nyaman suatu sistem atau aplikasi digunakan. Metode ini dikenal juga sebagai teknik "*quick and dirty*" karena cepat dan sederhana, namun tetap efektif [5]. Kuesioner SUS terdiri dari 10 pertanyaan, yang terbagi menjadi 5 pertanyaan positif dan 5 pertanyaan negatif. Setiap pertanyaan memiliki 5 pilihan jawaban, mulai dari "Sangat Tidak Setuju" (skor 1) hingga "Sangat Setuju" (skor 5). Hasil dari SUS berupa skor total yang berkisar antara 0 hingga 100, yang menunjukkan tingkat kegunaan sistem yang dievaluasi [10].

2.5. Indomaret Poinku

Indomaret Poinku adalah aplikasi keanggotaan (*membership*) dari Indomaret yang memberikan berbagai keuntungan bagi penggunanya. Setiap kali pelanggan berbelanja, mereka akan mendapatkan *poin* dan *stamp* yang bisa ditukar dengan berbagai kupon menarik. Nilai dari setiap kupon bervariasi, namun semuanya dirancang untuk memberikan manfaat tambahan dalam setiap transaksi [2]. Tidak hanya mendapatkan *poin* atau *stamp*, penulis menganalisis bahwa aplikasi tersebut dapat melakukan transaksi pembayaran jika aplikasi Indomaret Poinku sudah tersambung dengan aplikasi i-saku, serta juga aplikasi Indomaret Poinku menyediakan informasi berbagai promosi yang berjalan dan keuntungan lainnya seperti promosi tambahan dengan menggunakan Indomaret Poinku ketika berbelanja.

2.6. Penelitian Terkait

Penelitian yang dilakukan oleh Filipi Fushika dan Eka Puspita Sari dengan judul "Analisis Tingkat Kegunaan Aplikasi Quiver 3D dengan Metode *System Usability Scale* (SUS)". Hasil penelitian menunjukkan skor SUS rata-rata 77,6 yang masuk kategori Baik atau *Acceptable*, meskipun terdapat kendala pada navigasi antarmuka dan kebutuhan perangkat dengan spesifikasi tertentu [4].

"Analisis *Usability Testing* Menggunakan Metode SUS Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee" adalah penelitian yang ditulis oleh Nurul Huda, Frans Habrizons, Andre Satriawan, Muhammad Iranda, dan Tintou Pramuda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas informasi, kecepatan aplikasi, fitur, dan kelengkapan halaman berkontribusi pada kepuasan

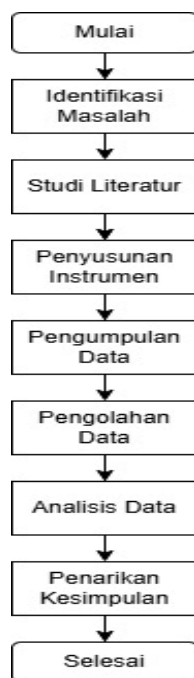
pengguna; uji SUS menunjukkan tingkat usability yang baik [9].

"Evaluasi Usability pada Aplikasi OVO Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS)" adalah penelitian yang dilakukan oleh Hillal Al Rosyid, Dioviando Putra Rakhmadani, dan Shintia Dwi Alike. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi OVO menerima skor SUS rata-rata 69,23, yang termasuk dalam kategori baik; namun, fitur dan antarmuka pengguna masih perlu ditingkatkan [3].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Tahapan Penelitian

Berikut adalah *flowchart* (diagram alir) yang digunakan pada penelitian ini:



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

3.2. Identifikasi Masalah

Penelitian ini diawali dengan mengamati adanya kebutuhan untuk mengevaluasi usability antarmuka aplikasi Indomaret Poinku dari sudut pandang pengguna. Permasalahan utama adalah apakah antarmuka aplikasi tersebut layak dan mudah digunakan berdasarkan pengalaman pengguna.

3.3. Studi Literatur

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan teori-teori pendukung serta penelitian terdahulu mengenai *usability*, *System Usability Scale* (SUS), dan evaluasi antarmuka pengguna. Referensi diambil dari buku dan jurnal nasional yang relevan dalam kurun waktu lima tahun terakhir.

3.4. Penyusunan Instrumen

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner SUS yang terdiri dari 10 item pernyataan. Jawaban

responden menggunakan skala Likert 1–5, mulai dari “Sangat Tidak Setuju” hingga “Sangat Setuju”. Selain itu, disertakan beberapa pertanyaan identitas responden seperti usia, jenis kelamin, dan frekuensi penggunaan aplikasi.

3.5. Pengumpulan Data

Kuesioner disebar secara *daring* melalui Google Form kepada pengguna aktif aplikasi Indomaret Poinku. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu hanya kepada responden yang sudah pernah menggunakan aplikasi tersebut minimal dua kali. Target jumlah responden antara 50–100 orang.

3.6. Pengolahan Data

Setelah data terkumpul, dilakukan pengolahan data dalam dua tahap:

- Perhitungan Skor SUS (Manual / Excel)
 - Skor pernyataan ganjil = jawaban – 1
 - Skor pernyataan genap = 5 – jawaban
 - Total skor dari 10 item $\times 2,5$ = skor akhir SUS (0–100)
- Pengolahan Data Statistik dengan SPSS Data kuesioner juga diolah menggunakan SPSS untuk analisis statistik deskriptif. Penggunaan SPSS bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki keandalan yang baik dan layak untuk dianalisis lebih lanjut.

3.7. Analisis Data

Hasil skor SUS diinterpretasikan menggunakan pedoman standar dengan nilai skor sebagai berikut:

- Skor $\geq 68 \rightarrow$ kategori *usability* baik
- Skor $< 68 \rightarrow$ kategori perlu perbaikan

Selain itu, masing-masing item akan dikaitkan dengan lima variabel *usability*: *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Error*, dan *Satisfaction*. Analisis ini dilakukan secara deskriptif untuk memperkuat temuan penelitian.

3.8. Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, disusun kesimpulan mengenai tingkat kelayakan antarmuka aplikasi Indomaret Poinku. Kesimpulan ini dilengkapi dengan saran yang ditujukan kepada pengembang agar memperbaiki aspek-aspek tertentu dalam tampilan atau fungsi aplikasi.

3.9. Instrumen Penelitian

Kuesioner terdiri dari 15 pernyataan yang mewakili persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, efisiensi, kepercayaan diri, dan kenyamanan dalam menggunakan aplikasi. Selain 15 item SUS, ditambahkan pertanyaan identitas responden seperti usia, jenis kelamin, pekerjaan, lama penggunaan aplikasi dan frekuensi. Berikut adalah tabel pertanyaan kuesioner sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Penelitian Metode SUS

Variabel	Indikator	Type	Skala Likert
Learnability	Saya merasa aplikasi Indomaret Poinku mudah untuk dipelajari sejak pertama kali digunakan.	Positif	1 sampai 5
	Saya merasa kesulitan memahami cara kerja aplikasi Indomaret Poinku saat pertama kali mencobanya.	Negatif	1 sampai 5
Efficiency	Saya dapat menggunakan aplikasi Indomaret Poinku secara efisien tanpa membuang waktu.	Positif	1 sampai 5
	Aplikasi Indomaret Poinku terasa lambat dan membuat proses menjadi tidak efisien.	Negatif	1 sampai 5
Memorability	Saya mudah mengingat kembali cara menggunakan aplikasi Indomaret Poinku meskipun sudah lama tidak menggunakannya.	Positif	1 sampai 5
	Saya sering lupa bagaimana cara menggunakan fitur dalam aplikasi Indomaret Poinku.	Negatif	1 sampai 5
Errors	Saya jarang mengalami kesalahan saat menggunakan aplikasi Indomaret Poinku	Positif	1 sampai 5
	Aplikasi Indomaret Poinku sering menimbulkan kesalahan yang membuat saya bingung.	Negatif	1 sampai 5
Satisfaction	Saya merasa puas menggunakan aplikasi Indomaret Poinku.	Positif	1 sampai 5
	Saya merasa tidak nyaman dan kurang puas selama menggunakan aplikasi Indomaret Poinku.	Negatif	1 sampai 5

Sumber: (Peneliti 2025)

Pada rangkaian pertanyaan kuesioner diatas, peneliti memberikan penilaian terhadap aplikasi Indomaret Poinku melalui pengisian kuesioner sebagai instrumen pengujian dengan menggunakan metode SUS yang terdiri dari 10 pertanyaan tersebut dengan menggunakan skala Likert 1 sampai 5 pada setiap pertanyaan. Setiap pertanyaan akan diberikan opsi jawaban sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Skala Likert Metode SUS

No.	Jawaban	Skala
1.	Sangat Setuju	Dengan skala 5
2.	Setuju	Dengan skala 4
3.	Biasa Saja	Dengan skala 3
4.	Tidak Setuju	Dengan skala 2
5.	Sangat Tidak Setuju	Dengan skala 1

Sumber: (Peneliti 2025)

3.10. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna aktif aplikasi Indomaret Poinku di Indonesia, tanpa batasan wilayah tertentu. Yang dimaksud dengan pengguna aktif adalah individu yang telah menggunakan aplikasi Indomaret Poinku minimal dua kali dalam kurun waktu tiga bulan terakhir.

Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik *purposive sampling* digunakan karena hanya responden yang relevan atau pengguna aktif aplikasi Indomaret Poinku yang telah menggunakannya minimal dua kali. Hal ini memastikan bahwa data yang diperoleh tepat sasaran, efektif, dan dapat digunakan sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria responden yang dijadikan sampel adalah:

- Berusia minimal 17 tahun

- Telah menggunakan aplikasi Indomaret Poinku minimal dua kali
- Bersedia mengisi kuesioner secara lengkap dan sukarela

Jumlah responden yang ditargetkan dalam penelitian ini adalah minimal 100 orang. Untuk menentukan jumlah responden minimal yang dibutuhkan dalam penelitian ini, digunakan rumus Slovin karena jumlah populasi pengguna aplikasi Indomaret Poinku tidak diketahui secara pasti. Dengan asumsi populasi sebesar 100.000 dan tingkat kesalahan 10%, maka jumlah minimal responden dapat dihitung sebagai berikut:

$$n = \frac{100.000}{1 + 100.000(0,1)^2}$$

$$n = \frac{100.000}{1 + 10000}$$

$$n = \frac{100.000}{10001} = n = 100$$

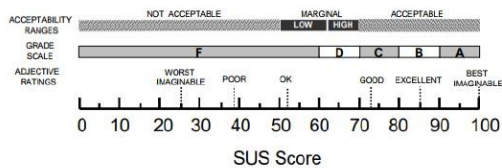
Oleh karena itu, jumlah responden minimal dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 100 orang, yang juga sesuai dengan pedoman dari metode *System Usability Scale (SUS)*.

3.11. Metode Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, dengan fokus utama pada pengolahan dan interpretasi skor *usability* berdasarkan metode *System Usability Scale (SUS)*. Langkah-langkah dalam menghitung skor SUS dari data kuesioner adalah sebagai berikut:

- Konversi Skor
 - Untuk pernyataan ganjil (positif): skor = nilai jawaban – 1
 - Untuk pernyataan genap (negatif): skor = 5 - nilai jawaban
- Total Skor: Lakukan penjumlahan setelah semua skor dikonversi.
- Skor Akhir SUS: Total skor dikalikan dengan angka 2,5 untuk mendapatkan skor *usability* akhir.

Skor SUS = (Total skor item) x 2,5
Skor SUS kemudian diinterpretasikan pada gambar berdasarkan kategori berikut:



Gambar 2. Hasil Interpretasi Skor SUS [11]

3.12. Uji Validitas

Pengujian validitas pada kuesioner dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka item pertanyaan dianggap *valid*. Uji validitas

ini penting untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur dalam menggambarkan variabel yang diteliti [12]. Suatu instrument akan dikatakan *valid* jika Koefisien korelasi (r) melebihi 0.3 dan Koefisien korelasi (r) lebih besar dari r -tabel ($df = N-2$) = jumlah sampel.

3.13. Uji Reabilitas

Penelitian yang reliabel adalah penelitian yang menghasilkan data konsisten meskipun dilakukan pada waktu yang berbeda. Artinya, hasil penelitian tetap stabil dan tidak berubah-ubah seiring waktu. Reabilitas berkaitan dengan tingkat kepercayaan terhadap data, sehingga suatu penelitian dikatakan reliabel jika data yang diperoleh dapat dipercaya. Untuk menguji reabilitas, salah satu metode yang umum digunakan adalah uji Cronbach's Alpha, yang sangat efektif dalam menguji keandalan instrumen penelitian berupa angket atau kuesioner [13]. Pengujian reabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha (CA) dilakukan untuk mengetahui konsistensi internal dari butir-butir pertanyaan dalam kuesioner. Menurut Sujarweni Wiratna (2014), suatu kuesioner dapat dikatakan reliabel jika nilai $\alpha > 0,60$, yang berarti pertanyaan dalam kuesioner tersebut memiliki tingkat keandalan atau konsistensi yang baik [12].

3.14. Uji Normalitas

Ada beberapa uji normalitas yang dapat dibandingkan jika salah satu uji satu tidak berdistribusi normal maka dapat menggunakan uji normalitas lain sebagai pertimbangan, antara lain:

- Uji Kolmogorov-Smirnov (K-S) digunakan untuk menguji apakah distribusi data pada sampel mengikuti distribusi tertentu, misalnya distribusi normal. Prinsipnya adalah membandingkan

distribusi kumulatif data sampel dengan distribusi kumulatif teoritis. Jika nilai signifikansi (p -value) lebih besar dari 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal dan sebaliknya. Uji ini dapat digunakan untuk jumlah sampel besar maupun kecil, biasanya jumlah responden melebihi 50 orang.

- Uji Shapiro-Wilk digunakan untuk menilai apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji ini awalnya diperuntukkan bagi sampel kecil ($n < 50$), namun kini juga digunakan untuk sampel yang lebih besar sebagai pelengkap uji K-S. Kriteria pengambilan keputusan sama, yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dianggap normal.
- Uji *Skewness* dan *Kurtosis* digunakan untuk melihat bentuk distribusi data secara grafis dan statistik. *Skewness* mengukur tingkat kemencengan distribusi (miring ke kiri atau kanan), sedangkan *Kurtosis* mengukur puncak distribusi (tajam atau datar). Data dikatakan normal apabila rasio z *Skewness* dan *Kurtosis* (nilai statistik dibagi *standard error*) berada dalam rentang $\pm 1,96$ pada tingkat signifikansi 5% [14].

3.15. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varians (*Levene's Test*) digunakan untuk memastikan apakah dua kelompok data memiliki varians yang sama. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, berarti variansnya homogen, sehingga analisis *independent t-test* dapat menggunakan asumsi *Equal variances assumed* [4].

3.16. Uji Independent t-test

Independent t-test sendiri digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok independen, misalnya perbedaan skor SUS antara laki-laki dan perempuan. Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $> 0,05$, maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok [4].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Karakteristik Responden

Data berikut ini merupakan hasil dari penyebaran kuesioner selama dua hari kepada konsumen Indomaret yang menggunakan aplikasi Indomaret Poinku dan karyawan /i Indomaret yang sudah pasti menggunakannya. Data dipilih sebagai alat untuk menentukan tingkat kelayakan antarmuka pengguna aplikasi Indomaret Poinku dengan kriteria yang sudah ditentukan. Dari hasil penyebaran kuesioner didapatkan dengan total Responden sebanyak 120 orang dan dapat dilihat datanya pada tabel hasil penyebaran kuesioner dengan masing-masing *variable* 2 pertanyaan dan total 10 pertanyaan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Sebaran Kuesioner Responden

Responden	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	Total
R001	4	2	5	3	5	2	4	3	5	2	35
R002	4	3	4	2	5	1	4	2	5	1	31
R003	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	39
R004	3	3	4	3	3	3	4	4	4	2	33
R005	3	3	4	5	2	5	5	5	2	4	38
R006	1	1	2	1	2	2	3	5	5	1	23
R007	4	3	3	2	3	2	2	2	3	2	26
R008	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
R009	2	2	3	4	2	3	4	2	2	3	27
R010	3	4	5	3	3	3	3	3	4	4	35
R011	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	24
R012	4	1	4	2	4	1	5	1	5	1	28
R013	4	2	4	2	4	2	4	2	5	1	30
R014	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	48
R015	4	3	4	2	3	4	4	4	4	3	35
R016	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30
R017	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	30
R018	5	3	3	3	4	3	3	1	5	1	31
R019	5	1	5	1	4	1	4	1	5	1	28
R020	4	2	3	2	5	1	4	2	3	1	27
....	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	

Sumber: (Peneliti 2025)

4.2. Umur

Tabel 4. Olah Data SPSS berdasarkan Umur

Umur	Frekuensi	Precent	Valid Precent	Cumulative Precent
> 50 Tahun	2	1,7%	1,7%	1,7%
17 – 25 Tahun	76	63,3%	63,3%	65,0%
26 – 35 Tahun	30	25%	25%	90%
36 – 40 Tahun	6	5%	5%	95%
41-50 Tahun	6	5%	5%	100%
Total	120	100%	100%	

Sumber: (Peneliti 2025)

Dari data diatas mayoritas responden berada pada rentang usia 17–25 tahun (63.3%), yang menunjukkan bahwa aplikasi Indomaret Poinku banyak digunakan oleh kalangan remaja dan dewasa muda, yang kemungkinan besar adalah pelajar, mahasiswa, atau pekerja muda. Kelompok usia lanjut (> 50 tahun) sangat sedikit, hanya 1.7%, menunjukkan rendahnya adopsi aplikasi oleh lansia.

4.3. Jenis Kelamin

Tabel 5. Olah Data SPSS berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Precent	Valid Precent	Cumulative Precent
Laki-laki	60	50%	50%	50%
Perempuan	60	50%	50%	100%
Total	120	100%	100%	

Sumber: (Peneliti 2025)

Dari data diatas distribusi responden berdasarkan jenis kelamin sangat seimbang, dengan laki-laki dan nstrumen dengan nilai *presentase* 50%. Ini mengindikasikan bahwa aplikasi ini digunakan oleh kedua gender secara merata, dan tidak didominasi oleh salah satu kelompok saja.

4.4. Pekerjaan

Tabel 6. Olah Data SPSS berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan	Frekuensi	Precent	Valid Precent	Cumulative Precent
Admin, content creator	1	.8%	.8%	.8%
ASN	1	.8%	.8%	1.7%
Butuh serabutan	1	.8%	.8%	2.5%
Ibu	1	.8%	.8%	3.3%
Ibu rumah tangga	2	1.7%	1.7%	5.0%
Irt	1	.8%	.8%	5.8%
Karyawan swasta	1	.8%	.8%	6.7%
Karyawan Swasta	74	61.7%	61.7%	68.3%
Pelajar/Mahasiswa	28	23.3%	23.3%	91.7%
Pengusaha	9	7.5%	7.5%	99.2%
Satpam Hati Kamu	1	.8%	.8%	100.0%
Total	120	100.0%	100.0%	

Sumber: (Peneliti 2025)

4.5. Penggunaan Aplikasi

Tabel 7. Olah Data SPSS berdasarkan Penggunaan Aplikasi

Lama Penggunaan	Frekuensi	Precent	Valid Precent	Cumulative Precent
< 1 Bulan	36	30.0%	30.0%	30.0%
> 1 Tahun	40	33.3%	33.3%	63.3%
1 Bulan – 1 Tahun	44	36.7%	36.7%	100.0%
Total	120	100.0%	100.0%	

Sumber: (Peneliti 2025)

Sebagian besar responden (70.0%) sudah menggunakan aplikasi lebih dari 1 bulan, dan 30.0% bahkan lebih dari 1 tahun, menunjukkan bahwa mayoritas pengguna sudah memiliki pengalaman cukup lama menggunakan aplikasi. Ini baik untuk validitas penilaian *usability*, karena pengguna sudah akrab dengan fitur-fitur aplikasi.

4.6. Frekuensi Pemakaian

Tabel 8. Olah Data SPSS berdasarkan Frekuensi

Frekuensi Pengguna	Frekuensi	Precent	Valid Precent	Cumulative Precent
Cukup Sering (1 – 2 Minggu sekali)	48	40.0%	40.0%	40.0%
Jarang (1 – 2 Bulan sekali)	50	41.7%	41.7%	81.7%
Sangat Sering (hampir setiap hari)	22	18.3%	18.3%	100.0%
Total	120	100.0%	100.0%	

Sumber: (Peneliti 2025)

Mayoritas responden menggunakan aplikasi dalam frekuensi cukup sering atau jarang (masing-masing 40.0% dan 41.7%). Hanya 18.3% yang menggunakan hampir setiap hari, artinya frekuensi penggunaan harian belum dominan. Ini mungkin menunjukkan bahwa aplikasi digunakan hanya ketika diperlukan, misalnya saat promo atau penukaran poin.

4.7. Hasil Perhitungan Metode SUS

Data kuesioner yang telah dikumpulkan dari 120 responden kemudian diolah menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pengolahan dilakukan dengan memperhatikan karakteristik khusus dari metode ini, di mana setiap item memiliki skema penilaian tersendiri, untuk pernyataan *positif* (item nomor P01, P03, P05, P07, dan P09), skor dihitung dengan rumus $\text{Skor} = \text{Jawaban} - 1$. Untuk pernyataan *negatif* (item nomor P02, P04, P06, P08, dan P10), skor dihitung dengan rumus $\text{Skor} = 5 - \text{Jawaban}$. Hasil interpretasi metode SUS dapat dilihat pada dengan rumus dibawah ini:

4.8. Konversi Skor SUS

- a. Untuk pertanyaan ganjil (*positif*): skor = nilai jawaban – 1. Pertanyaan *positif* dalam penelitian ini yaitu P01, P03, P05, P07 dan P09 maka perhitungannya:

Tabel 9. Konversi Pertanyaan Ganjil

Responden	P01	P03	P05	P07	P09
R001	4-1	5-1	5-1	4-1	5-1
R002	4-1	4-1	5-1	4-1	5-1
R003	5-1	4-1	4-1	4-1	3-1
R004	3-1	4-1	3-1	4-1	4-1
R005	3-1	4-1	2-1	5-1	2-1
R006	1-1	2-1	2-1	3-1	5-1
R007	4-1	3-1	3-1	2-1	3-1
R008	3-1	3-1	3-1	3-1	3-1
R009	2-1	3-1	2-1	4-1	2-1
R010	3-1	5-1	3-1	3-1	4-1
R011	3-1	2-1	2-1	3-1	2-1
R012	4-1	4-1	4-1	5-1	5-1
R013	4-1	4-1	4-1	4-1	5-1
R014	5-1	4-1	5-1	5-1	4-1
R015	4-1	4-1	3-1	4-1	4-1
R016	4-1	4-1	4-1	4-1	4-1
R017	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1
R018	5-1	3-1	4-1	3-1	5-1
R019	5-1	5-1	4-1	4-1	5-1
R020	4-1	3-1	5-1	4-1	3-1
....					

Sumber: (Peneliti 2025)

- b. Untuk pertanyaan genap (*negative*): skor = 5-nilai jawaban. Pertanyaan *negative* dalam penelitian ini yaitu P02, P04, P06, P08 dan P10 maka perhitungannya:

Tabel 10. Konversi Pertanyaan Genap

Responden	P02	P04	P06	P08	P10
R001	5-2	5-3	5-2	5-3	5-2
R002	5-3	5-2	5-1	5-2	5-1
R003	5-5	5-4	5-4	5-3	5-3
R004	5-3	5-3	5-3	5-4	5-2
R005	5-3	5-5	5-5	5-5	5-4
R006	5-1	5-1	5-2	5-5	5-1
R007	5-3	5-2	5-2	5-2	5-2
R008	5-3	5-3	5-3	5-3	5-3
R009	5-2	5-4	5-3	5-2	5-3
R010	5-4	5-3	5-3	5-3	5-4
R011	5-2	5-2	5-2	5-3	5-3
R012	5-1	5-2	5-1	5-1	5-1
R013	5-2	5-2	5-2	5-2	5-1
R014	5-5	5-5	5-5	5-5	5-5
R015	5-3	5-2	5-4	5-4	5-3
R016	5-2	5-2	5-2	5-2	5-2
R017	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1
R018	5-3	5-3	5-3	5-1	5-1
R019	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1
R020	5-2	5-2	5-1	5-2	5-1
....					

Sumber: (Peneliti 2025)

4.9. Total Skor SUS

Setelah semua data hasil dari rumus SUS dijumlahkan melalui Microsoft Excel maka akan mendapatkan nilai data seperti dibawah ini dari P01-P10 adalah:

Tabel 11. Total Skor SUS

Responden	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10
R001	3	3	4	2	4	3	3	2	4	3
R002	3	2	3	3	4	4	3	3	4	4
R003	4	0	3	1	3	1	3	2	2	2
R004	2	2	3	2	2	2	3	1	3	3
R005	2	2	3	0	1	0	4	0	1	1
R006	0	4	1	4	1	3	2	0	4	4
R007	3	2	2	3	2	3	1	3	2	3
R008	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
R009	1	3	2	1	1	2	3	3	1	2
R010	2	1	4	2	2	2	2	2	3	1
R011	2	3	1	3	1	3	2	2	1	2
R012	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4
R013	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
R014	4	0	3	0	4	0	4	0	3	0
R015	3	2	3	3	2	1	3	1	3	2
R016	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R017	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R018	4	2	2	2	3	2	2	4	4	4
R019	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4
R020	3	3	2	3	4	4	3	3	2	4
....	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

Sumber: (Peneliti 2025)

4.10. Skor Khir SUS

Setelah mendapatkan hasil pengurangan dari rumus SUS diatas, lalu total skor dikalikan dengan angka 2,5 untuk mendapatkan skor *usability* akhir dengan tabel hasil hitung. Lalu semua hasil kali 2,5 ditotalkan setiap responden dan dijumlahkan dengan total hitung 7725. Untuk mencari skor akhir pada metode SUS (rata-rata) maka hasil 7725 dibagi dengan total responden yaitu 120 dan didapatkan rata-rata hitung skor sus keseluruhan adalah 64,37 dan dapat dilihat dengan perhitungan rumus sebagai berikut:

Jika dihitung dengan rumus maka:

$$\text{Skor SUS} = \frac{\text{Total Skor hasil kali 2,5}}{n(\text{banyaknya data})}$$

$$\text{Skor SUS} = \frac{7725}{120}$$

$$\text{Skor SUS} = 64,37$$

Berikut adadalah hitungan Skor SUS setiap variabel menggunakan tools SPSS:

Tabel 12. Olah Data SPSS Metode SUS Tiap Variabel

Descriptive Statistics		
	N	Mean
Learnability	120	6.2604
Efficiency	120	6.4062
Memorability	120	6.4167
Errors	120	6.1042
Satisfaction	120	7.0312
Valid N (listwise)	120	

Sumber: (Peneliti 2025)

4.11. Uji Validitas

Tabel 13. Olah Data SPSS Uji Validitas

Variabel	Responden	R hitung	R (n = 120; α = 0.05)	Keterangan
Learnability	P01	0.334	0.177	Valid
	P02	0.682	0.177	Valid
Efficiency	P03	0.392	0.177	Valid
	P04	0.715	0.177	Valid
Memorability	P05	0.491	0.177	Valid
	P06	0.687	0.177	Valid
Errors	P07	0.614	0.177	Valid
	P08	0.656	0.177	Valid
Satisfaction	P09	0.372	0.177	Valid
	P10	0.672	0.177	Valid

Sumber: (Peneliti 2025)

Pengujian dilakukan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* melalui bantuan perangkat lunak SPSS. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 120 orang, sehingga diperoleh nilai r-tabel sebesar 0,177 pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Dengan demikian, seluruh item dalam kuesioner dinyatakan valid, artinya setiap pernyataan dalam instrumen mampu mengukur variabel yang dimaksud secara akurat dan layak untuk digunakan dalam analisis data selanjutnya.

4.12. Uji Reabilitas

Tabel 14. Olah Data Uji Reabilitas

Reliability Statistics		
	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
Cronbach's Alpha	.770	10

Sumber: (Peneliti 2025)

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,770 untuk 10 item pertanyaan. Nilai ini berada dalam kategori tinggi, yang berarti bahwa instrument kuesioner yang digunakan memiliki konsistensi internal yang baik dan layak digunakan untuk penelitian.

4.13. Uji Normalitas

Pengujian normalitas diatas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel lebih dari 50 responden ($n = 120$) serta untuk memastikan konsistensi hasil. Uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($< 0,05$) dan uji Shapiro-Wilk sebesar 0,045 ($< 0,05$), sehingga secara statistik keduanya menyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal. Namun, untuk melengkapi analisis, dilakukan pula pemeriksaan nilai Skewness dan Kurtosis. Nilai Skewness sebesar 0,242 dengan rasio $z = 1,094$ ($< \pm 1,96$) dan nilai Kurtosis sebesar -0,561 dengan rasio $z = -1,281$ ($< \pm 1,96$). Berdasarkan kriteria tersebut, distribusi data masih berada dalam batas normalitas.

4.14. Uji Homogenitas Varians (Levene's Test)

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) Based on Mean adalah 0,062. Nilai ini lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen atau sama antar kelompok.

4.15. Uji Independent T-test

Hasil Levene's Test menunjukkan nilai sig. 0,062 ($> 0,05$) sehingga varians kedua kelompok sama. Uji t menghasilkan nilai sig. 0,503 ($> 0,05$), artinya tidak ada perbedaan signifikan skor SUS antara kedua kelompok.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui kuesioner dan pengolahan menggunakan SPSS, diperoleh simpulan sebagai berikut: Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pertanyaan kuesioner dinyatakan valid, dengan nilai r -hitung $> r$ -tabel. Hal ini berarti setiap item mampu mengukur aspek *usability* yang dituju. Hasil uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.770, yang termasuk dalam kategori reliabel. Artinya, kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat konsistensi internal yang baik. Berdasarkan skor hasil pengisian kuesioner oleh 120 responden, diperoleh nilai rata-rata skor SUS sebesar 64,37. Nilai ini berada pada kategori "*Marginal*", yang berarti aplikasi Indomaret Poinku secara umum cukup dapat digunakan, namun belum mencapai tingkat *usability* yang optimal. Penilaian pengguna terhadap aspek *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability* dan *Errors* cukup baik dengan memperoleh skor rata-rata 6. *Satisfaction* menjadi aspek paling tinggi yaitu memperoleh skor 7,03 menunjukkan tingkat kepuasan pengguna juga cukup baik. Uji normalitas menunjukkan bahwa data cenderung normal berdasarkan Skewness dan Kurtosis meskipun uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk memberikan hasil tidak normal secara statistik. Uji homogenitas varians (Levene's Test) menunjukkan nilai Sig. 0,062 ($> 0,05$) sehingga data antar kelompok homogen. Uji *Independent Samples T-Test* menunjukkan nilai Sig. 0,503 ($> 0,05$), yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan skor SUS berdasarkan jenis kelamin responden.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. A. Pinang, M. Sondakh, L. E. Tulung, U. Sam, R. Manado, and J. K. Bahu, "Pengaruh Komunikasi Pemasaran terhadap peningkatan Penggunaan Aplikasi Indomaret Poinku oleh PT . Indomarcos Prismatama di Kelurahan Bastiong Karance Kota Ternate Indonesia . Dengan meningkatnya jumlah gerai tersebut dan untuk mempertahankan serta menjaga," *J. Acta Diurna Komun.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2023.
- [2] i.saku, "Aplikasi Indomaret Poinku," *i.saku*. <https://www.i-saku.com/indomaret-poinku/>
- [3] H. Al Rosyid, D. P. Rakhmadani, and S. D. Alika, "Evaluasi Usability pada Aplikasi OVO Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 6, p. 1808, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i6.5073.
- [4] F. Fushika and E. Puspita Sari, "Analisis Tingkat Kegunaan Aplikasi Quiver 3D Dengan Metode System Usability Scale (Sus)," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 9, no. 3, pp. 5237–5243, 2025, doi: 10.36040/jati.v9i3.13780.
- [5] H. B. Kholifah, Siti Nur Heryana, Nono Nugraha, "Analisis Usability Pada Aplikasi Himfo Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) (Studi Kasus Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Unsika)," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 2, pp. 1416–1422, 2023.
- [6] G. Science and E. Outlook, "何霄嘉 1, 郑大玮 2, 许吟隆 3 (1.,," vol. 32, no. 2, pp. 58–65, 2020.
- [7] L. Nurlaela, A. Dharmalau, and N. T. Parida, "Rancangan Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Studi Kasus Pada Cv. Limoplast," vol. 2, no. 5, pp. 74–90, 2020.
- [8] S. D. Oktavian and R. Amalia, "ANALISIS APLIKASI AGROSCAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," vol. 9, no. 1, pp. 1730–1735, 2025.
- [9] N. Huda, F. Habrizons, A. Satriawan, M. Iranda, and T. Pramuda, "Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee," *Simkom*, vol. 8, no. 2, pp. 208–220, 2023, doi: 10.51717/simkom.v8i2.158.
- [10] I. G. Ngurah, A. Wirahadi, P. Putra, I. N. Tri, and A. Putra, "PENGGUNA GOFOOD MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," vol. 13, no. 2, 2025.
- [11] J. Homepage, S. Rahayu, and A. Ulung Putri, "IJIRSE: Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering Analysis of the Usability Level of the FFB Purchasing System Using the System Usability Scale (SUS) Method on User Satisfaction Analisa Tingkat Usability Sistem Pembelian TBS Mengg," vol. 4, no. 1, pp. 63–70, 2024.
- [12] I. Rachmawati and R. Setyadi, "Evaluasi Usability Pada Sistem Website Absensi Menggunakan Metode SUS," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 2, pp. 551–561, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i2.2868.
- [13] M. L. L. Usman and M. A. Gustalika, "Pengujian Validitas dan Reliabilitas System Usability Scale (SUS) Untuk Perangkat Smartphone," *J. Ecotipe (Electronic, Control. Telecommun. Information, Power Eng.)*, vol. 9, no. 1, pp. 19–24, 2022, doi: 10.33019/jurnalecotipe.v9i1.2805.
- [14] I. Sintia, M. D. Pasarella, and D. A. Nohe, "Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa," *Pros. Semin. Nas. Mat. Stat. dan Apl.*, vol. 2, no. 2, pp. 322–333, 2022.