

Analisis Usability pada Aplikasi SatuSehat Menggunakan Mixed Methods

Abel Gilang Saputra^{a1}, Ngurah Agus Sanjaya ER^{a2}, I Made Satria Bimantara^{a3}

^aProgram Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Udayana
Jalan Raya Kampus Udayana, Bukit Jimbaran, Kuta Selatan, Badung, Bali, Indonesia
¹saputra.2308561120@student.unud.ac.id
²agus_sanjaya@unud.ac.id
³satriabimantara@unud.ac.id

Abstract

SATUSEHAT mobile application is the official health application of the Ministry of Health of the Republic of Indonesia (Kemenkes RI). This application is a development of the previous application, PeduliLindungi, which only focused on handling the COVID-19 pandemic in 2020-2021. However, the focus of the SATUSEHAT app has been expanded. Some of its main focuses are accessing medical records, viewing vaccination status, and checking personal health status. Unfortunately, from several reviews, there are still many users who are not satisfied with their experience using this application, so this study aims to analyze the usability value using a combined method, of which two are Usability Testing and Post-Study System Usability Questionnaire. This research will involve 10 respondents, who will work on a short task, then answer a questionnaire to measure Usability Testing scores, and finally answer some questions to measure Post-Study System Usability Questionnaire scores. It is hoped that this research can help the developer of the application to see what aspects still have shortcomings, so that in the future it can be improved and developed again.

Keywords: SATUSEHAT, Usability Testing, Post-Study System Usability Questionnaire

1. Pendahuluan

Pada tahun 2020 hingga 2021, masyarakat Indonesia sangat dihebohkan dengan pandemi COVID-19. Pemerintah sampai melakukan *lockdown* dan melakukan *social distancing*. Pada saat itu, penjagaan masih sangat ketat, sehingga warga-warga diberi batasan saat keluar rumah. Hingga pada akhirnya, pemerintah merilis aplikasi yaitu PeduliLindungi, yang digunakan untuk mendeteksi orang-orang yang terpapar COVID-19, melacak pergerakan orang-orang alias *tracing* pergerakan orang yang menderita COVID-19, memberi peringatan bila pengguna berada di kawasan yang memiliki resiko kerentanan tinggi, dan menyediakan informasi-informasi serbaguna mengenai COVID-19. Aplikasi ini bahkan menjadi salah satu syarat masuk ke suatu tempat pada saat pandemi [1]. Hal ini tentu menjadi sangat mengkhawatirkan apalagi penyakit tersebut merupakan penyakit yang baru saja tercipta dan menyebar dengan cepat. Hingga akhirnya pada 1 Maret 2023, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia secara resmi melakukan transformasi total dari aplikasi PeduliLindungi menjadi SATUSEHAT. Aplikasi ini masih memiliki tujuan yang sama, yaitu sebagai platform kesehatan warga negara Indonesia. Namun, fitur dan fungsinya dibuat lebih luas, sehingga fokusnya tidak hanya pada COVID-19 saja, melainkan untuk menciptakan sistem informasi terintegrasi yang berlaku untuk seluruh rakyat Indonesia dan ditargetkan untuk masyarakat yang sedang berada di tempat umum [1], [2]. Tentu untuk membuat aplikasi berskala besar seperti ini membutuhkan desain aplikasi yang rumit. Tahapan pertama dalam membuat aplikasi yaitu mendesain, yang kali ini akan dibahas pada penelitian ini.

Dalam dunia informatika, *UI/UX Design* merupakan aspek fokus yang mempelajari bidang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna. Aspek desain antarmuka sudah menjadi hal yang sangat umum dan sering dibahas oleh orang lain, karena memang aspek tersebut sangat menyenangkan dan disegani oleh banyak orang untuk dipelajari/dibahas. Namun, sayangnya

masih banyak yang menyepelekan aspek pengalaman pengguna hanya karena terlalu fokus pada estetikanya saja. Padahal, suatu antarmuka yang baik tidak akan ada artinya bila pengguna tidak memiliki pengalaman yang baik. Tujuan dari utama *User Experience (UX)* adalah untuk meningkatkan kepuasan pengguna, loyalitas pengguna, kemudahan pengguna, dan kenyamanan pengguna [3]. Kenyamanan dapat dicapai dengan berbagai cara, salah satunya adalah menghadirkan *User Experience (UX)* yang terbaik [2]. Maka, desainer *UI/UX* tidak boleh terlalu fokus pada salah satunya saja, melainkan harus dapat menyeimbangkan kedua aspek tersebut. Sehingga, bila desainer berhasil menyeimbangkan kedua aspek ini, maka aplikasi yang dibuat akan mendapatkan ulasan yang baik.

Namun, setelah aplikasi berhasil dibuat, tentu perlu evaluasi dari analisa dari hasil testing oleh pengguna, sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aplikasi menggunakan metode *mixed methods* (metode gabungan), yang terdiri dari *Usability Testing* yang mempunyai 3 aspek utama yaitu *efficiency*, *effectiveness*, dan *satisfaction*, dan metode *Post-Study System Usability Questionnaire* untuk mengukur 3 nilai aspek utama yaitu *System quality*, *information quality* dan *interface quality*. Sehingga, diharapkannya dengan hasil penelitian ini, pihak yang bersangkutan dapat mengetahui secara langsung aspek apa saja yang perlu diperbaiki.

2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah *mixed methods*, yang artinya metode gabungan. Metode gabungan yang dimaksud pada penelitian ini adalah *Usability Testing* dan *Post-Study System Usability Questionnaire*. Kedua metode akan berfokus pada masing-masing aspek. *Usability Testing* akan berfokus untuk menghitung *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*. Sedangkan *Post-Study System Usability Questionnaire* akan berfokus untuk menghitung yaitu *system quality*, *information quality* dan *interface quality*. Kedua metode juga memiliki tahap-tahapan yang berbeda.

2.1. Usability Testing

Berdasarkan sumber ISO 9241-11[4], *Usability Testing* memiliki 3 aspek atribut, yaitu *efficiency*, *effectiveness*, dan *satisfaction*. Pada metode ini, peserta akan diberikan tugas yang harus diselesaikan untuk menghitung 3 aspek yang sudah disebutkan tadi. Adapun tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh responden yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kuesioner Usability Testing

No. Tugas
1. Daftar akun (bila tidak bisa coba "Masuk") Apakah berhasil? Berapa lama anda membutuhkan waktu untuk mengerjakan task 1? apakah ada error pada fiturnya?
2. Pada Profile, lengkapi data diri anda Apakah berhasil? Berapa lama anda membutuhkan waktu untuk mengerjakan task 1? apakah ada error pada fiturnya?
3. Pada Fitur, scroll ke bawah sedikit, terdapat "deteksi risiko penyakit", pilih "kesehatan mental", isilah pertanyaan-pertanyaan di dalamnya Apakah berhasil? Berapa lama anda membutuhkan waktu untuk mengerjakan task 1? apakah ada error pada fiturnya?
4. Pada Fitur, scroll ke bawah sedikit, terdapat "deteksi risiko penyakit", pilih "risiko kanker paru-paru", isilah pertanyaan-pertanyaan di dalamnya Apakah berhasil? Berapa lama anda membutuhkan waktu untuk mengerjakan task 1? apakah ada error pada fiturnya?

Setelah responden menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas, maka jawaban-jawaban dari pertanyaan di atas akan dihitung untuk menilai aspek *effectiveness* dan *efficiency*. Untuk

satisfaction, akan diukur menggunakan kuesioner yang berbeda.

a. Effectiveness

Pada aspek ini, keberhasilan responden dalam menyelesaikan tugas akan diukur. Semakin tinggi nilainya maka semakin baik. Perhitungan mengenai aspek *effectiveness* yaitu sebagai berikut:

$$\text{Effectiveness (\%)} = \frac{(\text{Jumlah tugas yang berhasil diselesaikan})}{(\text{Jumlah tugas})} \times 100\% \quad (1)$$

Nilai tersebut akan dihitung untuk setiap responden. Nilai ini menentukan apakah fitur yang diuji benar-benar bisa diselesaikan sesuai tujuannya. Jika nilai *effectiveness* rendah, maka aplikasi dianggap tidak layak dipakai.

Setelah setiap responden diperoleh nilai *effectiveness*-nya, maka selanjutnya yaitu menghitung rata-rata nilai *effectiveness* dari semua responden, yang perhitungannya sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata effectiveness (\%)} = \frac{(\text{Jumlah persentase effectiveness semua responden})}{(\text{Jumlah responden})} \quad (2)$$

b. Efficiency

Pada aspek ini, kecepatan waktu yang dihasilkan oleh responden dalam menyelesaikan tugasnya akan menentukan nilai *efficiency*. Perhitungan mengenai aspek *efficiency* yaitu sebagai berikut :

$$\text{Efficiency (\%)} = \frac{(\text{Waktu ideal 1 tugas})}{(\text{Total waktu aktual 1 tugas})} \times 100\% \quad (3)$$

*catatan = waktu ideal adalah waktu yang dibutuhkan expert untuk mengerjakan suatu tugas, atau dalam kasus ini adalah waktu yang dibutuhkan oleh sang penulis, sedangkan waktu aktual adalah waktu yang dibutuhkan responden untuk mengerjakan suatu tugas.

Nilai tersebut akan dihitung untuk setiap responden. Semakin cepat fitur atau aplikasi diakses, maka nilai *efficiency* akan semakin baik dan dianggap bahwa aplikasi memang cepat dan tangkas.

Setelah setiap responden diperoleh nilai *efficiency*-nya, maka kita akan memperoleh 2 nilai rata-rata *efficiency*, yaitu nilai *efficiency* per tugas dari semua responden, dan nilai *efficiency* per responden dari semua tugas. Berikut adalah perhitungan kedua nilai rata-rata tersebut :

$$\text{Rata-rata efficiency per tugas (\%)} = \frac{(\text{Jumlah persentase efficiency satu tugas dari semua responden})}{(\text{Jumlah responden})} \quad (4)$$

$$\text{Rata-rata efficiency per responden (\%)} = \frac{(\text{Jumlah persentase efficiency semua tugas dari satu responden})}{(\text{Jumlah tugas})} \quad (5)$$

c. Satisfaction

Sedikit berbeda dengan lainnya, pada aspek ini nilai *satisfaction* akan dinilai menggunakan *System Usability Scale*. *System Usability Scale* merupakan metode percobaan kegunaan aplikasi menggunakan 10 pertanyaan pengguna terhadap kegunaan secara global [5]. Pertanyaan-pertanyaan *System Usability Scale* yang diberikan kepada responden akan mengikuti standar Internasional yang telah dikemukakan oleh John Brooke (1996), maka pertanyaan disusun seperti berikut:

Tabel 2. Kuesioner System Usability Scale

No	Pertanyaan
1	Saya rasa saya akan sering menggunakan sistem ini.
2	Menurut saya, sistem ini tidak terlalu rumit.
3	Saya pikir sistem ini mudah digunakan.
4	Saya rasa saya memerlukan dukungan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.
5	Saya menemukan berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik.
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini.
7	Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat.
8	Saya merasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan.
9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini.
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan sistem ini.

Pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun di atas dibagi menjadi 2, pertanyaan bernada positif (pertanyaan bermotor ganjil) dan pertanyaan bernada negative (pertanyaan bermotor genap). Semakin tinggi nilai jawaban dari pertanyaan bermotor ganjil maka semakin baik, sebaliknya bila semakin tinggi nilai jawaban dari pertanyaan bermotor genap maka semakin buruk. Sehingga, penilaian akan terlihat seperti ini :

Pertanyaan bermotor ganjil = skor – 1 (kita sebut sebagai nilai "A")

Pertanyaan bermotor genap = skor – 5 (kita sebut sebagai nilai "B")

Total kontribusi = Total skor per responden × 2,5

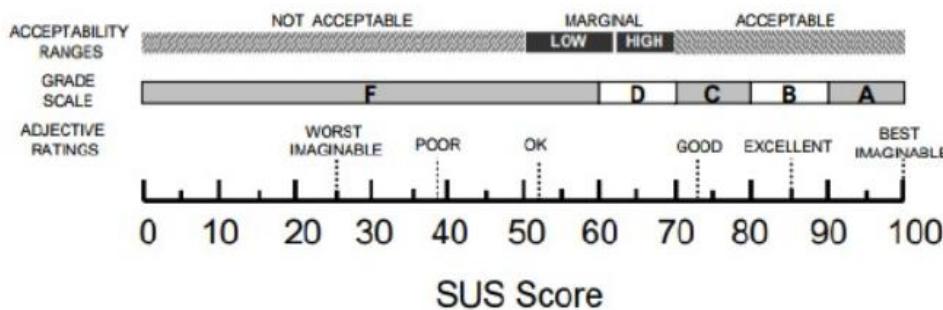
Perhitungan skor *system usability scale* akan dihitung per orangnya terlebih dahulu. Sehingga akan terlihat seperti di bawah berikut:

$$\text{System Usability Scale} = (\text{Total skor nilai A} + \text{total skor nilai B}) \times 2,5 \quad (6)$$

Setelah skor SUS diperoleh dari setiap responden, selanjutnya yaitu menghitung rata-rata skor *system usability scale*-nya, dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Rata-rata System Usability Scale} = \frac{(\text{Jumlah skor System Usability Scale dari semua responden})}{(\text{Jumlah responden})} \quad (7)$$

Adapun standar pengukuran *system usability scale* sebagai berikut:



Gambar 1. Standar Skala System Usability Scale

Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa terdapat 3 kategori nilai, yang paling atas adalah rentang kelayakan, di bawahnya adalah skala nilai, dan penilaian menggunakan deskripsi kata sifat. Jika dijabarkan, maka kurang lebih akan seperti berikut :

- Rentang kelayakan: jika skor SUS berada di rentang 0-50, maka dikategorikan "tidak layak/tidak bisa diterima". Jika skor SUS berada di rentang 50-70 maka dikategorikan menjadi 2 lagi, yaitu rendah dan tinggi. Jika skor berada di rentang 50- 60 maka dikategorikan masih "kurang layak", namun jika skor berada di rentang 60-70 maka dikategorikan mendekati "layak". Tetapi jika skor SUS berada di rentang 70-100, maka dikategorikan "layak diterima".
- Skala nilai: skor SUS 0-59 akan diberi label F, skor 60-69 diberi label D, skor 70-79 diberi label C, skor 80-89 diberi label B, dan skor 90-100 diberi label A.
- Penilaian (deskripsi): skor SUS 0-24 dikatakan "terburuk yang bisa dibayangkan", skor SUS 25- 39 dikatakan "buruk", skor SUS 40-51 dikatakan "ok", skor SUS 52-73 dikatakan "bagus", skor SUS 74-85 dikatakan "sangat bagus", dan skor SUS 86-100 dikatakan "terbaik yang bisa dibayangkan".
- Skor akhir Usability Testing: Setelah ketiga aspek diatas diperoleh nilai rata-ratanya, maka output dari skor akhir *Usability Testing* adalah rata-rata skor *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*

2.2. Post-Study System Usability Questionnaire

PSSUQ merupakan metode kuesioner untuk mengukur Tingkat kepuasan pengguna[4], maka dari itu, responden dimintai untuk mengisi lagi kuesioner sebanyak 16 pertanyaan, untuk menilai 3 aspek utama pada metode *Post-Study System Usability Questionnaire* yaitu *system quality*, *information quality* dan *interface quality*. Berikut adalah daftar pertanyaan-pertanyaan yang wajib diisi oleh responden:

Tabel 3. Kuesioner Post-Study System Usability Questionnaire

No	Pertanyaan	Aspek
1	Secara keseluruhan, saya puas dengan kemudahan penggunaan sistem ini.	System Quality
2	Sangat mudah menggunakan sistem ini.	System Quality
3	Saya dapat menyelesaikan tugas dan skenario dengan cepat menggunakan sistem ini.	System Quality
4	Saya merasa nyaman menggunakan sistem ini.	System Quality
5	Mudah untuk belajar menggunakan sistem ini.	System Quality
6	Saya yakin saya dapat menjadi produktif dengan cepat menggunakan sistem ini.	System Quality

No	Pertanyaan	Aspek
7	Sistem ini memberikan pesan kesalahan yang dengan jelas memberi tahu saya cara memperbaiki masalah.	Information Quality
8	Setiap kali saya melakukan kesalahan dalam menggunakan sistem ini, saya dapat memperbaiki dengan mudah dan cepat.	Information Quality
9	Informasi (seperti bantuan online, pesan di layar, dan dokumentasi lainnya) yang disediakan dengan sistem ini jelas.	Information Quality
10	Mudah untuk menemukan informasi yang saya butuhkan.	Information Quality
11	Informasi yang diberikan efektif dalam membantu saya menyelesaikan tugas & skenario.	Information Quality
12	Pengorganisasian informasi pada layar sistem jelas.	Information Quality
13	Antarmuka sistem ini menyenangkan.	Interface Quality
14	Saya suka menggunakan antarmuka sistem ini.	Interface Quality
15	Sistem ini memiliki semua fungsi dan kemampuan yang saya harapkan.	Interface Quality
16	Secara keseluruhan, saya puas dengan sistem ini	Overall

Perhitungan dari skor metode *Post-Study System Usability Questionnaire*, akan dihitung untuk per orangnya terlebih dahulu. Dan di dalam metode *Post-Study System Usability Questionnaire* terdapat 3 aspek yang akan dihitung. Berikut pengertian dan perhitungan dari setiap aspek pada metode tersebut:

a. System Quality

Nilai *System Quality* yaitu bertujuan untuk menilai seberapa bermanfaat dan berfungsinya suatu sistem atau aplikasi dalam menyelesaikan tugasnya. Berikut perhitungan rata-rata nilai *system quality* :

$$\text{System Quality} = \frac{(\text{Jumlah skor pertanyaan System Quality})}{(\text{Jumlah pertanyaan System Quality})} \quad (8)$$

b. Information Quality

Nilai *Information Quality* yaitu bertujuan untuk menilai kualitas informasi yang disajikan oleh sistem atau aplikasi. Berikut perhitungan rata-rata nilai *information quality*:

$$\text{Information Quality} = \frac{(\text{Jumlah skor pertanyaan Information Quality})}{(\text{Jumlah pertanyaan Information Quality})} \quad (9)$$

c. Interface Quality

Nilai *Interface Quality* yaitu bertujuan untuk menilai tampilan dan kenyamanan yang disuguhkan sistem atau aplikasi. Berikut perhitungan rata-rata nilai *information quality*:

$$\text{Interface Quality} = \frac{(\text{Jumlah skor pertanyaan Interface Quality})}{(\text{Jumlah pertanyaan Interface Quality})} \quad (10)$$

d. Overall

Nilai *Overall* merupakan nilai keseluruhan yang diberikan oleh responden.

e. PSSUQ Total

Skor total *Post-Study System Usability Questionnaire* akan dihitung untuk setiap orangnya,

dengan perhitungan sebagai berikut :

$$PSSUQ \text{ Total} = \frac{(\text{Jumlah semua skor pertanyaan PSSUQ})}{(\text{Jumlah pertanyaan})} \quad (11)$$

f. Skor akhir Post-Study System Usability Questionnaire

Setelah mendapatkan kelima skor di atas, maka output dari hasil perhitungannya adalah skor *system quality*, *information quality*, *interface quality*, *overall*, dan PSSUQ dari setiap responden.

3. Hasil dan Diskusi

Pada penelitian ini, jumlah responden yang dipakai adalah sebanyak 10 orang dengan rentan usia 18 hingga 27 yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Masing-masing dimintai untuk mengisi kuesioner yang berisikan kuesioner *Usability Testing*, dan *Post-Study System Usability Questionnaire*. Berikut hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh responden:

3.1. Usability Testing

Pada hasil *usability testing*, dari ketiga aspek, 2 aspek yaitu *effectiveness* dan *efficiency* menggunakan kuesioner yang sama, sedangkan 1 aspek lainnya yaitu *satisfaction* menggunakan kuesioner *system usability scale*.

a. Effectiveness

Tabel 4. Hasil Usability Testing – Effectiveness

Kode Responden	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Tugas 4	Effectiveness (%)
R1	1	1	0	0	50%
R2	0	1	1	1	75%
R3	0	0	0	0	0%
R4	1	1	1	1	100%
R5	0	1	1	1	75%
R6	0	0	0	0	0%
R7	1	1	0	0	50%
R8	1	1	1	1	100%
R9	0	0	0	0	0%
R10	0	1	1	1	75%
Rata-rata effectiveness (%)					53%

*catatan = angka 1 mengartikan tugas berhasil dikerjakan, sedangkan 0 mengartikan tugas gagal dikerjakan.

Dapat dilihat bahwa rata-rata nilai *effectiveness* dari semua peserta adalah 53%, yang artinya masih jauh dari kata sempurna. Pada umumnya, nilai *effectiveness* dibawah 70% dikatakan belum efektif. Jika dilihat dari nilai *effectiveness* per responden, terdapat ada yang berhasil (100%) dan ada yang tidak berhasil sama sekali (0%), namun jika dilihat dari rata-rata keseluruhan, maka dapat disimpulkan fitur-fitur dalam aplikasi perlu perbaikan.

b. Efficiency

Pada aspek ini, hasil akhir akan diperoleh sebanyak 2 jenis, yaitu rata-rata persentase

efficiency semua tugas dari satu responden, dan rata-rata persentase *efficiency* per tugas dari semua responden.

Tabel 5. Hasil Skor Mentah Usability Testing – Efficiency

Waktu ideal / tugas (T)	60 detik	30 detik	60 detik	60 detik
Kode Responden	T1	T2	T3	T4
R1	60	94	194	170
R2	40	130	67	42
R3	60	120	30	40
R4	45	176	60	40
R5	35	90	75	37
R6	30	35	30	30
R7	30	30	60	60
R8	180	60	60	42
R9	0	0	0	0
R10	300	120	300	300

Tabel 6. Hasil Skor Akhir Usability Testing – Efficiency

Kode Responden	Eff. (T1)	Eff. (T2)	Eff. (T3)	Eff. (T4)	Rata-rata efficiency per user (%)
R1	100%	32%	31%	35%	50%
R2	150%	23%	90%	143%	101%
R3	100%	25%	200%	150%	119%
R4	133%	17%	100%	150%	100%
R5	171%	33%	80%	162%	112%
R6	200%	86%	200%	200%	171%
R7	200%	100%	100%	100%	125%
R8	33%	50%	100%	143%	82%
R9	0%	0%	0%	0%	0%
R10	20%	25%	20%	20%	21%
Rata-rata efficiency per tugas (%)	111%	39%	92%	110%	88%

Jika dilihat dari nilai rata-rata *efficiency* per tugas, dapat dilihat tugas 1 (mendaftar akun) memiliki *efficiency* sebesar 111%, yang artinya fitur tersebut lancar sempurna bahkan lebih dari ekspektasi (100%), sedangkan pada tugas 2 (melengkapi data profil) memiliki *efficiency* sebesar (39%), yang artinya fitur masih jauh di bawah ekspektasi dan tidak berjalan lancar.

Sedangkan jika dilihat dari nilai rata-rata *efficiency* per responden, dapat dilihat bahwa 6 responden yang berhasil memperoleh persentase di atas atau sama dengan 100%, yang artinya lebih dari 50% responden berhasil menyelesaikan semua tugasnya dengan baik. 3 hasil *efficiency* per tugas dapat dibilang sangat baik, namun sayangnya ada 1 tugas yang

memiliki persentase *efficiency* sangat rendah, sehingga masih ada 1 fitur atau bahkan beberapa fitur lainnya (yang tidak dijadikan sebagai tugas) perlu perbaikan.

c. Satisfaction

Tabel 7. Hasil Usability Testing – Satisfaction

Kode Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SUS
R1	4	5	5	1	4	5	3	1	5	4	77,5%
R2	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	72,5%
R3	2	4	2	3	2	4	3	4	2	4	60%
R4	2	2	5	4	5	2	4	2	4	2	65%
R5	2	3	2	2	3	4	2	4	2	4	55%
R6	4	1	5	1	3	1	5	1	5	1	52,5%
R7	4	3	4	4	4	4	4	2	3	3	72,5%
R8	2	4	2	3	2	4	2	4	2	3	55%
R9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	35%
R10	3	2	4	2	4	3	4	2	3	4	62,5%
Total rata-rata system usability scale (%)											60,75%

Seperti yang dapat dilihat pada gambar 1, maka total rata-rata *system usability scale* yang diperoleh pada tabel 7 yaitu sebesar 60,75% mendapatkan label D atau bagus, namun pada *marginal low* atau mendekati kurang layak. Sehingga, secara keseluruhan aplikasi masih dalam kategori “bagus” mendekati “kurang layak”, sehingga masih perlu banyak perbaikan dalam sistem.

3.2. Post-Study System Usability Questionnaire

Tabel 8. Hasil Post-Study System Usability Questionnaire

Kode Responden	System Usefulness	Information Quality	Interface Quality	Overall	Skor PSSUQ Total
1	6,2	6,5	6,3	7	6,4
2	5,5	5,3	5,7	6	5,5
3	3,0	3,2	3,0	3	3,1
4	4,7	5,0	6,0	5	5,1
5	3,3	3,8	4,0	3	3,6
6	5,0	5,0	5,0	5	5,0
7	4,5	4,0	4,0	5	4,3
8	2,8	2,8	2,7	3	2,8
9	2,0	2,0	2,0	2	2,0
10	5,7	5,7	6,0	6	5,8

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan kesimpulan di atas, persentase *effectiveness* menunjukkan bahwa masih ada fitur yang tidak dapat diselesaikan oleh responden, sehingga bisa dikatakan aplikasi belum efektif. Lalu, dari persentase nilai *efficiency*, beberapa fitur masih banyak mengonsumsi waktu sehingga tidak efisien. Setelah itu, persentase *satisfaction* yang diukur menggunakan *system usability scale* menunjukkan bahwa aplikasi dalam kategori “bagus” mendekati “tidak layak”. Dan yang terakhir, hasil skor PSSUQ menunjukkan bahwa responden berada di tingkat kepuasan “sedang”, sehingga masih banyak sekali perbaikan dalam aplikasi yang dapat dilakukan.

Daftar Pustaka

- [1] N. Kumaladewi and F. Rizki Saputra, “Usability Evaluation Of Satusehat Application Using Usability Testing Method 1.”
- [2] J. Sosial Humaniora Terapan Jurnal Sosial Humaniora Terapan and K. Pelanggan Kepuasan Pelanggan Ngurah Rangga Wiwesa, “User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan,” 2021.
- [3] R. Rahmi, I. Made, A. Pradnyana, M. Windu, and A. Kesiman, “Usability Testing Berbasis Iso 9241-11 Pada Aplikasi Salak Bali (Studi Kasus : Polres Buleleng),” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 8, no. 3, 2019.
- [4] W. Riyadi and Kurniabudi, “Analisis Usability Aplikasi Belanjo Dengan PSSUQ Dan UMUX,” *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, vol. 17, no. 2, pp. 240–251, Oct. 2023, doi: 10.33998/mediasisfo.2023.17.2.811.
- [5] R. I. Pasya, R. Delaga Prasetya, M. F. Ahadi, and N. D. Utami, “Evaluasi Usability Aplikasi Satu Sehat Dengan Metode System Usability Scale,” *Jurnal METHODIKA*, vol. 9, no. 2, 2023.