



JOURNAL CERITA:

**Creative Education of Research in Information
Technology and Artificial Informatics**

Vol. 10 No. 1 (2024) 1 - 8

e-ISSN: 2655 - 2574

Analisa Tingkat Kelayakan *Usability Marketplace* Rumah Digital Berbasis *System Usability Scale*

Faruk Alfiyan^{*1}, Sony Panca Budiarto²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi, Indonesia
Email: ^{*1}farukalfiyan@stikombanyuwangi.ac.id, ²sony@stikombanyuwangi.ac.id

Alfiyan, F., & Budiarto, S. P. (2024). Analisa Tingkat Kelayakan *Usability Marketplace* Rumah Digital Berbasis *System Usability Scale*. *Journal Cerita: Creative Education of Research in Information Technology and Artificial Informatics*, 10(1), 50-55

DOI: <https://doi.org/10.33050/cerita.v10i1.2975>

ABSTRAK

Keberlanjutan manfaat dari suatu sistem merupakan faktor utama yang harus diperhatikan oleh pengembang perangkat lunak. Secanggih apapun teknologi dari sistem perangkat lunak yang dibangun, jika penggunanya merasa kesulitan untuk menggunakannya, maka dapat dipastikan tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam pengembangan sebuah sistem perangkat lunak tidak akan tercapai. Hal ini dikarenakan pengguna tidak akan tertarik untuk menggunakan sistem perangkat lunak tersebut. Untuk mengantisipasi munculnya permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisa awal untuk mengetahui apakah sistem perangkat lunak yang dibangun telah memiliki tingkat *usability* yang mudah digunakan oleh penggunanya atau tidak. Salah satu metode untuk menganalisa tingkat *usability* tersebut adalah metode SUS (*System Usability Scale*). Tahapan dari metode SUS terdiri dari *selecting respondents*, *data collection*, *score calculation* dan *scale interpretation*. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tingkat *usability* dari penggunaan *marketplace* Rumah Digital. Dari data *usability* ini akan didapatkan sebuah kesimpulan, apakah sistem yang telah dibangun sudah memenuhi harapan penggunanya atau tidak.

Kata Kunci: sistem, *usability*, skala, *marketplace*

ABSTRACT

The sustainability of the benefits of a system is a major factor that software developers should pay attention to. No matter how sophisticated the technology of the software system that is built, if users find it difficult to use it, it is certain that the goals and benefits to be achieved in the development of a software system will not be achieved. This is because users will not be interested in using the software system. To anticipate the emergence of these problems, it is necessary to conduct an initial analysis to find out whether the software system built already has a level of usability that is easy to use by users or not. One method to analyze the level of usability is the SUS (System Usability Scale) method. The

stages of the SUS method consist of selecting respondents, data collection, score calculation and scale interpretation. This study aims to obtain usability level data from the use of the Rumah Digital marketplace. From this usability data, a conclusion will be obtained, whether the system that has been built has met the expectations of its users or not.

Keywords: *system, usability, scale, marketplace*

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, digitalisasi tidak lagi dianggap sebagai hal baru dalam semua aktifitas manusia. Efektifitas dan manfaat dari penggunaan teknologi digital telah membawa perubahan yang sangat besar pada pola interaksi manusia dalam berbagai macam kegiatan yang dilakukan. Dengan teknologi digital, batasan ruang dan waktu sudah tidak lagi dianggap sebagai suatu masalah. Seluruh interaksi manusia dapat dilakukan secara cepat dan praktis.

Rumah Digital adalah suatu wadah yang digunakan oleh masyarakat Kelurahan Gombengsari Kabupaten Banyuwangi untuk menampung informasi dan layanan dari seluruh potensi yang ada di wilayah mereka secara digital. Salah satu layanan digital yang disediakan adalah *marketplace* digital. Tujuan dari dibangunnya *marketplace* ini adalah agar seluruh UMKM yang ada di wilayah Gombengsari dapat melakukan interaksi dan sekaligus dapat melakukan transaksi jual beli dengan para *customer* dari seluruh pelosok negeri. Agar tujuan ini dapat tercapai, maka harus dipastikan bahwa semua fitur yang terdapat dalam *marketplace* Rumah Digital ini dapat digunakan dengan mudah oleh penggunaanya. Karena secanggih apapun teknologi yang digunakan untuk membangun *marketplace* Rumah Digital ini tidak akan ada artinya kalau masyarakat selaku pengguna akhirnya tidak dapat menggunakannya secara maksimal. Oleh karena itu perlu dilakukan analisa secara menyeluruh terhadap fitur-fitur yang ada dalam *marketplace* Rumah Digital ini, terutama analisa tingkat kelayakan usability pada level pengguna akhir.

Terdapat dua metode yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemudahan dari *usability* sebuah perangkat lunak. Kedua metode tersebut adalah *Heristic Evaluation* dan metode SUS (*System Usability Scale*). Keduanya memiliki tujuan akhir yang sama, yaitu memberikan informasi tentang tingkat kelayakan *usability* kepada pengembang perangkat lunak. Perbedaan dari kedua metode ini

terletak pada responden yang dilibatkan dalam pengujian usabilitynya. Untuk metode *Heruristic Evaluation*, respondennya adalah para pakar yang memiliki keahlian sesuai dengan *platform* perangkat lunak yang akan di analisa tingkat *usability*nya. Sedangkan metode *System Usability Scale*, respondennya adalah pengguna akhir dari *platform* yang akan di analisa tingkat *usability*nya. Adapun dalam penelitian ini, analisa *usability*nya menggunakan SUS (*System Usability Scale*). Pemilihan metode SUS ini didasarkan pada kebutuhan analisa pada tingkat kemampuan sumber daya manusia masyarakat Gombengsari, khususnya pemilik UMKM selaku pengguna akhir dari sistem *marketplace* Rumah Digital Gombengsari. Dari hasil penelitian ini akan dapat ditentukan langkah apa saja yang harus dilakukan agar *marketplace* Rumah Digital ini dapat memberikan manfaat pada penggunaanya.

Dalam berbagai penelitian, metode *System Usability Scale* ini telah banyak digunakan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Ilham, dkk, melakukan pengembangan *Interface Mobile Kolepa* dengan menggunakan *System Usability Scale* dan *Design Thiking* sebagai metodenya[9]. Damayanti, dkk, melakukan analisa UI/UX dalam rancang bangun *web* apotek, dengan menggunakan *Human Center Design* dan *System Usabilty Scale* sebagai metodenya[10]. Maryati, dkk, melakukan analisa *usabilty web* perpustakaan dengan menggunakan metode *System Usabilty Scale*[11]. Azi, dkk, melakukan analisa user interfaces pada *web* Kampiun ITTP dengan metode Heristik dan SUS (*System Usability Scale*)[12]. Valentino, dkk, melakukan analisa faktor *usability* dalam penggunaan presensi di *website* SIA UTY[13]. Nurlistiani, dkk, melakukan pengujian tingkat *usability* sistem *E-Learning* dimasa pandemi dengan tehnik *System Usabilty Scale*[14]. Fauzi, dkk, mengukur tingkat *usabilty user* dari sistem kearsipan menggunakan *Pieces Framework* dan *System Usabilty Scale*[15]. Dalam penelitian yang telah dilakukan tersebut, *system usability scale* telah digunakan untuk melakukan analisa untuk mengetahui tingkat *usability* dari berbagai sistem

perangkat lunak yang telah dikembangkan. Namun dari penelitian tersebut belum ada yang mengevaluasi atau menganalisa tingkat kemudahan *usability* dari sebuah sistem *marketplace* yang di dalamnya menintegrasikan berbagai macam UMKM, pariwisata, *homestay* dan travel dalam sebuah sistem seperti yang ada dalam *marketplace* Rumah Digital ini. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian untuk menganalisa seberapa tinggi tingkat kemudahan *usability* dari *marketplace* Rumah Digital ini, sehingga sistem integrasi yang dibangun dapat sesuai dengan kebutuhan penggunaannya.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, telah dilakukan peninjauan dan kajian terhadap beberapa pustaka yang memiliki relevansi serta dapat dijadikan sebagai referensi dari penelitian yang dilakukan, yaitu:

A. *Usability*

Usability merupakan suatu atribut yang digunakan untuk menganalisa tingkat kemudahan dari penggunaan sebuah sistem perangkat lunak yang telah dibuat. Terdapat 5 atribut yang digunakan sebagai acuan untuk mengukur *usability* yaitu *learnability* (kemudahan mempelajari), *efficiency* (kecepatan penggunaan), *memorability* (kemampuan memahami), *errors* (tingkat kesalahan), dan *satisfaction* (tingkat kepuasan)[1].

Untuk mengetahui tingkat kelayakan *usability* dari sebuah sistem perangkat lunak, terdapat 2 metode analisa yang dapat digunakan. Yang pertama dikenal dengan metode *Heuristic Evaluation*, sedangkan metode yang kedua adalah *System Usability Scale*. Tujuan dari kedua metode ini sebenarnya sama, yaitu untuk mendapatkan informasi tentang sejauh mana efektifitas dari sistem perangkat lunak yang telah dibangun[2]. Adapun perbedaan dari kedua metode ini terletak pada responden yang dilibatkan dalam evaluasi *usability*nya. Untuk metode *Heuristic Evaluation*, responden yang dilibatkan terdiri dari para pakar atau ahli yang memiliki kemampuan sesuai dengan sistem perangkat lunak yang akan di evaluasi *usability*nya. Sedangkan pada metode *System Usability Scale*, respondennya terdiri dari berbagai lapisan masyarakat yang menjadi pengguna akhir dari sistem perangkat lunak yang telah dibuat[3].

B. *System Usability Scale*

System Usability Scale (SUS) adalah suatu metode yang dapat digunakan untuk mengukur

tingkat kemudahan atau *usability* dari penggunaan sistem perangkat lunak yang telah dibuat[4]. Metode ini banyak digunakan dalam *usability testing*. Hal ini dikarenakan dalam pengumpulan datanya tidak diperlukan persyaratan khusus pada responden yang dilibatkan. Selain itu jumlah responden yang diperlukan untuk pengumpulan data, tidak memerlukan jumlah yang banyak. Namun walaupun dengan jumlah responden yang terbatas, data yang dihasilkan memiliki tingkat akurasi yang tinggi[5].

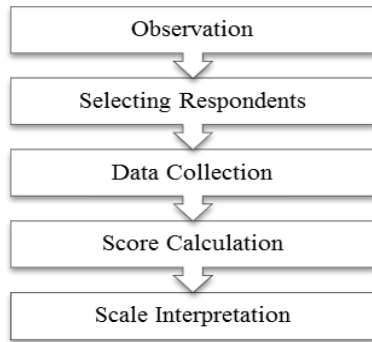
Tehnik pengumpulan data dalam *System Usability Scale* ini adalah dengan meminta responden yang menjadi *user* level akhir dari sistem perangkat lunak yang telah dibuat untuk mengisi kuisisioner. Dimana dalam kuisisioner ini terdapat sepuluh pertanyaan yang harus dijawab oleh seluruh responden, dimana setiap jawaban akan diklasifikasikan dalam range 1 sampai 5. Penentuan range nilai dari jawaban ini didasarkan pada seberapa besar persetujuan responden dengan pernyataan yang ada dalam tiap pertanyaan kuisisioner yang diberikan[6].

Pada tahap akhir metode *System Usability Scale* ini akan dilakukan interpretasi terhadap hasil perhitungan nilai kuisisioner yang diberikan pada responden. Terdapat lima macam interpretasi yang dihasilkan, yaitu *percentile rank* (tingkat prosentase), *grade* (peringkat), *adjectives* (sifat), *acceptable* (tingkat penerimaan), dan *net promotore score* (tingkat rekomendasi)[7].

Satu-satunya kelemahan dari metode *System Usability Scale* ini adalah jika skala dari hasil pengujian *usability*nya rendah, maka tidak akan ada informasi secara detail tentang permasalahan apa yang menjadi penyebabnya. Jika terjadi problem seperti ini, maka pengembang sistem harus melakukan komunikasi atau wawancara secara langsung pada responden yang memberikan penilaian rendah. Dari komunikasi inilah nantinya akan didapatkan data dari permasalahan apa saja yang harus dibenahi dalam sistem perangkat lunak yang telah dibangun[8].

II. METODE PENELITIAN

Untuk mendapatkan data tingkat kelayakan *usability* dari *marketplace* Rumah digital Gombengsari, terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam *System Usability Scale*, sebagaimana ditunjukkan gambar 1 berikut :



Gambar 1 Diagram alir Sytem Usability Scale

Terdapat lima tahapan dalam metode Sistem Usability Scale, dimana dalam setiap tahapannya akan dilakukan beberapa hal sebagai berikut :

A. Observation

Pada tahap observasi yang dilakukan adalah mengamati secara langsung sistem perangkat lunak yang akan di analisa tingkat usabilitynya. Selain itu juga akan dilakukan tinjauan dan kajian terhadap beberapa referensi dan literatur yang relevan dan mendukung penelitian [16].

B. Selecting Respondents

Pada tahap Selecting Respondents dilakukan seleksi terhadap responden yang akan dilibatkan dalam pengumpulan data, sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Responden yang akan dilibatkan adalah pengguna dari sistem perangkat lunak yang akan di analisa tingkat usabilitynya[17].

C. Data Collection

Pada tahap Data Collection dilakukan pengumpulan berbagai macam data yang akan digunakan untuk analisa tingkat usability dari sistem perangkat lunak yang dikembangkan. Pengumpulan data ini dilakukan dengan memberikan kuisioner yang terdiri dari sepuluh macam pernyataan, dimana dalam setiap pernyataan disediakan lima jawaban yang dapat dipilih sesuai dengan pengalaman yang didapat oleh responden saat menggunakan sistem yang dikembangkan[18]. Pernyataan dalam kuisioner yang diberikan pada responden ditunjukkan tabel 1 berikut:

Tabel 1 : Kuisioner

| No | Pernyataan |
|----|--|
| 1 | Saya tertarik menggunakan sistem ini |
| 2 | Cara penggunaan sistem sulit dipahami |
| 3 | Alur kerja sistem mudah dimengerti |
| 4 | Untuk menggunakan sistem ini saya butuh bantuan orang lain |
| 5 | Fitur dalam sistem ini berfungsi |

| | |
|----|--|
| | sebagaimana mestinya |
| 6 | Sistem ini tidak konsisten |
| 7 | Siapapun akan dapat memahami cara kerja sistem ini |
| 8 | Alur kerja sistem membingungkan |
| 9 | Tidak ada kesulitan dalam menggunakan sistem |
| 10 | Harus sering menggunakan sistem |

Sedangkan untuk penentuan nilai atau skor dari setiap pilihan jawaban responden ditunjukkan tabel 2 berikut :[19]

Tabel 2 : Score Jawaban

| Jawaban | Score |
|---------------------|-------|
| Sangat setuju | 5 |
| Setuju | 4 |
| Tidak tahu | 3 |
| Tidak setuju | 2 |
| Sangat tidak setuju | 1 |

D. Score Calculation

Pada tahap Score Calculation dilakukan penghitungan nilai skor kuisioner yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya dengan ketentuan :[20]

- a) Pernyataan kuisioner yang terdapat ddalam nomor ganjil, nilai skornya diperoleh dari nilai skor user dikurangi 1.
- b) Untuk pernyataan kuisioner yang terdapat pada nomor genap, nilai skornya adalah 5 dikurangi nilai score user.
- c) Nilai usability tiap pengguna diperoleh dari total nilai tiap pernyataan dikalikan 2,5.

Tahap akhir dari perhitungan nilai skor usability adalah dengan menghitung nilai rata-rata skor usability dari seluruh responden dengan menggunakan persamaan berikut :[21]

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \tag{1}$$

dimana :

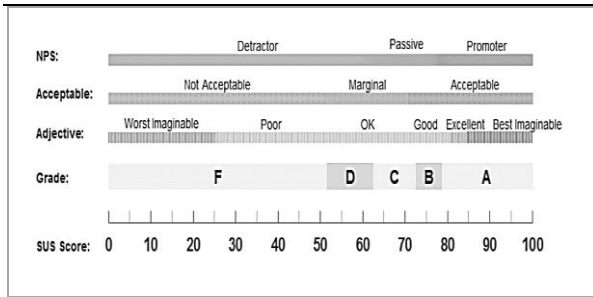
\bar{x} : rata-rata score usability

$\sum x$: total nilai score

n : banyak responden

E. Scale Interpretation

Pada tahap ini dilakukan interpretasi nilai rata-rata skor usability berdasarkan bagan yang ditetapkan dalam penggunaan System Usability Scale sebagaimana bagan yang ditunjukkan dalam gambar 2 berikut:



Gambar 2 : Bagan Interpretasi System Usability Scale

Dalam bagan ini terdapat lima macam interpretasi *usability* yang dihasilkan, yaitu *percentile rank* (tingkat prosentase), *grade* (peringkat), *adjectives* (sifat), *acceptable* (tingkat penerimaan), dan *net promotore score* (tingkat rekomendasi)[22].

Rumah Digital ini. Seluruh responden yang dilibatkan adalah pengguna dari *marketplace* Rumah Digital Gombengsari yang terdiri 4 orang admin (20%), 6 orang pengelola UMKM (30%), dan 10 orang konsumen (50%). Pemilihan responden dengan hak akses yang berbeda ini ditujukan agar dapat menghasilkan penilaian tingkat *usability* yang dapat mewakili seluruh lapisan masyarakat yang menjadi penggunanya.

Seluruh responden diminta untuk menjawab kuisioner yang berisi sepuluh instrument pernyataan yang berhubungan dengan penggunaan *marketplace* Rumah Digital sebagaimana yang terdapat dalam tabel 1. Jawaban responden ini selanjutnya diberi skor sebagaimana ditunjukkan tabel 3 berikut :

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat 20 orang responden yang dilibatkan dalam penilaian tingkat *usability* dari *marketplace*

Tabel 3 : Score Pernyataan Responden

| Responden | Status | Score Nilai Instrument Pengujian | | | | | | | | | |
|-----------|----------|----------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 |
| 1 | Admin | 4 | 1 | 5 | 3 | 4 | 1 | 3 | 2 | 4 | 1 |
| 2 | Admin | 5 | 5 | 4 | 1 | 5 | 2 | 5 | 1 | 5 | 1 |
| 3 | Admin | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 1 | 5 | 1 |
| 4 | Admin | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 2 |
| 5 | UMKM | 4 | 1 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 5 | 2 |
| 6 | UMKM | 4 | 2 | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| 7 | UMKM | 4 | 2 | 4 | 3 | 5 | 1 | 5 | 2 | 5 | 4 |
| 8 | UMKM | 5 | 3 | 5 | 1 | 5 | 2 | 4 | 1 | 2 | 2 |
| 9 | UMKM | 4 | 1 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 5 | 1 |
| 10 | UMKM | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 | 5 | 2 | 3 | 1 |
| 11 | Konsumen | 5 | 1 | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| 12 | Konsumen | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 | 1 | 5 | 4 |
| 13 | Konsumen | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| 14 | Konsumen | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 1 |
| 15 | Konsumen | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| 16 | Konsumen | 4 | 2 | 5 | 4 | 4 | 1 | 3 | 1 | 4 | 1 |
| 17 | Konsumen | 4 | 4 | 4 | 1 | 5 | 3 | 5 | 1 | 3 | 1 |
| 18 | Konsumen | 5 | 1 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 |
| 19 | Konsumen | 4 | 2 | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 5 | 2 |
| 20 | Konsumen | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 2 |

Nilai skor yang telah direkap dalam tabel 3 tersebut kemudian dihitung sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan dalam metode

System Usability Scale sebagaimana ditunjukkan dalam persamaan 2 berikut:

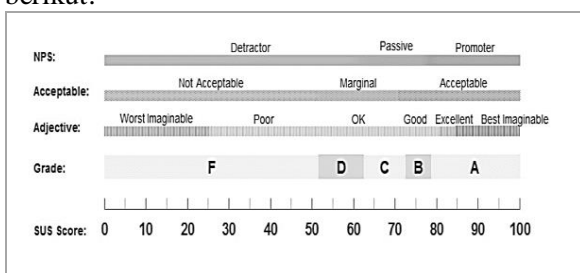
$$\sum x = \left(\frac{Q_1 - 1}{(5 - Q_6)} + \frac{(5 - Q_2)}{(5 - Q_6)} + \frac{(Q_3 - 1)}{(5 - Q_6)} + \frac{(5 - Q_4)}{(5 - Q_6)} + \frac{(Q_5 - 1)}{(5 - Q_6)} + \frac{(Q_7 - 1)}{(5 - Q_6)} + \frac{(5 - Q_8)}{(5 - Q_6)} + \frac{(Q_9 - 1)}{(5 - Q_6)} + \frac{(5 - Q_{10})}{(5 - Q_6)} \right) * 2.5 \tag{2}$$

Tahap akhir dari proses penilaian *score usability* menggunakan persamaan 1. Untuk hasil adalah dengan menghitung nilai rata-rata *score usability* perhitungannya ditunjukkan tabel 4 berikut dari seluruh responden dengan

Tabel 4 : Hasil Perhitungan Usability

| Hasil Perhitungan | | | | | | | | | | Jml | Σx |
|----------------------------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|-----|-----------|
| Q1-1 | 5-Q2 | Q3-1 | 5-Q4 | Q5-1 | 5-Q6 | Q7-1 | 5-Q8 | Q9-1 | 5-Q10 | | |
| 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 32 | 80 |
| 4 | 0 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 34 | 85 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 33 | 83 |
| 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 34 | 85 |
| 3 | 4 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 30 | 75 |
| 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 31 | 78 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 1 | 31 | 78 |
| 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 32 | 80 |
| 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 31 | 78 |
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 4 | 31 | 78 |
| 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 32 | 80 |
| 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 1 | 30 | 75 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 30 | 75 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 4 | 36 | 90 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 30 | 75 |
| 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 31 | 78 |
| 3 | 1 | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 31 | 78 |
| 4 | 4 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 31 | 78 |
| 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 32 | 80 |
| 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 35 | 88 |
| 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 32 | 80 |
| Rata-rata usability | | | | | | | | | | | 80 |

Hasil dari perhitungan rata-rata usability ini kemudian di interpretasikan dalam beberapa jenis interpretasi sebagaimana ditunjukkan dalam bagan interpretasi *System Usability Scale* pada gambar 2, yaitu *grade* (peringkat), *adjectives* (sifat), *acceptable* (tingkat penerimaan), dan *net promotore score* (tingkat rekomendasi) sebagaimana yang ditunjukkan dalam gambar 3 berikut:



Gambar 3 : Interpretasi Hasil Perhitungan

Untuk interpretasi peringkat (*grade*) masuk dalam peringkat grade A, untuk *adjective rating* termasuk dalam peringkat *Excellent*, untuk *acceptable* (tingkat penerimaan) masuk dalam peringkat *acceptable*, sedangkan untuk tingkat rekomendasi (*net promotore score*) masuk dalam peringkat *promoter*

IV. KESIMPULAN

Dari analisa hasil interpretasi perhitungan tingkat kelayakan *usability* berbasis *System* erimaan), dan *net promotore score* (tingkat rekomendasi), maka dapat disimpulkan bahwa *marketplace* Rumah digital Gombongsari memiliki tingkat *usability* yang bagus, dapat diterima dan mudah digunakan oleh peng*Usability Scale* yang terdiri dari *grade*

(peringkat), *adjectives* (sifat), *acceptable* (tingkat penguannya).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. M. S. Merta, I. P. Satika, and A. A. I. I. Paramita, "Analisa Usability Web Platform Edukasi Menggunakan Metode Heristic Evaluation System Usability Scale," *J. Krisnadana*, vol. 01, no. 01, pp. 36–45, 2021, doi: 10.58982/krisnadana.v1i1.80.
<https://doi.org/10.29207/resti.v4i5.2391>
- [2] E. Kabhan, K. Chandra Brata, and H. Brata, "Evaluasi Usability Menggunakan System Usability Scale & Discovery Prototype Pada Aplikasi Mobile PLN," *J. Pengemb. Teknol. Inf. Ilmu Komput.*, vol. 04, no. 10, pp. 3280–3289, 2020.
- [3] M. Defrani, M. G. Rasmi, and I. Jailani, "Uji Usability Dengan Metode Cognitiv Walthrough & System Usability Scale (SUS) Pada Web Wastukencana," *J. Inf. Tehnol. Comput. Sci.*, vol. 04, no. 01, pp. 31–39, 2021, doi: 10.31539/intecom.v4i1.2072.
- [4] R. Sanjaya, A. Sahputra, and D. Kurniyawan, "Penerapan System Usability Scale (Sus) Pada Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Ponpes Miftahul Janah Berbasis Web," *J. Komput. Terap.*, vol. 07, no. 01, pp. 121–133, 2021, doi: 10.35143/jkt.v7i1.4578.
- [5] D. P. Kesuma, "Penggunaan System Usability Scale Untuk Mengukur Usability Media Pembelajaran Universitas," *JATISI*, vol. 08, no. 03, pp. 1614–1625, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1356.
- [6] F. Purwaningtias and U. Efendi, "Pengujian Usability Website Pondpes Qodratulloh Dengan System Usability Scale," *J. Sain Inform.*, vol. 06, no. 01, pp. 33–44, 2020, doi: 10.34128/jsi.v6i1.220.
- [7] G. Intianto, N. Rangiarto, and V. Octafiani, "Pengukuran Usability Web Kampus Akademi Komunitas Negeri Pacitan Dengan System Usability Scale," *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 03, no. 02, pp. 58–67, 2021, doi: 10.21580/wjit.2021.3.2.9549.
- [8] L. Ginting, G. Santuri, and C. Panjaitan, "Perbandingan Evaluasi Usability Antara Heristic Evaluation & Cognitiv Walkthrough," *J. Manag. Inform.*, vol. 11, no. 02, pp. 145–156, 2021, doi: 10.34010/jamika.v11i2.5480.
- [9] F. Ilham and R. Rahmat, "Pengembangan Antarmuka App Kolepa Menggunakan Design Tinking & System Usability Scale," *J. Sist. Inf.*, vol. 09, no. 02, pp. 167–175, 2022, doi: 10.30656/jsii.v9i2.4993.
- [10] C. Damayanti, A. Triyudi, and I. Solihati, "Analisa UI UX Dalam Perancangan Web Apotik Menggunakan Metode Human Center Design & System Usability Scale," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 06, no. 01, p. 550, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3526.
- [11] I. Mariati, E. Nugroho, and Z. Indrasanti, "Analisa Usability Situs Perpustakaan UC Menggunakan System Usability Scale," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 06, no. 01, p. 361, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3472.
- [12] M. Azi, C. Wiguna, and K. Meia, "Analisa User Interface Web Kampiun ITTP Menggunakan Metode Heristik dan System Usability Scale," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 06, no. 02, p. 1081, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i2.3802.
- [13] Valentino Adhy Nuwantra et al., "Faktor Usability Testing Pada Penggunaan Presensi SIA UTY," *J. Teknol. dan Manag. Ind. Terap.*, vol. 01, no. 03, pp. 172–181, 2022, doi: 10.55826/tmit.v1i3i3.36.
- [14] R. Nurlistiani and N. Purwati, "Interpretasi Usability E-Learning di Masa COVID-19 Dengan System Usability Scale," *Pros. Semin. Nas. Darmajaya*, vol. 01, no. 01, pp. 163–170, 2021.
- [15] A. Nur Fauzi, A. Triayudi, and I. Solihati, "Mengukur Kepuasan Pengguna Aplikasi Kearsipan Dengan System Usability Scale & Pieces Framework," *J. Ilm. Penelit. Pembelajaran Inform.*, vol. 07, no. 01, pp. 230–238, 2022, doi: 10.29100/jipi.v7i1.2452.
- [16] R. Aldissa, E. Samudra, and R. Sahara, "Perbandingan Metode Pieces & System Usability Scale Untuk Analisa Kepuasan Pengguna Pada System Penyewaan Mobil," *J. Ris. Komput.*, vol. 09, no. 04, p. 1093, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i4.4705.
- [17] M. Prabowo and A. Suprpto, "Usability Test pada System Informasi Akademik IAIN Salatiga Menggunakan System Usability Scale," *J. Inform. Sunan Kalijaga*, vol. 06, no. 01, pp. 37–48, 2021, doi: 10.14421/jiska.2021.61-05.
- [18] K. Nugroho, B. Julianto, and D. Nur, "Usability Test pada Sistem Informasi

- Manajemen AKN Pacitan Dengan System Usabilty Scale,” J. Nas. Pendidik. Tek. Inform., vol. 11, no. 01, p. 75, 2022, doi: 10.23887/janapati.v11i1.43209.
- [19] A. Jiwa Permana, “Usabilty Test Pada Web E-Comerce Dengan Metode System Usabilty Scale,” J. Sain dan Teknol., vol. 08, no. 02, pp. 148–157, 2019, doi: 10.23887/jstundiksha.v8i2.22858.
- [20] W. Welda, D. M. D. U. Putra, and A. Dirgayusari, “Usabilty Test Web Dengan Metode System Usabilty Scale,” Int. J. Nat. Sci. Engineering, vol. 04, no. 03, pp. 151–160, 2020, doi: 10.23887/ijnse.v4i2.28864.
- [21] A. Oktavina, F. Arifatul Janah, M. Fahrur Rizky, M. Verel Ferli, Y. Darma Tangtobing, and S. Rahayu Natasya, “Evaluasi Usabilty Web Dengan Metode Heristic Evaluation,” J. Ilm. Tek. Inform., vol. 15, no. 02, pp. 133–145, 2021, doi: 10.35457/antivirus.v15i2.1553.
- [22] M. Maricar and D. Pramana, “Usabilty Test System Peramalan Rentang Waktu Kerja Alumni STIKOM Bali,” J. Eksplora Inform., vol. 09, no. 02, pp. 123–128, 2020, doi: 10.30864/eksplora.v9i2.326.