

## ANALISIS USABILITY USER EXPERIENCE PADA WEBSITE AXIE ZONE MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Afit Nurrohman, Dian Asmarajati, Iman Ahmad Ihsanuddin  
Universitas Sains Al-Qur'an  
Email: afitn10@gmail.com

---

### ABSTRAK

---

Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini, penyebaran informasi terjadi begitu cepat dan mudah melalui media online, seperti *website* AXIE ZONE pemain game Axie Infinity akan dipermudah dalam mencari Axie yang memiliki kualitas baik agar bisa bersaing di papan peringkat dunia, *website* AXIE ZONE akan membantu memberi informasi tentang pemilihan kartu axie secara detail baik morale, healt, speed dan skill, selain itu AXIE ZONE juga memberikan informasi jajaran peringkat dunia yang bisa ditiru penggunaan kartu dan kemampuan Axie itu sendiri. Dalam mengukur usability pada *website* AXIE ZONE di perlukan metode yang di gunakan dalam menganalisis sebuah sistem atau *website*, metode yang di gunakan dalam analisis ini yaitu metode System Usability Scale (SUS). Hasil penelitian dari respon pengguna dengan metode System Usability Scale (SUS) adalah skor pada grade D- dengan klasifikasi tersebut menunjukkan pengguna menilai *website* AXIE ZONE kurang baik dalam Klasifikasi sifat (adjectives) dan juga *website* AXIE ZONE tidak dapat diterima (Not acceptable). Sedangkan untuk nilai persentase yang di hasilkan dari nilai SUS adalah 49.85 berada pada rentang 25% - 50%. Maka dari itu, diharapkan nantinya bisa menjadi masukan atau pengembangan *website* AXIE ZONE kedepannya.

**Kata Kunci** : *Usability, User experience, metode System Usability Scale (SUS)*

---

---

### ABSTRACT

---

*The current technological developments, the dissemination of information occurs so quickly and easily through online media, such as the AXIE ZONE website, Axie Infinity game players will find it easier to find Axie who has good quality so that they can compete on the world leaderboards, the AXIE ZONE website will help provide information regarding the selection of axie cards in detail both morale, health, speed and skills, besides that AXIE ZONE also provides world ranking information that can be imitated using Axie's cards and abilities. In measuring usability on the AXIE ZONE website, a method is needed to analyze a system or website, the method used in this analysis is the System Usability Scale (SUS) method. with this classification, it shows that users rate the AXIE ZONE website as not good in the classification of properties (adjectives) and also the AXIE ZONE website is not acceptable (Not acceptable). As for the percentage value generated from the SUS value is 49.85 in the range of 25% - 50%. Therefore, it is hoped that later it can be input or website development AXIE ZONE in the future.*

**Keywords** : *Usability, User experience, System Usability Scale (SUS) method*

---

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi seakan tak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari, mulai dari suatu kegiatan yang biasa dilakukan hingga suatu kegiatan yang jarang bahkan hingga satu tahun sekali kegiatan itu dilakukan. Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini, penyebaran informasi terjadi begitu cepat dan mudah melalui media online, seperti *website* telah banyak bermunculan berbagai situs *website* yang di dalamnya mengusung tema yang beragam, mulai dari bisnis, hiburan, budaya dan lain sebagainya. Seiring dengan meningkatnya kemampuan pengguna dalam mengakses internet, terdapat banyak hal yang perlu menjadi pertimbangan dalam membangun *website*. Mengembangkan *website* perlu memperhatikan kepuasan dari pengguna, baik dari tingkat kesukaan pengguna, pemahaman pengguna akan produk, dan kegunaan dari *website* itu sendiri.

*Website* AXIE ZONE pemain game *Axie Infinity* akan dipermudah dalam mencari *Axie* yang memiliki kualitas baik agar bisa bersaing di papan peringkat dunia, *website* AXIE ZONE akan membantu memberi informasi tentang pemilihan kartu *axie* secara detail baik *morale*, *healt*, *speed* dan *skill*, selain itu AXIE ZONE juga memberikan informasi jajaran peringkat dunia yang bisa ditiru penggunaan kartu dan kemampuan *Axie* itu sendiri, AXIE ZONE juga menyediakan menu simulasi breeding *Axie*. Adapun kekurangan dari *website* AXIE ZONE yang bersumber dari komunitas pada group telegram yaitu, erornya pengambilan QR code, papan peringkat yang tidak ke reset, history pertandingan tidak bisa dilihat

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukanya maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian pada *website* AXIE ZONE agar *website* AXIE ZONE mempunyai *usability* yang baik, dengan harapan nantinya hasil dari penelitian dapat dijadikan acuan dalam perbaikan, dan hasil perbaikan dapat lebih meningkatkan pengalaman pengguna saat mengakses *website*. Dalam mengukur *usability* pada *website* AXIE ZONE di perlukan metode yang di gunakan dalam menganalisis sebuah sistem atau *website*, metode yang di gunakan dalam analisis ini yaitu metode *System Usability Scale* (SUS) (Sembodo, 2021). *System Usability Scale* (SUS) adalah alat ukur untuk menilai

*usability* suatu *website* ataupun sistem (Abdurrahman, 2021).

## 2. METODE

### 2.1. Alat yang digunakan

Perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), yang di pakai dalam penelitian yaitu :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)
  - a) Intel(R) Core (TM) i5-5200U
  - b) Memori 4GB (3.87 GB usable)
  - c) Media penyimpanan Kapasitas 500 GB
  - d) CPU 2.20GHz 2.19 GHz
2. Perangkat Lunak (*Software*)
  - a) Sistem operasi Windows 2010
  - b) Microsoft Visio 2016
  - c) Microsoft office word 2019
  - d) Microsoft office excel 2019
  - e) Aplikasi IBM SPSS static 24

### 2.2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah suatu kondisi atau suatu objek pada *website* atau *system* untuk di teliti nilai kegunaan pada *website* AXIE ZONE dari segi efisiensi dan efektifitas yang ada pada suatu objek yang akan di teliti. Objek penelitian ada pada suatu *website* atau sistem yang dijadikan penelitian dengan bertujuan penelitian dalam penyusunan suatu laporan secara efektif dan efisien. Tujuan penelitian tugas akhir ini yaitu objek penelitian nilai *usability* atau kegunaan pada *website* AXIE ZONE untuk dijadikan dalam penulisan laporan tugas akhir adalah Analisis *Usability User Experience* pada *website* AXIE ZONE menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

### 2.3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data yang nantinya data tersebut dianalisa dan diolah oleh peneliti, sehingga peneliti dapat mengetahui masalah apa saja yang ada dan peneliti dapat menghasilkan jalan keluar atau penyelesaian dari masalah tersebut. Dalam proses pengumpulan data terdapat tiga cara yang dilakukan, yaitu:

#### a. Observasi

Observasi yang digunakan oleh penulis yaitu observasi secara langsung dengan mengamati objek yang akan diteliti, yaitu *website* pada beberapa fitur yang sudah ada ataupun belum ada. Penulis juga melakukan observasi non-partisipan dengan menggunakan

alat bantu seperti skala penilaian untuk mengetahui pelaksanaan tindakan pengguna *website* AXIE ZONE dan mengamati hasil.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan melakukan dialog secara langsung kepada responden yang melakukan simulasi mengunjungi *website* AXIE ZONE dengan mengajukan beberapa pernyataan seputar pengalaman dalam menggunakan *website* serta kesulitan yang dihadapi selama menggunakan *website* AXIE ZONE.

c. Kuisisioner

Kuisisioner pada penelitian ini untuk mengetahui kegunaan *website* AXIE ZONE dari segi *usability*. Kuisisioner akan diisi oleh responden dengan menggunakan pernyataan-pernyataan yang ada pada metode *System Usability Scale* (SUS) dengan setiap pernyataan memiliki tingkat skala yang dapat di pilih oleh responden. Sehingga peneliti dapat memperoleh hasil nilai kualitas atau *usability website* AXIE ZONE.

## 2.4. Data Penelitian

Sumber data pada penelitian ini yaitu :

a. Data Primer

Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan wawancara kepada Narasumber pengunjung *website* dan juga pemain game *Axie infinity* dan melakukan pengisian kuisisioner melalui link *google form* yang akan dibagikan kepada responden terhadap penelitian pada *website* AXIE ZONE.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara kajian, pusat arsip atau membaca banyak buku yang berhubungan dengan penelitiannya. Pada penelitian ini, peneliti memperoleh data dengan mengumpulkan data dari berbagai macam literatur berupa buku, arsip, artikel, jurnal, *e-book* atau dokumen-dokumen yang berkaitan dengan *system usability scale* (SUS)

## 2.5. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Pada penelitian ini populasi yang diambil adalah pengunjung *website* AXIE ZONE. Data yang diperoleh dari <http://similarweb.com> jumlah pengunjung *website* bulan Mei yaitu 360.000 pengunjung.

b. Sampel

Dalam penelitian ini populasi berjumlah 100 orang, sehingga semua populasi dijadikan sampel. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Teknik *Sampling Purposive*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pada pertimbangan peneliti mengenai sampel-sampel mana yang paling sesuai, bermanfaat, dan dianggap dapat mewakili suatu populasi. Besaran atau ukuran sampel ini sangat tergantung dari besaran tingkat ketelitian atau kesalahan yang diinginkan peneliti. Namun, dalam hal tingkat kesalahan pada penelitian ini tingkat kesalahannya adalah 10% (0.1). Makin besar tingkat kesalahan maka makin kecil jumlah sampel. Namun yang perlu diperhatikan adalah semakin besar jumlah sampel (semakin mendekati populasi) maka semakin kecil peluang kesalahan generalisasi dan sebaliknya, semakin kecil jumlah sampel (menjauhi jumlah populasi) maka semakin besar peluang kesalahan generalisasi, jumlah responden yang dibutuhkan sesuai rumus Slovin adalah sebagai berikut :

Diketahui yaitu  $n$  merupakan jumlah sampel,  $N$  yaitu jumlah populasi dan  $e$  adalah error level. Tingkat kepercayaan 90% sedangkan tingkat kesalahan 10%.

$$n = 360.000 / (1 + (360.000 \times [(0,1)]^2))$$

$$n = 360.000 / 3.601$$

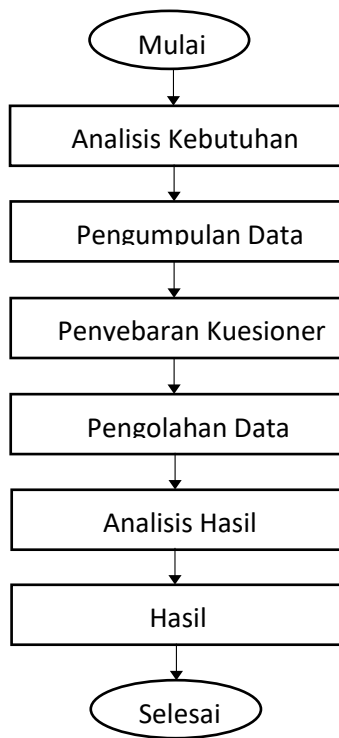
$$n = 99,9$$

$$\text{dibulatkan } n = 100$$

Dari rumus slovin responden untuk tingkat kesalahan 10% adalah 100 orang. Metode pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert.

## 2.6. Alur Penelitian

Berikut adalah alur penelitian dalam analisis *usability user experience website* AXIE ZONE :



### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Uji Validitas

Sebelum kuisisioner dibagikan kepada para responden maka hasil yang harus dilakukan adalah melakukan uji validitas pada setiap item pernyataan uji validitas ini berguna untuk mengetahui apakah setiap item pernyataan yang akan di distribusikan dapat dinyatakan valid atau tidak. Uji validitas pada pengujian ini menggunakan r tabel dengan nilai  $n = 100$  dan signifikansi 5%. Dari sini dapat dilihat bahwa nilai  $d(f) = n-2$  atau  $d(f) = 100 - 2 = 98$ , maka dapat diperoleh r tabel sebesar 0,1966 dengan signifikansi 0,05 dan uji 2 sisi (untuk r tabel yang lebih lengkap terdapat pada lampiran). Untuk ketentuan hasilnya yaitu apabila r hitung  $>$  r tabel dan signifikansi hitung  $<$  0.05, maka item kuisisioner dianggap valid dan sebaliknya, jika tidak memenuhi keduanya dianggap tidak valid (Lengkong, 2021). Berikut adalah tabel dari uji validitas :

Item Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Ket
Q1	0.683	0,1966	Valid
Q2	0.667	0,1966	Valid
Q3	0,640	0,1966	Valid

Q4	0,587	0,1966	Valid
Q5	0,639	0,1966	Valid
Q6	0,616	0,1966	Valid
Q7	0,454	0,1966	Valid
Q8	0,419	0,1966	Valid
Q9	0,700	0,1966	Valid
Q10	0,635	0,1966	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas diatas, diperoleh  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel atau  $r$  hitung  $>$  0,1966 sehingga pada tabel 4.6 dapat terlihat hasil dari uji validitas terhadap 10 macam pernyataan yang terdiri dari Q1, Q2, Q3, Q4, Q5, Q6, Q7, Q8, Q9, Q10. Semuanya menghasilkan nilai ( $r$  Hitung) lebih besar ( $>$ ) dari pada ( $r$  Tabel) oleh sebab itu semua item pernyataan pada penelitian ini dinyatakan valid.

#### 3.2. Uji Reliabilitas

Untuk mengetahui tingkat reliabel atau kehandalan (*Reliability*) pada kuisisioner maka perlu adanya uji reliabilitas pada penelitian ini dengan menggunakan aplikasi program SPSS, dengan hasil berikut :

		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	100	100.0

Tabel diatas menunjukkan informasi mengenai jumlah sampel atau responden (N) yang dianalisis dalam Program SPSS yaitu  $N = 100$  dengan total exclude = 100. pernyataan penelitian tidak reliabel atau tidak handal.

Berikut merupakan hasil dari uji reliabilitas pada 10 item pernyataan kuisisioner yang telah didapat peneliti dari para responden yang pengisian kuisisioner berdasarkan nilai Alpha Cronbach :

#### Reliability Statistics

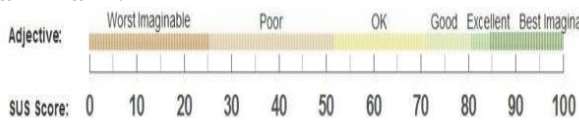
Cronbach's Alpha	N of Items
.791	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel diatas diperoleh nilai dari semua pernyataan menghasilkan nilai Alpha Cronbach > 0,60. Sehingga disimpulkan bahwa pernyataan yang ada pada penelitian dinyatakan reliabel (Lubis, 2020).

**3.3. Nilai SUS**

Berdasarkan pada tabel hasil kuesioner dari jawaban nilai responden pengguna *website* AXIE ZONE dapat diperoleh nilai Skor SUS. Pada tabel hasil kesioner dapat dihitung sesuai dengan perhitungan skor dalam SUS berikut :

1. Untuk setiap pernyataan bernomor ganjil, maka dapat dihitung menggunakan cara dengan nilai dari respon pengguna dikurangi dengan nilai 1.



2. Untuk setiap pernyataan bernomor genap, maka dapat dihitung menggunakan cara dengan nilai 5 dikurangi dengan nilai dari respon pengguna.

3. Setelah cara 1 dan 2 dapat Jumlahkan nilai respon yang telah dihitung, maka dapat kalikan hasilnya dengan nilai 2,5. Dapat dilihat pada tabel berikut yaitu tabel Hasil Nilai SUS :

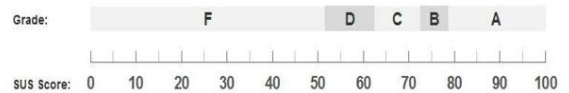
N	Q	Score SUS	Nilai Score SUS (x 2.5)
<b>Jumlah Nilai SUS</b>			4985
<b>Rata-Rata Nilai SUS</b>			49.85

Dari data di atas dapat diperoleh hasil nilai jumlah skor jawaban responden, juga dapat dalam perhitungan SUS yaitu jumlah skor SUS dengan Langkah perhitungan menggunakan cara perhitungan SUS. Dan mengetahui nilai akhir skor yaitu dengan cara mengkalikan 2.5 terhadap nilai Skor SUS yang telah di hitung dan di jumlahkan dengan berdasarkan cara perhitungan SUS. Jadi dapat diperoleh jumlah total Nilai SUS yaitu 4985, sedangkan nilai Akhir SUS atau Rata-Rata menurut tabel yaitu sebesar 49.85. Dalam melakukan interpretstasi hasil perhitungan skor SUS ke dalam skor SUS dapat dilakukan dengan 3 cara yaitu:

a. Peringkat (*Grade*)

Untuk peringkat, nilai score SUS dapat di kelompokkan ke dalam peringkat-peringkat

mulai dari A sampai F dimana C menunjukkan rata-rata.



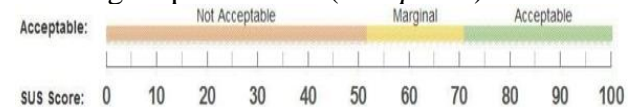
Berdasarkan Skor SUS yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu 49.85 jika dikorelasikan menggunakan skala Peringkat (*grade*) SUS, maka dapat dilihat pada gambar di atas menunjukkan pada grade F yang menunjukkan skor tersebut adalah tergolong dibawah rata-rata.

b. Sifat (*Adjective*)

Skor SUS yang di peroleh dapat di bandingkan dari beberapa sifat dalam SUS yaitu terdiri dari *Worst Imaginable, Poor, OK, Good, Excellent, dan Best Imaginable*. Skor SUS yang ada pada grade di atas nilai 85 dikatakan sempurna/excellent, jika nilai 72 ke atas yaitu berada dikategori *bagus/Good* dan nilai 49,85 adalah kurang.

Berdasarkan nilai skor SUS yang di peroleh oleh peneliti adalah 49,85 jika di korelasikan dengan Skala sifat (*Adjective*) pada gambar di atas maka masuk ke dalam kategori *poor* (kurang).

c. Tingkat penerimaan (*Acceptible*)



Tingkat penerimaan atau “Dapat Diterima” yaitu keberadaan nilai skor menunjukan diatas 70 dan untuk “Tidak Dapat Diterima” yaitu keberadaan nilai menunjukan dari nilai skor 50 ke bawah. Dan untuk Nilai skor yang menunjukan berada di antara 50-70 dianggap “Dapat Diterima Secara Marginal” yaitu yang menunjukan atau berdasarkan dari skala peringkat C hingga D. Berikut adalah gambar tingkat Penerimaan Nilai Skor SUS :

Berdasarkan Skor SUS yang diperoleh dari penelitian ini yaitu 49.85, jika dikorelasikan dengan skala Tingkat Penerimaan (*acceptable*) pada gambar di atas dengan dikategorikan dengan nilai skor antara 50 kebawah yang berarti *Not acceptable* (tidak dapat diterima) ().

Grade	Adjective	Acceptible	Skor SUS
A	Excellent	Acceptible	85 - 100

B	Good	Acceptible	72 - 84
C	Ok	Marginal	62 - 71
D	Ok	Marginal	51 - 61
D-	Poor	Not acceptable	25 - 50
F	Worst imaginable	Not acceptable	0 - 24

Berdasarkan hasil nilai skor SUS rata-rata yang diperoleh pada penelitian ini yaitu dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Berdasarkan Skor SUS yang diperoleh dari 100 pengunjung *website* AXIE ZONE adalah 49.85. Sehingga dapat diketahui dan dilihat berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil skor pada grade D- dengan klasifikasi tersebut menunjukkan pengguna menilai *website* AXIE ZONE kurang baik dalam Klasifikasi sifat (adjectives) dan juga *website* AXIE ZONE tidak dapat diterima (Not acceptable).

### 3.4. Implikasi Dan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian tentang Analisis *Usability User Experience* Pada *website* AXIE ZONE Menggunakan Metode *System Usability Scale* dapat diketahui dari pembahasan sebelumnya diperoleh hasil yang dapat dikatakan kurang baik. Hal ini dapat menjadi masukan untuk pengembang agar memaksimalkan kembali kegunaan *website* AXIE ZONE dan untuk peneliti selanjutnya dapat menjadi bahan referensi menggunakan metode *System Usability Scale* yang pernyataannya sudah diperbarui sesuai dengan kebutuhan peneliti. Pernyataan butir nomor 1 sampai nomor 4 merupakan pernyataan *Learnability*, pernyataan 5 dan 6 merupakan *Efficiency*, pernyataan nomor 7 dan 8 merupakan *Memorability*, pernyataan nomor 9 merupakan *errors*, dan pernyataan nomor 10 merupakan *Satisfaction*. Setelah mendapat perhitungan SUS, dapat diketahui hasil interpretasi menunjukkan skor pada grade D- dengan klasifikasi tersebut menunjukkan pengguna menilai *website* AXIE ZONE kurang baik dalam Klasifikasi sifat (adjectives) dan juga *website* AXIE ZONE tidak dapat diterima (Not acceptable). Sedangkan untuk nilai persentase yang di hasilkan dari nilai SUS adalah 49.85 berada pada rentang 25% - 50%.

## 4. PENUTUP

### 4.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian *Analisis usability User Experience* pada *website* AXIE ZONE menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dapat diperoleh berdasarkan dari respon pengunjung *website* yaitu sebagai berikut :

1. Score SUS yang diperoleh dari respon 100 pengunjung *website* AXIE ZONE adalah 49,85.

2. Berdasarkan Skor SUS pada penelitian ini yaitu 49.85, jika dikorelasikan menggunakan skala Peringkat (*grade*) SUS menunjukkan pada grade F yang menunjukkan skor tersebut adalah tergolong dibawah rata-rata.

3. Berdasarkan score SUS 49.85 jika di korelasikan dengan skala sifat (*Adjective*) *website* AXIE ZONE yaitu masuk ke dalam kategori *poor* (kurang).

4. Dan tingkat penerimaan pengunjung *website* AXIE ZONE yaitu *Not acceptable* (tidak dapat diterima), karena nilai score SUS yang didapatkan pada penelitian ini yaitu 49.85, maka nilai tersebut jika di korelasikan dengan skala penerimaan dikategorikan dengan skor nilai antara 50 kebawah.

### 4.2. Saran

1. Bagi Pengembang

a) Oleh Pihak pengembang dalam mengembangkan *website* lebih berfokus pada fitur yang lebih detail agar pengguna merasa nyaman pada saat mengunjungi *website*.

b) Menambahkan fitur yang lebih menarik agar pengguna tertarik mengunjunginya kembali.

c) Instansi dapat memberikan informasi yang lebih cepat agar para pengguna dapat sering menggunakannya.

2. Bagi Peneliti selanjutnya

1. Peneliti mengharapkan agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pengalaman dan pengetahuan.

2. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan standar kuesioner yang lain dan apabila menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dapat memakai 5 skala sebagai pembanding.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, A., & Ulfa, M. (2021). Analisis Usability Sistem Komputerisasi Haji

- Terpadu Palembang Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, 2(3), 125-137.
- Lengkong, O., Kom, S., Ds, M., Tumewu, M. D., & Lumintang, N. T. T. (2021). Analisis Usability Pada Aplikasi M-Commerce Tokopedia Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan USE (Usefulness, Satisfaction, Ease of Use) Questionnaire. *CogITo Smart Journal*, 7(1), 182-192.
- Lubis, B. O., Salim, A., & Jefi, J. (2020). Evaluasi Usability Sistem Aplikasi Mobile JKN Menggunakan Use Questionnaire. *Jurnal Saintekom*, 10(1), 65-76.
- Sembodo, F. G., Fitriana, G. F., & Prasetyo, N. A. (2021). Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Journal of Applied Informatics and Computing*, 5(2), 146-150.