

EVALUASI USABILITY DALAM USER EXPERIENCE DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE PADA APLIKASI INSHOT

Nurul Hidayah, Nur Hasanah, M Fuat Asnawi

Universitas Sains Al Qur'an
Email: nrhidayah517@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan guna mengetahui tingkat kelayakan dan kegunaan aplikasi editor video berbasis mobile menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan interpretasi *percentiles rank, grades, adjectives, acceptable, Net Promotore Score* (NPS). Evaluasi *Usability* ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi InShot masih memerlukan perbaikan atau tidak. Selain itu, tingkat kenyamanan juga perlu diketahui berdasarkan pengalaman pengguna. Hasil penelitian tentang Evaluasi *Usability* Dalam *User Experience* Pada Aplikasi Mobile InShot Dengan Metode *System Usability Scale*, dapat diketahui bahwa hasil yang diperoleh dikatakan kurang baik. Dengan metode *System Usability Scale* hasil penelitian dari respon pengguna adalah 58 dimana hasil tersebut berada pada *grade D* dengan *percentile range* 15 – 34. Klasifikasi tersebut menunjukkan bahwa aplikasi InShot dinilai sudah baik (OK) dan dapat diterima secara marginal. Karena skor SUS berada diantara diantara 51.7 – 62.6 maka NPS responden bersikap *Detractors*. Berdasarkan hasil analisis kelayakan tersebut maka aplikasi InShot belum layak digunakan dan perlu adanya peningkatan dan perbaikan.

Kata Kunci : *System Usability Scale* (SUS), *percentiles rank, grades, adjectives, acceptable, Net Promotore Score* (NPS)

ABSTRACT

This study was conducted to determine the feasibility and usability of a mobile-based video editor application using the System Usability Scale (SUS) method with the interpretation of percentiles rank, grades, adjectives, acceptable, Net Promoter Score (NPS). Usability evaluation aims to determine whether the InShot application still needs improvement or not. In addition, the level of comfort also needs to be known based on user experience. The results of the research on Usability Evaluation in User Experience in InShot Mobile Applications with the System Usability Scale Method, it can be seen that the results obtained are said to be less good. With the System Usability Scale method, the results of the user's response are 58 where the results are in grade D with a percentile range of 15 - 34. The classification shows that the InShot application is considered good (OK) and marginally acceptable. Because the SUS score is between 51.7 – 62.6, the respondent's NPS are detractors. Based on the results of the feasibility analysis, the InShot application is not feasible to use and needs to be improved and improved.

Keywords : *System Usability Scale, percentiles rank, grades, adjectives, acceptable, Net Promotore Score*

1. PENDAHULUAN

Pada masa sekarang banyak pengguna *smartphone* yang didukung oleh berbagai aplikasi yang disediakan sehingga memudahkan para pengguna dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Beberapa aplikasi berbasis komputer sudah dapat diakses melalui *smartphone*. Salah satunya adalah aplikasi edit video yang bertujuan untuk melakukan proses *editing* video atau memproduksi animasi sederhana.

Suatu aplikasi memiliki kelebihan tersendiri yang membuat aplikasi tersebut memiliki ciri khas masing-masing. Seperti halnya dengan aplikasi edit video yang memiliki banyak kegunaan terutama di era serba internet seperti sekarang ini, salah satu contohnya yaitu untuk mendokumentasi momen-momen tertentu. Selain itu, saat ini sejumlah orang lebih menyukai dan tertarik untuk membuat konten *audio visual* seperti konten video di aplikasi Youtube, Instagram, Tiktok dan lain-lain karena tidak sedikit pula aplikasi yang menawarkan penghasilan hanya dengan membuat konten video. Hampir semua aplikasi edit video menawarkan berbagai fitur yang menarik seperti penambahan *filter* pada video, efek transisi, penambahan lapisan, penghapusan *background* dan lain sebagainya.

Banyak sekali aplikasi *editing* video berbasis *mobile* yaitu aplikasi yang dibuat untuk perangkat-perangkat bergerak seperti *smartphone*, *smartwatch*, *tablet* dan lain sebagainya. Salah satu dari aplikasi *editing* video pada *smartphone* adalah aplikasi InShot. Aplikasi InShot merupakan aplikasi yang memudahkan pengguna dalam membuat dan mengedit foto ataupun video di dalam *smartphone*. InShot dapat diunduh melalui *Play Store* ataupun *App Store*. Dilansir dari *Play Store* pada tanggal 02 November 2021, aplikasi InShot merupakan aplikasi populer berada pada peringkat 3 untuk kategori fotografi dan sudah diunduh oleh 100 Juta lebih pengguna dengan jumlah rating 4,8 bintang dari 5 bintang dan rating 3+ untuk kategori lokal rating. Disisi lain memiliki kelebihan, aplikasi InShot juga memiliki kekurangan yang membuat beberapa pengguna merasa tidak nyaman dan kurang puas. Beberapa dari salah satu diantaranya yaitu hanya menyediakan satu layout atau layer saja, menyediakan beberapa efek untuk pengguna

gratis namun tidak dapat digunakan dan pilihan resolusi yang tinggi.

Untuk mengetahui kelayakan sebuah aplikasi dan untuk mengetahui seberapa efektif, efisien dan memuaskannya suatu aplikasi maka diperlukan evaluasi atau penilaian *usability*. Perlunya evaluasi *usability* pada aplikasi InShot dalam *user experience* berdasarkan penilaian dan respon pengguna yang berlaku pada pengguna gratis dapat memberikan informasi apakah aplikasi InShot membutuhkan banyak perbaikan atau tidak sehingga dapat mengetahui tingkat kelayakan aplikasi tersebut. *Usability* sebagai atribut kualitas yang dapat menilai bahwa seberapa mudah antarmuka pengguna yang digunakan (Rohman, 2020). Mengetahui tingkat rendahnya suatu sistem, akan mempermudah dalam memperbaiki sistem (Kaban, 2020). Performa dan kepuasan pengguna dapat diketahui menggunakan pengujian *usability* (Wedayanti, 2019).

Salah satu metode kuisisioner yang telah teruji untuk mengetahui tingkat kelayakan sebuah aplikasi adalah *System Usability Scale* (SUS) (Manik, 2021). *System Usability Scale* merupakan sebuah pengukuran *usability* yang “*quick and dirty*”. Survei terdiri dari 10 pertanyaan yang masing-masing pertanyaan memiliki 5 poin likert sebagai tanggapan. *Output* SUS berupa skor yang mudah dipahami dengan range 0 sampai 100 yang berarti semakin besar skor maka semakin baik *usability*-nya (Handayani, 2019). Metode *System Usability Scale* (SUS) dipilih karena mudah digunakan dan juga perhitungannya yang tidak begitu rumit. Selain itu, SUS tersedia secara gratis dan tidak membutuhkan biaya yang banyak. SUS juga terbukti menjadi alat pengujian *usability* yang *valid* dan *reliable* meskipun hanya dengan ukuran sampel yang kecil.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Alur Penelitian



Gambar 1 Alur Penelitian

a. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, peneliti akan mengidentifikasi masalah yang akan diteliti pada aplikasi InShot.

b. Pengumpulan Data

Setelah mengetahui masalah yang akan diteliti, peneliti akan mengumpulkan berbagai data primer dan sekunder untuk menunjang pelaksanaan kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Mencari data di berbagai sumber untuk mendapatkan data yang akurat.

c. Pembuatan Kuesioner

Selesai mengumpulkan data dan data sudah terkumpul, peneliti akan membuat kuesioner untuk mengetahui hasil dari permasalahan yang ada.

d. Pembagian Kuesioner

Setelah itu, kuesioner akan dibagikan kepada responden pengguna aplikasi InShot yang memenuhi syarat.

e. Uji Validitas

Kuesioner yang sudah dibuat akan diuji coba kepada beberapa responden terlebih dulu untuk mengetahui validitas dari instrumen penelitian yaitu kuesioner, karena jika tidak memenuhi uji validitas, maka hasil dari penelitian akan kurang akurat.

f. Uji Reliabilitas

Hasil uji validitas yang termasuk ke dalam kategori valid, akan di uji reliabilitasnya. Karena hasilnya nanti akan diinterpretasikan ke dalam kategori rumus *alpha Cronbach*.

g. Pengolahan Data dan Analisis

Setelah mendapatkan data dari responden, data tersebut akan diolah sesuai dengan metode yang digunakan yaitu *System Usability Scale* untuk mengetahui hasil dari penelitian yang dilakukan. Selanjutnya, menganalisis hasil data tersebut untuk mendapatkan hasil dari penelitian.

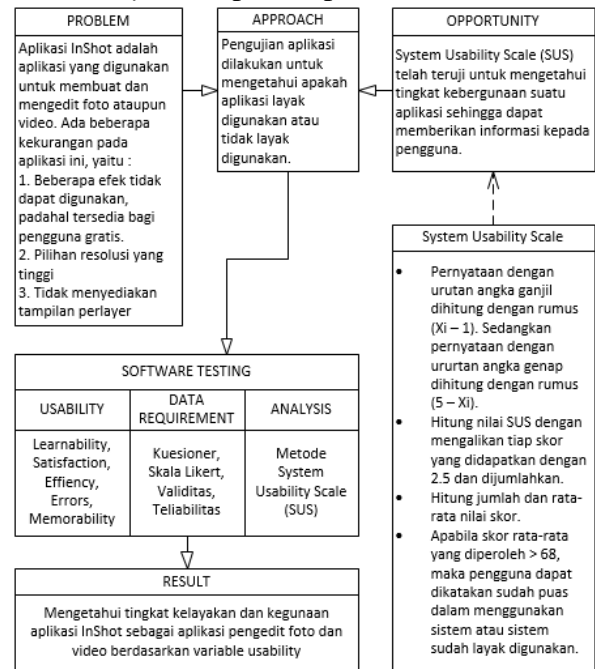
h. Hasil

Setelah selesai mengolah data dan menganalisis, diperoleh hasil akhir berupa kesimpulan apakah aplikasi InShot memenuhi standar *usability* yang telah diujikan.

2. 2. Kerangka Pemikiran

Hasil akhir analisis yang diinginkan yaitu untuk mengetahui tingkat kualitas kebergunaan aplikasi InShot sebagai aplikasi

pengedit video dimana tujuannya untuk evaluasi dan pengembangan kekurangan aplikasi InShot tersebut. Berikut Bagan kerangka berfikir Evaluasi *Usability* dalam *User Experience* dengan Metode *System Usability Scale* pada Aplikasi InShot :



Gambar 2 Kerangka Pemikiran

2.3. Objek Penelitian

Objek penelitian *usability* yang digunakan yaitu pada aplikasi InShot dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

2.4. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan guna memperoleh data, yang nantinya data tersebut dianalisa dan diolah oleh peneliti, sehingga peneliti dapat mengetahui kekurangan apa saja yang ada dan peneliti dapat menghasilkan penyelesaian dari kekurangan tersebut. Dalam proses pengumpulan data terdapat tiga (3) cara yang dilakukan, yaitu :

a. Observasi

Observasi merupakan suatu cara untuk mengadakan sebuah penilaian dengan mengadakan pengamatan secara langsung dan juga sistematis. Dalam penelitian ini, observasi yang akan dilakukan yaitu observasi langsung dimana objek yang akan diteliti yaitu aplikasi InShot untuk mengetahui tingkat tampilan dan fitur yang tersedia.

b. Kuesioner

Kuesioner pada penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan link atau tautan kuesioner secara online dengan *google form*. Responden yang dipilih merupakan pengguna aktif, pengguna non-aktif, dan seseorang yang mengetahui tentang aplikasi InShot. Kuesioner dibuat sesuai ketentuan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kelayakan sebuah sistem yang menyesuaikan 10 pernyataan dengan standar metode *System Usability Scale* yang sudah diartikan ke dalam bahasa Indonesia sehingga mudah dipahami dan dimengerti oleh responden.

c. Studi Literatur

Dalam mengumpulkan data yang bersifat teoritis, maka pada penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan membaca buku, artikel, jurnal ataupun referensi lain yang berhubungan dengan *Usability, User Experience* dan *System Usability Scale*.

2.5. Intrumen Penelitian

Jenis instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang memiliki 10 pernyataan dan 4 pilihan jawaban untuk dipilih. Berikut pernyataan kuesioner SUS pada aplikasi InShot :

Tabel 1 Pernyataan SUS di InShot

No	Pernyataan	Skor
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi InShot lagi karena dapat membantu mengedit video dengan instan.	1 – 4
2	Saya merasa fitur satu layer pada aplikasi InShot rumit untuk digunakan.	1 – 4
3	Saya merasa fitur penambahan <i>instrument</i> atau musik pada aplikasi InShot mudah digunakan.	1 – 4
4	Saya merasa membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan aplikasi InShot.	1 – 4
5	Saya merasa fitur – fitur pada aplikasi Inshot berjalan dengan semestinya.	1 – 4
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada tata letak tampilan pada aplikasi InShot.	1 – 4
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi InShot dengan cepat.	1 – 4
8	Saya merasa untuk mencari fitur lainnya pada aplikasi InShot membingungkan.	1 – 4

9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan fitur penambahan <i>filter</i> pada aplikasi InShot.	1 – 4
10	Saya merasa tampilan desain pada aplikasi InShot nyaman untuk dilihat.	1 – 4

2.6. Metode Pengolahan Data

Pengolahan data pada sebuah instrumen yang akan digunakan memiliki pengujian sebagai berikut :

a. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kesesuaian kuesioner dalam penelitian untuk memperoleh data dari responden. Uji validitas menggunakan prinsip mengkorelasikan atau menghubungkan antara masing-masing skor item dengan skor total yang diperoleh dalam sebuah penelitian. Jika ada sebuah item yang tidak memenuhi syarat, maka item tersebut tidak akan diteliti lebih lanjut.

Menurut Candra (2018) syarat yang harus dipenuhi yaitu harus memiliki kriteria sebagai berikut :

- Jika $\geq 0,30$, maka item-item pertanyaan dari kuesioner adalah valid.
- Jika $\leq 0,30$, maka item-item pertanyaan dari kuesioner adalah tidak valid.

Uji Validitas menggunakan rumus korelasi untuk menghitung menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* yang dirumuskan sebagai berikut :

$$r = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{ \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2 \}}}$$

Keterangan :

r = Koefisien Korelasi *Pearson Product Moment*

X = Variabel Independen

Y = Variabel Dependen

n = Banyaknya Sampel

$\sum X_i Y_i$ = Jumlah perkalian variabel bebas dan variabel terikat

b. Uji Reliabilitas

Hasil penelitian dikatakan reliabel apabila terdapat suatu kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Data yang dilakukan pada uji reabilitas merupakan data yang valid dan telah lulus dari pengujian validitas.

Pada penelitian ini, untuk menguji kehandalan maka peneliti menggunakan metode teknik sekali ukur atau disebut juga *Alpha Cronbach* dengan rumus *alpha* di bawah ini :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum a_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

- r_{11} = Reliabilitas instrument
- n = Banyak butir pertanyaan
- $\sum a_i^2$ = Jumlah varian butir
- σ_t^2 = Varian total

Berdasarkan data yang didapat dari jumlah ulasan pengguna di *PlayStore* pada saat tanggal 19 Januari 2022 terdapat 13.265.688 ulasan sejak perilisian aplikasi InShot pada tanggal 5 Maret 2014. Jumlah responden yang dibutuhkan berdasarkan penggunaan rumus slovin yaitu sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

- n = Jumlah sampel
- N = Jumlah populasi
- e = *Error level*

Pada penelitian ini menetapkan derajat kepercayaan dengan 95% dan tingkat kesalahannya 5% sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :

$$n = \frac{13.265.688}{1 + (13.265.688 \times 0,05^2)}$$

$$n = \frac{13.265.688}{1 + 33.164.22}$$

$$n = \frac{13.265.688}{33,165.22}$$

$$n = 399.9$$

$$n = 400$$

Berdasarkan rumus di atas, dapat disimpulkan bahwa responden yang dibutuhkan untuk tingkat kesalahan yaitu 400 orang.

Hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh responden akan peneliti rekapitulasi untuk menentukan hasil akhir skor SUS dan kemudian peneliti melakukan perhitungan setiap jawaban dengan ketentuan yang sudah berlaku. Dari hasil skor

SUS akan didapatkan jumlah skor, kemudian skor SUS akan dihitung dan dianalisa hasilnya sesuai metode SUS, yaitu dengan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

- \bar{X} = Skor rata-rata
- $\sum x$ = Jumlah skor SUS
- n = Jumlah responden

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Aplikasi InShot

Sistem yang di analisis oleh peneliti adalah aplikasi InShot, yaitu aplikasi untuk mengedit foto dan video. Berikut beberapa tampilan yang terdapat pada aplikasi InShot :

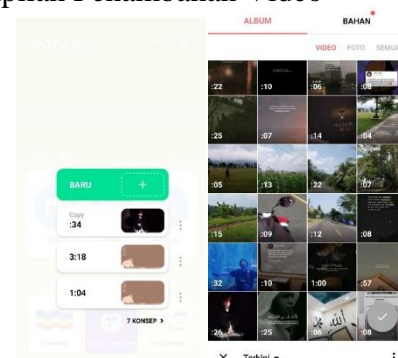
a. Tampilan Menu



Gambar 3 Tampilan Menu

Pada halaman utama ini menampilkan 3 menu aplikasi InShot yaitu menu Video, Foto, dan Kolase. Menu video digunakan untuk mengedit video, sedangkan menu foto digunakan untuk mengedit foto, dan menu Kolase digunakan untuk menggabungkan maksimal 9 foto.

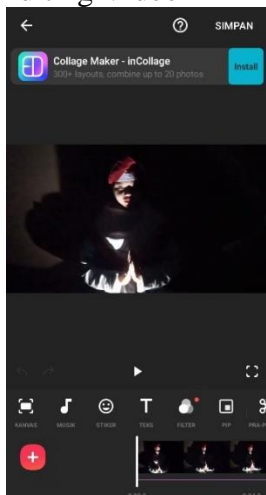
b. Tampilan Penambahan Video



Gambar 4 Tampilan Tambah Video

Menambahkan video yang akan diedit dilakukan dengan memilih tombol, kemudian tampilan yang muncul yaitu pilihan video yang tersimpan di memori handphone pengguna.

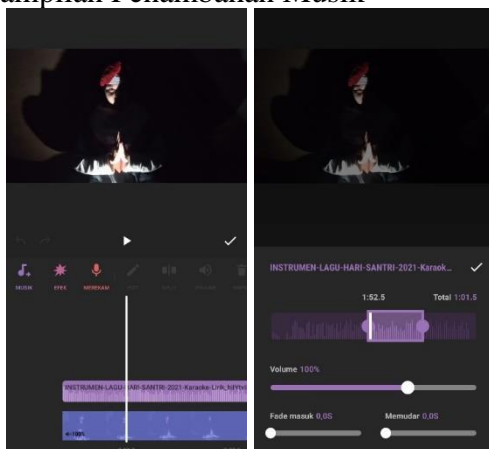
c. Tampilan Editing Video



Gambar 5 Tampilan Edit Video

Halaman utama aplikasi InShot menampilkan proses video yang akan diedit dan menampilkan banyak fitur yang digunakan untuk mengedit video yang diinginkan.

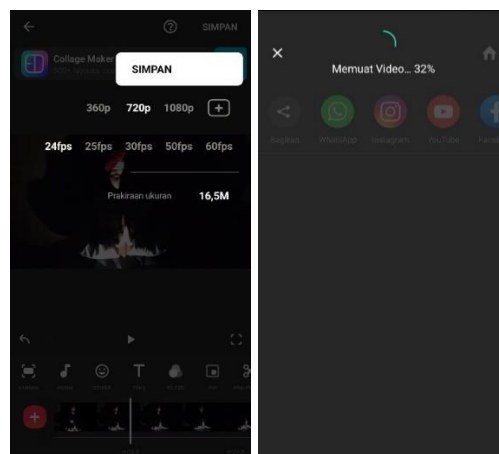
d. Tampilan Penambahan Musik



Gambar 6 Tampilan Tambah Musik

Penambahan musik merupakan salah satu fitur yang disediakan pada aplikasi InShot. Penambahan musik biasanya menggunakan rekomendasi musik yang disediakan. Namun, pengguna juga dapat menambahkan musik sesuai keinginan, yang sudah disimpan di memori handphone. Selain itu, penambahan efek pada musik juga disediakan beberapa pilihan.

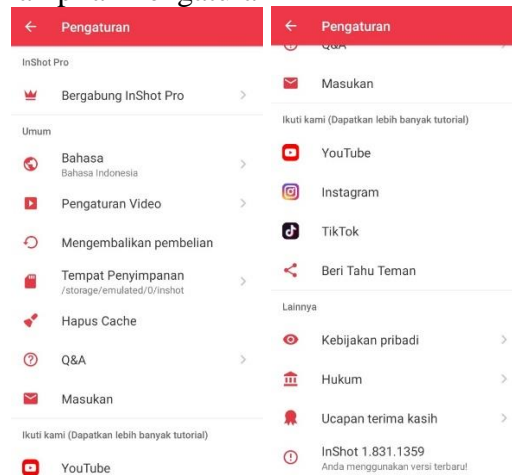
e. Tampilan Penyimpanan



Gambar 7 Tampilan Simpan

Ketika video yang sudah dibuat akan disimpan maka tampilan yang akan ditampilkan adalah pilihan resolusi atau kualitas video dan pilihan bingkai per detik (*Frame Per Second*). Dan juga menampilkan perkiraan ukuran yang akan disimpan apabila sudah memilih resolusi dan FPS.

f. Tampilan Pengaturan



Gambar 8 Tampilan Pengaturan

Pengguna dapat mengatur pengaturan yang tersedia pada aplikasi InShot seperti penggunaan bahasa, pengaturan video, tempat penyimpanan video yang disimpan, dan lain-lain.

3.2. Uji Validitas Kuesioner

Pada penelitian ini nilai r_{tabel} menggunakan taraf signifikan 5% dengan jumlah responden 400. Untuk memenuhi r_{tabel} , maka digunakan rumus $df = (N-2)$ yaitu $df = 400 - 2 = 398$. Nilai r_{tabel} pada tingkat signifikan 5% untuk uji dua arah yaitu 0.0986. Suatu item (Q) dinyatakan valid jika r_{hitung} lebih besar ($>$) dari r_{tabel} . Maka untuk membuktikan kevalidannya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2 Hasil Uji Validitas

Q	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
Q1	0.0986	0.5523	Valid
Q2	0.0986	0.3953	Valid
Q3	0.0986	0.5796	Valid
Q4	0.0986	0.3346	Valid
Q5	0.0986	0.6137	Valid
Q6	0.0986	0.3370	Valid
Q7	0.0986	0.5197	Valid
Q8	0.0986	0.3513	Valid
Q9	0.0986	0.4936	Valid
Q10	0.0986	0.5232	Valid

Dari hasil uji validitas pada tabel 2 tersebut, dapat dilihat bahwa item (Q) dinyatakan valid karena r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} .

3.3. Uji Reliabilitas Kuesioner

Menentukan reliabilitas dari alat ukur dapat dilihat dari nilai α , apabila nilai alfa lebih besar ($>$) dari nilai r_{tabel} skala dikelompok ke lima kelas dengan range yang sama, maka ukuran kemantapan α dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

1. Nilai α Cronbach 0,00 s.d 0,20 berarti kurang reliabel.
2. Nilai α Cronbach 0,21 s.d 0,40 berarti sedikit reliabel.
3. Nilai α Cronbach 0,41 s.d 0,60 berarti cukup reliabel.
4. Nilai α Cronbach 0,61 s.d 0,80 berarti reliabel.
5. Nilai α Cronbach 0,81 s.d 1,00 berarti sangat reliabel.

(Juliansyah Noor, 2012)

Pengujian reliabilitas dilakukan pada item pernyataan yang termasuk ke dalam kategori valid. Berdasarkan rumus α Cronbach, hasil dari uji reliabilitas ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3 Uji Reliabilitas Kuesioner

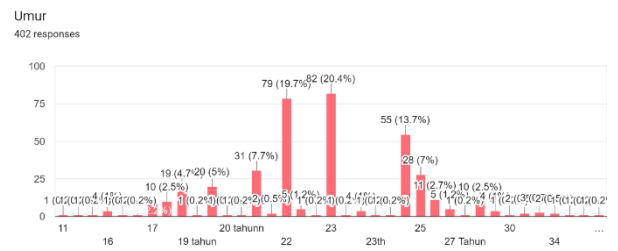
Cronbach's alpha	Variabel	Keterangan
0,59	Kepuasan	Cukup Reliabel

Kuesioner dikatakan reliabel apabila Cronbach's alpha $>$ 0,6. Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 3, dapat dilihat Cronbach's alpha adalah 0,59 yang berarti $<$ 0,6. Hal itu menunjukkan cukup reliabel karena berada dinilai Cronbach alpha 0,41 s.d 0,60.

3.4. Hasil Kuesioner

Responden yang mengisi kuesioner ini adalah pengguna aplikasi InShot. Sesuai kuesioner yang telah disebarakan melalui

media online yang ada, diperoleh persentase usia responden yaitu :



Gambar 9 Presentase Usia

Dapat dilihat pada gambar 9 di atas bahwa dari 400 responden yang paling banyak menggunakan aplikasi InShot diantara 11 – 40 Tahun adalah pengguna yang usianya 23 Tahun dengan 82 responden.

Metode *System Usability Scale* merupakan kuesioner yang terdiri dari sepuluh (10) pertanyaan. Penulis menggunakan empat (4) skala pilihan untuk responden memberikan penilaian yaitu Sangat Tidak Setuju (STS/1), Tidak Setuju (TS/2), Setuju (S/3), dan Sangat Setuju (SS/4).

Data yang sudah terkumpul dengan nilai mentah skor kemudian dihitung dengan menggunakan *System Usability Scale* dan sudah didapatkan bahwa data terdistribusi normal sesuai aturan, yaitu :

1. Untuk pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1 (X-1).
2. Untuk pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi pertanyaan yang didapat dari pengguna (5-X).
3. Jumlahkan nilai respon yang sudah dihitung pada poin 2 dan 3 kemudian hasilnya dikalikan dengan 2,5.

Tabel 4 Hasil Perhitungan SUS

No	Nama	Jml	Kali 2.5
1	R1	17	42.5
2	R2	26	65
3	R3	27	67.5
4	R4	21	52.5
5	R5	20	50
6	R6	28	70
7	R7	19	47.5
8	R8	22	55
9	R9	15	37.5
10	R10	26	65
11	R11	20	50
12	R12	18	45
13	R13	23	57.5

14	R14	32	80
15	R15	24	60
16	R16	20	50
17	R17	26	65
18	R18	20	50
19	R19	27	67.5
20	R20	22	55
...
400	R400	24	60
Jumlah			23000

Setelah mendapatkan hasil dari perhitungan pada tabel 4 di atas, selanjutnya jumlah dari skor tersebut di bagi dengan jumlah responden. Berikut rumus perhitungannya :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

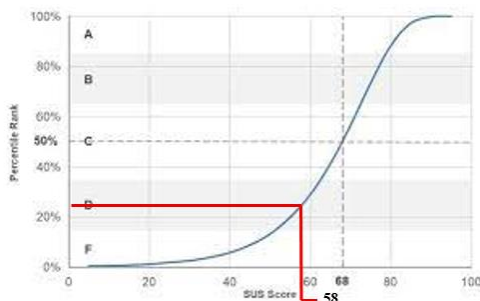
$$\bar{X} = \frac{23000}{400}$$

$$= 57,5$$

$$= 58$$

Hasil nilai rata-rata yang diperoleh selanjutnya dikorelasikan dengan skala skor SUS untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan Aplikasi InShot.

1. *Percentiles Rank*



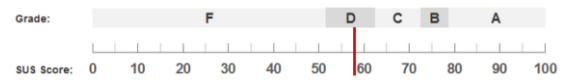
Gambar 10 Grafik Persentil Skor SUS

Umumnya nilai standar untuk interpretasi nilai SUS peringkat persentilnya berada pada peringkat 50% dimana hasil skor SUS yaitu 68. Pada gambar 10 dapat dilihat bahwa pada penelitian ini skor SUS yang didapatkan sebesar 58, jika dikorelasikan dengan skor SUS umumnya pada kurva peringkat persentil maka skor berada di bawah rata-rata.

2. *Grades*

Pada peringkat (*grades*), nilai mentah skor SUS dapat dikelompokkan ke dalam peringkat – peringkat mulai dari peringkat A (Sangat Baik) sampai

peringkat F (Sangat Buruk), dan menjadikan peringkat C sebagai rata-rata.

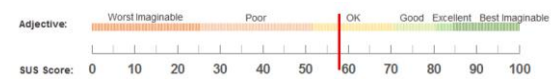


Gambar 11 *Grades* Skor SUS

Pada penelitian ini skor SUS yang didapatkan adalah 58, jika skor SUS dikorelasikan dengan skala peringkat (*grades*) pada gambar 11 di atas, maka diperoleh skor SUS berada pada *grade* D yang menunjukkan skor tersebut tergolong dibawah rata-rata.

3. *Adjectives*

Nilai mentah skor SUS juga dapat disandingkan dengan salah satu dari enam sifat yang ada. Skor SUS yang berada di atas nilai 85 dikatakan Sempurna (*Excellent*) dan nilai 72 keatas masuk ke dalam kategori Bagus (*Good*), atau nilai 51 untuk Ok.

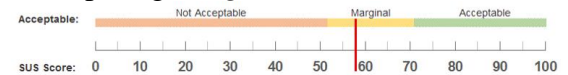


Gambar 12 *Adjectives* Skor SUS

Pada penelitian ini skor SUS yang didapatkan adalah 58, jika dikorelasikan dengan skala *adjectives* pada gambar di atas maka skor SUS tergolong *OK*.

4. *Acceptable*

Tingkat penerimaan dikatakan “Dapat Diterima” untuk nilai skor di atas 70 dan dikatakan “Tidak Dapat Diterima” untuk nilai skor 50 ke bawah. Nilai skor antara 50 – 70 maka dianggap "Dapat Diterima Secara Marginal" yang mencakup rentang dari C hingga D dalam skala peringkat (*grade*).



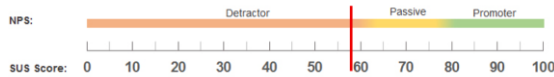
Gambar 13 *Acceptable* Skor SUS

Skor SUS yang didapatkan pada penelitian ini adalah 58, jika dikorelasikan dengan skala *acceptable* pada gambar di atas maka termasuk ke dalam nilai skor antara 50 - 70 yang berarti dianggap “Dapat Diterima Secara Marginal”.

5. *Net Promotore Score*

NPS merupakan survei tingkat kepuasan dan kelayakan pengguna terhadap suatu produk yang berkaitan dengan seberapa besar kemungkinan

pengguna merekomendasikan produk tersebut kepada orang lain. NPS menetapkan tiga (3) kelas pemberi rekomendasi berdasarkan tanggapan responden terhadap kemungkinan 11 poin (0 hingga 10) untuk merekomendasikan pertanyaan. Kelas *promoter* untuk skor 9 dan 10, kemudian kelas *passive* untuk skor 7 dan 8, terakhir kelas *detractors* untuk skor 6 kebawah.



Gambar 14 NPS Skor SUS

Pada penelitian ini skor SUS yang didapatkan adalah 58, jika dikorelasikan dengan skala *Net Promotore Score* (NPS) pada gambar di atas maka hasilnya termasuk dalam kelas *Detractor*.

Berdasarkan hasil interpretasi skor SUS rata-rata yang didapatkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Interpretasi Skor SUS

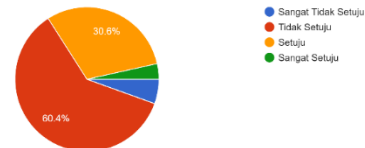
Grade	SUS	Percentile Range	Adjective	Acceptable	NPS
A+	84.1 – 100	96 – 100	Best Imaginatable	Acceptible	Promoter
A	80.8 – 84.0	90 – 95	Excellent	Acceptible	Promoter
A-	78.9 – 80.7	85 – 89	Good	Acceptible	Promoter
B+	77.2 – 78.8	80 – 84	Good	Acceptible	Passive
B	74.1 – 77.1	70 – 79	Good	Acceptible	Passive
B-	72.6 – 74.0	65 – 69	Good	Acceptible	Passive
C+	71.1 – 72.5	60 – 64	Good	Acceptible	Passive
C	65.0 – 71.0	41 – 59	Ok	Marginal	Passive
C-	62.7 – 64.9	35 – 40	Ok	Marginal	Passive
D	51.7 – 62.6	15 – 34	Ok	Marginal	Detractors
F	0 – 51.6	0 – 14	Poor	Not Acceptible	Detractors

Pada tabel 5 di atas dapat dilihat hasil interpretasi menunjukkan skor SUS yang diperoleh yaitu 58 berada pada *grade D* dengan *percentile range* 15 – 34. Klasifikasi tersebut menunjukkan responden bahwa aplikasi InShot dinilai sudah baik (OK) dan “Dapat Diterima Secara Marginal”. Karena skor SUS yang didapatkan dari penelitian ini adalah 58 yaitu diantara 51.7 – 62.6, maka NPS responden bersikap *Detractors*. Hal ini didasari karena 36% responden merasa bahwa mereka masih membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan aplikasi InShot tersebut.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarkan, tata letak tampilan pada aplikasi InShot yang tidak konsisten (tidak serasi) 5.5% responden merasa sangat tidak setuju, 60.4% memilih tidak setuju, 30.6% setuju

dan 3.5% merasa sangat setuju. Klasifikasi tersebut menunjukkan perlu adanya beberapa perbaikan dalam penempatan tata letak tampilan karena 34.1% responden merasa tata letak tampilan tidak konsisten (tidak serasi). Berikut diagram jawaban responden tentang tata letak tampilan :

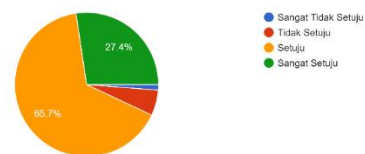
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada tata letak tampilan pada aplikasi InShot. 402 responses



Gambar 15 Jawaban Responden (1)

Untuk tampilan desain dan warna pada aplikasi InShot, responden merasa nyaman dan tidak ada masalah karena klasifikasi responden 27.4% merasa sangat setuju dan 65.7% merasa setuju. Hal itu dapat dilihat pada diagram di bawah ini :

10. Saya merasa tampilan desain pada aplikasi InShot nyaman untuk dilihat. 402 responses



Gambar 16 Jawaban Responden (2)

4. PENTUTUP
4.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian evaluasi *usability* dalam *user experience* dengan metode *System Usability Scale* (SUS) pada aplikasi InShot, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari 400 responden pengguna aplikasi InShot, hasil skor SUS yang didapatkan adalah 58.
2. Hasil interpretasi menunjukkan skor SUS berada pada *grade D* dengan *percentile range* 15 – 34.
3. Klasifikasi tersebut menunjukkan bahwa aplikasi InShot dinilai sudah baik (OK) dan dapat diterima secara marginal.
4. Skor SUS berada diantara diantara 51.7 – 62.6 yang menunjukkan NPS responden bersikap *Detractors*. Hal ini didasari karena 36% responden merasa bahwa mereka masih membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan aplikasi InShot tersebut.
5. 34.1% responden merasa tata letak tampilan tidak konsisten (tidak serasi). Hal ini

menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan lagi pada layanan aplikasi InShot dan juga lebih memaksimalkan kegunaan.

4.2. Saran

1. Pengembang dapat meningkatkan kualitas aplikasi InShot agar kenyamanan selalu terjaga dalam penggunaannya.
2. Perlunya beberapa perbaikan pada tata letak tampilan aplikasi InShot sehingga mudah dipahami oleh pengguna.
3. Mengevaluasi aplikasi InShot tidak hanya pada menu edit video, tetapi juga pada menu edit foto dan menu kolase.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Candra, I., Sulistya, N., & Prasetyo, T. (2018). Pengembangan instrumen sikap sosial tematik siswa SD kelas IV. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 455-461.
- Handayani, F. S., & Adelin, A. (2019). Interpretasi Pengujian Usabilitas Wibatara Menggunakan System Usability Scale. *Techno. Com*, 18(4), 340-347.
- Kaban, E., Brata, K. C., & Brata, A. H. (2020). Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus Pt. PLN). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3281-3290.
- Manik, V. (2021). Evaluasi Usability pada Aplikasi Mobile ACC. ONE menggunakan System Usability Scale (SUS) dan Usability Testing (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
- Rohman, S. (2020). Penerapan Technology Acceptance Model Pada Kualitas User Experience Aplikasi Multimedia Company Profile Bpjs Kesehatan Wonosobo. *Device*, 10(1), 9-14.
- Wedayanti, N. L. P. A., Wirdiani, N. K. A., & Purnawan, I. K. A. (2019). Evaluasi Aspek usability pada aplikasi Simalu menggunakan metode usability testing. *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, 7(2), 113.