

ANALISIS *USABILITY TESTING* PADA MARKETPLACE (STUDI KASUS: MAUPESAN.ID)

Bobby Syahputra, Wirda Fitriani

Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi, Indonesia

Email: bobbysyanputra91@gmail.com, wirda@pancabudi.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu meningkatkan pemasukan para pelaku UMKM dengan cara mendigitalisasi produk serta melakukan pengujian pengguna (*Usability Testing*) pada sistem Maupesan.id. Metode penulisan pada penelitian ini menggunakan studi literatur kepustakaan. Studi literatur kepustakaan adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian, peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan pengujian kuisioner dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), penilaian diperoleh sebesar 72, termasuk kategori OK. Pada proses mempelajari website Maupesan.id, peneliti menggunakan beberapa alat dan bahan yang digunakan, diantaranya adalah perangkat keras (Asus A509UI, Intel Core i3 dan Memory 4gb SSD), perangkat lunak menggunakan sistem operasi Windows 10 dan menggunakan bahan skenario pengujian, website maupesan.id dan fitur-fitur maupesan.id. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa bahwa website maupesan.id sudah layak digunakan dan diterima oleh pengguna namun masih perlu dilakukan evaluasi dan dikembangkan lebih lanjut agar lebih optimal penggunaannya. Hasil dari penilaian metode usability testing ini memberikan masukan untuk pengembangan website agar kedepannya lebih baik lagi, dan nantinya akan dijadikan bahan referensi dalam proses pengembangan Marketplace Maupesan.id.

Kata Kunci: usability testing, marketplace, system usability scale

Abstract

The purpose of this study is to help increase the income of MSME actors by digitizing products and conducting user testing (Usability Testing) on the Maupesan.id system. The writing method in this study uses literature literature literature. Literature study is a series of activities related to the method of collecting library data, reading and recording, as well as processing research materials, researchers by collecting a number of books, magazines related to research problems and objectives. This study used questionnaire testing using the System Usability Scale (SUS) method, an assessment was obtained of 72, including the OK category. In the process of studying Maupesan.id website, researchers used several tools and materials used, including hardware (Asus A509UI, Intel Core i3 and Memory 4gb SSD), software using the

How to cite:	Bobby Syahputra, Wirda Fitriani (2022) Analisis <i>Usability Testing</i> Pada Marketplace (studi kasus: Maupesan.Id), Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia, (7) 11,
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

Windows 10 operating system and using testing scenario materials, maupes.an.id website and maupes.an.id features. The results of this study state that maupes.an.id website is suitable for use and acceptance by users but still needs to be evaluated and further developed to make it more optimal to use it. The results of the assessment of this usability testing method provide input for website development so that in the future it will be even better, and will later be used as reference material in the Maupes.an.id Marketplace development process.

Keywords: *usability testing, marketplace, system usability scale*

Pendahuluan

Teknologi mempunyai peranan yang sangat penting di dalam aktivitas manusia khususnya bagi para umkm dalam mempromosikan dan memasarkan produk, serta menampilkan produk unggulan yang mereka punya melalui marketplace. Marketplace adalah sebuah wadah pemasaran produk secara elektronik yang mempertemukan banyak penjual dan pembeli untuk saling bertransaksi (Risqiana et al., 2021). Salah satu masalah yang terjadi saat ini ialah kurangnya digitalisasi pada UMKM yang ada di Indonesia karena kurang pahami para pelaku usaha dalam memasarkan produk mereka secara digital (Sedyastuti, 2018).

Salah satu teknologi yang dapat membantu UMKM dalam memasarkan produk secara digital ialah Maupes.an.id. Maupes.an.id merupakan platform yang dapat membantu para UMKM dalam melakukan penjualan secara mudah via digital dan *social media*. Beberapa fitur yang disediakan oleh Maupes.an.id ialah Order Via Whatsapp, Kelola Pelanggan, Penjualan Dilakukan pada Platform, Billing dan Customer Support. Dengan Maupes.an.id, pelaku UMKM dapat mengunggah (*upload*) seluruh produk mereka ke dalam sistem Maupes.an.id, yang nantinya setelah seluruh produk diunggah, produk akan dapat diakses secara online oleh seluruh pelanggan sehingga pelanggan dapat dengan langsung melihat produk yang dijual oleh pelaku usaha.

Platform maupes.an.id merupakan website yang sangat ramah dan mudah diakses bagi kalangan generasi milineal maupun generasi sebelumnya (Welda et al., 2020). Berbagai fitur tersedia pada platform tersebut. Selain dapat melakukan jual beli secara langsung, Maupes.an.id juga menyediakan fitur transaksi sehingga pelaku UMKM dapat dengan mudah melihat daftar transaksi atau pembayaran yang diterima langsung melalui sistem Maupes.an.id.

Alasan saya mengangkat judul tersebut karena maupes.an.id merupakan platform *marketplace* yang terbilang baru di Indonesia yaitu pada tahun 2020. Sekaligus saya ingin memperkenalkan atau mempromosikan platform tersebut kepada pembaca. Penulis tertarik mengangkat judul tersebut karena fitur-fitur di dalamnya terbilang cukup lengkap dan mudah diakses oleh kalangan milineal serta kalangan sebelumnya.

Namun marketplace maupes.an.id perlu dilakukan evaluasi secara detail agar dapat digunakan secara lebih efisien, mengukur kemudahan penggunaan website bagi user dari segi kemudahan dipelajari, digunakan, dan kepuasan user dalam menggunakan website tersebut, serta memberikan pengalaman yang menyenangkan atau user-friendly.

Hal tersebut tentunya berguna bagi kelangsungan dan pengembangan situs website kedepannya. Evaluasi yang dapat dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan sebuah teknologi dijalankan, salah satunya adalah dengan menggunakan metode analisis usability testing atau uji ketergunaan. *Usability testing* merupakan salah satu evaluasi terhadap suatu perangkat lunak aplikasi untuk mengetahui seberapa besar kemudahan suatu antarmuka (interface) dapat digunakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan system (Permana, 2019).

Alasan menggunakan metode usability testing adalah untuk mengetahui sejauh mana kebergunaan dari marketplace maupesana.id. Hasil dari penilaian metode usability testing ini memberikan masukan untuk pengembangan website agar kedepannya lebih baik lagi, dan nantinya akan dijadikan bahan referensi dalam proses pengembangan Marketplace Maupesana.id.

Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah untuk membantu meningkatkan pemasukan para pelaku UMKM dengan cara mendigitalisasi produk serta melakukan pengujian pengguna (*Usability Testing*) pada sistem Maupesana.id untuk dapat disimpulkan apakah Maupesana.id dapat membantu pelaku UMKM dalam mendigitalisasi produk secara online.

Usability

Usability berasal dari kata usable yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberi manfaat dan kepuasan kepada pengguna. Dalam interaksi antara manusia dengan komputer, Usabilitas atau juga disebut “ketergunaan” berkaitan dengan kemudahan dan keterbacaan informasi sekaligus pengalaman navigasi yang user-friendly. Pembahasan mengenai interface (antarmuka) yang user-friendly biasanya digunakan untuk halaman website atau perangkat lunak (*software*) agar dapat digunakan secara lebih efisien, mudah, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan. *Usability* dalam interaksi manusia dan komputer merupakan bagian penting yang harus terpenuhi dalam perancangan sebuah sistem. Misalnya dalam pembuatan sebuah situs web (Handiwidjojo & Ernawati, 2016). Pengembang harus memahami prinsip-prinsip *usability* sebelum mengimplementasikannya pada sebuah aplikasi web.

Secara umum, *usability* mengacu pada sejauh mana user dapat belajar dan menggunakan suatu produk untuk mencapai tujuannya dan sejauh mana kepuasan user dalam menggunakan produk tersebut. *Usability* didefinisikan melalui lima komponen kualitas, yaitu :

1. *Learnability*: mengukur semudah apa user dapat mempelajari cara penggunaan produk tersebut untuk pertama kali.
2. *Efficiency*: mengukur secepat apa user dapat melakukan tugasnya.
3. *Memorability*: sejauh mana user dapat mengingat langkah-langkah atau proses yang dilakukan dalam mencapai tujuannya.
4. *Error*: sebanyak apa user melakukan error, dan sejauh mana akibat error tersebut, serta apakah mudah bagi user untuk mengatasi error tersebut.

5. *Satisfaction*: bagaimana perasaan user ketika menggunakan produk atau tanggapan terhadap desain produk secara keseluruhan. Inti utama *usability* adalah menjawab pertanyaan, apakah produk tersebut sesuai dengan kebutuhan user

Usability Testing

Pengujian kebergunaan (*usability testing*) merupakan salah satu evaluasi terhadap suatu perangkat lunak aplikasi untuk mengetahui seberapa besar kemudahan suatu antarmuka (interface) dapat digunakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan system (Larasati, 2020). Memberikan definisi *usability testing* atau uji ketergunaan sebagai berikut, “*Usability testing* has traditionally meant *testing* for efficiency, ease of learning, and the ability to remember how to perform interactive tasks without difficulty or errors.” Dengan perkataan lain, uji ketergunaan adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan. Sejak mulai dikembangkannya internet para pakar di bidang uji ketergunaan menekankan uji ketergunaan dengan dua hal pokok yaitu :

1. *Ease of learning*

Mengukur ketergunaan dengan membandingkan waktu yang diperlukan pemakai dalam mempelajari sistem komputer yang sama sekali belum dikenalnya untuk melakukan sesuatu, dengan waktu yang diperlukan untuk melakukan hal yang sama dengan cara lain.

2. *Ease of use*

Mengukur jumlah tindakan yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Sebagai contoh membandingkan jumlah-jumlah klik *mouse* pada dua desain.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan *usability* sangat penting untuk keberlangsungan sebuah website. Jika sebuah website sulit untuk digunakan maka pengguna akan pergi bahkan tidak akan mengunjungi website tersebut. Jika sebuah homepage gagal memberikan penjelasan atau informasi sulit di mengerti maka penawaran tidak dapat dilakukan melalui situs, orang-orang tidak akan mengunjungi website tersebut. Website harus dirancang seekonomis mungkin dengan prinsip human centred design, sehingga memudahkan manusia untuk menggunakan website tersebut (Santoso, 2018). Ujian ketergunaan situs web merupakan kombinasi dari lima aspek yaitu :

1. *Ease of learning* (mudah dipelajari)
2. *Efficiency of use* (efisien dalam penggunaan)
3. *Memorability* (mudah diingat)
4. *Error frequency and severity* (frekuensi kesalahan dan kesederhanaan)
5. *Subjective satisfaction* (kepuasan subyektif bagi pemakai)

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM)

Pada Bab I pasal 1 UU No 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), maka yang dimaksud dengan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah adalah (Risqiana et al., 2021):

1. Usaha Mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini.
2. Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari Usaha Menengah atau Usaha Besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang ini.
3. Usaha Menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan Usaha Kecil atau Usaha Besar dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan sebagaimana diatur dalam undang-undang ini.

Berdasarkan definisi di atas maka pada intinya Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah adalah suatu bentuk usaha ekonomi produktif yang dilakukan oleh orang perseorangan atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah

Maupesan.id

Maupesan.id adalah platform digital yang dapat membantu para UMKM dalam melakukan penjualan secara mudah via digital dan *social media*. Sebuah inovasi baru untuk UMKM Se-Indonesia berjualan mudah dengan terima orderan langsung Via Whatsapp dan mengelola pelanggan sendiri. Platform ini dibuat untuk membantu UMKM membuat toko online secara mudah tanpa harus memikirkan bagi hasil. Beberapa fitur yang disediakan oleh Maupesan.id ialah :

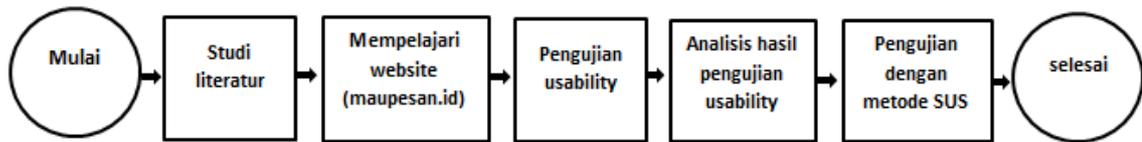
1. Order Via Whatsapp
2. Kelola Pelanggan
3. Penjualan Dilakukan pada *Platform, Billing*
4. Customer Support
5. Fitur Transaksi

Metode Penelitian

Metode penulisan pada penelitian ini menggunakan studi literatur kepustakaan. Studi literatur kepustakaan adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian.

Menurut ahli **Danial dan Warsiah**, studi literatur adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian.

Tahapan Penelitian



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Pengujian ini digunakan untuk mengukur terkait dengan efektifitas, efisiensi, kemudahan dan kepuasan yang dirasakan oleh pengguna (user) setelah menyelesaikan task yang diberikan. Kinerja usability diukur dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Metode ini dapat digunakan untuk melakukan pengujian terhadap berbagai produk atau layanan dan aplikasi.

Tabel 1. Daftar pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1	Saya mungkin akan sering menggunakan aplikasi ini
2	Saya menemukan fitur aplikasi yang rumit dan cukup merepotkan, yang seharusnya tidak perlu terjadi
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan
4	Saya sepertinya membutuhkan bantuan orang lain agar bisa menggunakan aplikasi ini
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini
7	Saya pikir bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat
8	Saya merasa aplikasi ini sangat sulit digunakan
9	Saya merasa nyaman untuk menggunakan aplikasi ini
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi ini

Pada tahap pemilihan responden, dilakukan pemilihan responden yang tepat untuk memberi penilaian terhadap website maupesana.id dengan cara mengisi kuisioner sebagai instrumen pengujian. Pengujian SUS terdiri atas 10 pertanyaan dengan memakai skala likert 1 s/d 5. Pertanyaan dengan nomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9) merupakan pertanyaan bernada positif, sedangkan pertanyaan dengan nomor genap (2, 4, 6, 8) merupakan pertanyaan bernada negatif seperti yang ada pada tabel 1.

Tabel 2
Contoh pertanyaan dan pilihan jawaban SUS

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-Ragu (RG)	3

Setuju (ST)	4
Sangat Setuju (SS)	5

1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
1	2	3	4	5

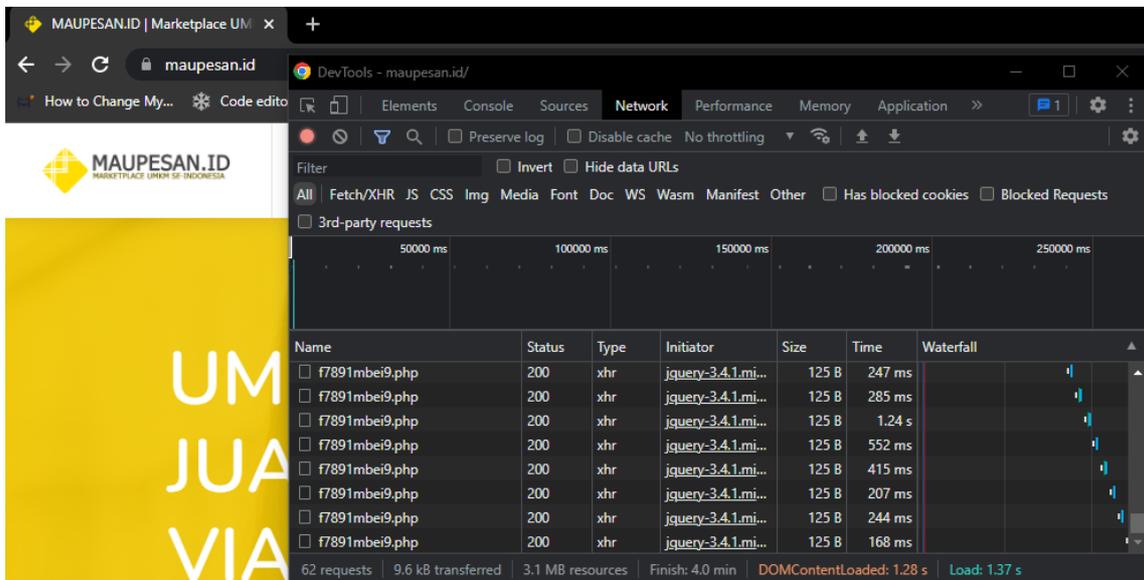
Setiap pertanyaan system usability scale (SUS) akan diberikan pilihan jawaban seperti yang ada pada tabel 2

Analisis Data

Untuk pertanyaan pada urutan ganjil, skor setiap pertanyaan (n) dikurangi 1, sehingga n-1. Untuk pertanyaan pada urutan genap, skor setiap pertanyaan (n) dikurangi 5, sehingga n-5. Total skor diperoleh dengan cara menjumlahkan seluruh skor pertanyaan (genap maupun ganjil). Sedangkan skor SUS diperoleh dengan cara mengalikan total skor dengan 2,5. Selanjutnya mencari rata-rata (hasil akhir) dengan menjumlahkan seluruh skor sus dan dibagi jumlah responden seluruhnya. Skor akhir SUS akan berada pada kisaran 0-100. Berdasarkan skor akhir SUS dapat diketahui seberapa tinggi tingkat *usability* dan *acceptability* desain sistem aplikasi yang dikembangkan.

Hasil Dan Pembahasan Kecepatan Website

Pada proses pengujian kecepatan website, peneliti menggunakan provider internet Telkomsel dan browser Chrome untuk mengakses situs Maupesana.id. berikut merupakan hasil pengujian pada kecepatan website:



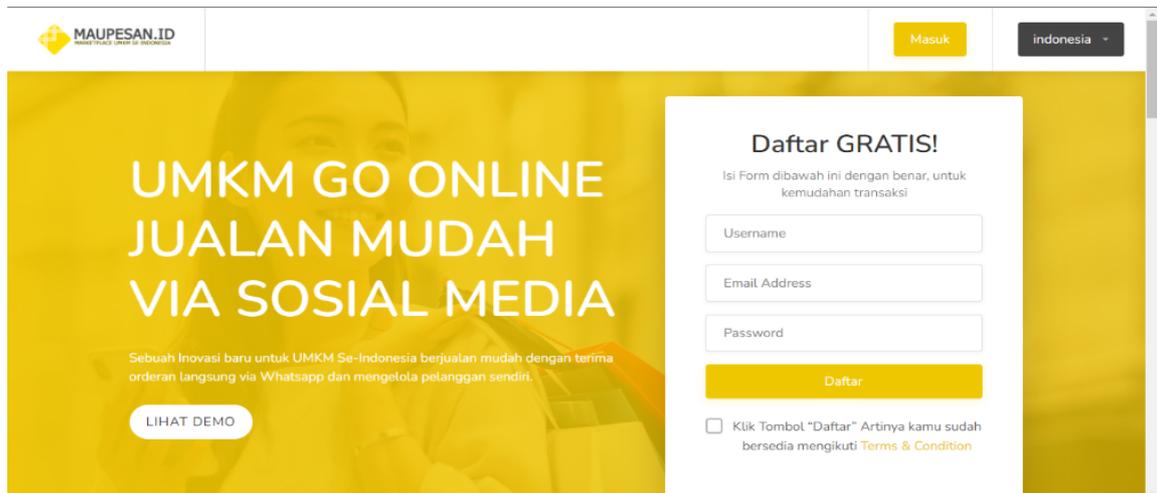
Gambar 2. Hasil Kecepatan Website

Gambar diatas merupakan hasil analisa kecepatan website Maupesana.id, pada hasil analisa diatas, dapat dilihat pada sudut kanan bawah bahwa waktu yang digunakan untuk membuka atau mengakses website Maupesana.id ialah 1.37s (1.37 detik). Waktu

akses ini dinilai sangat cepat karena website dapat diakses dalam waktu singkat sehingga pengguna Maupesan.id dapat segera berinteraksi dengan website.

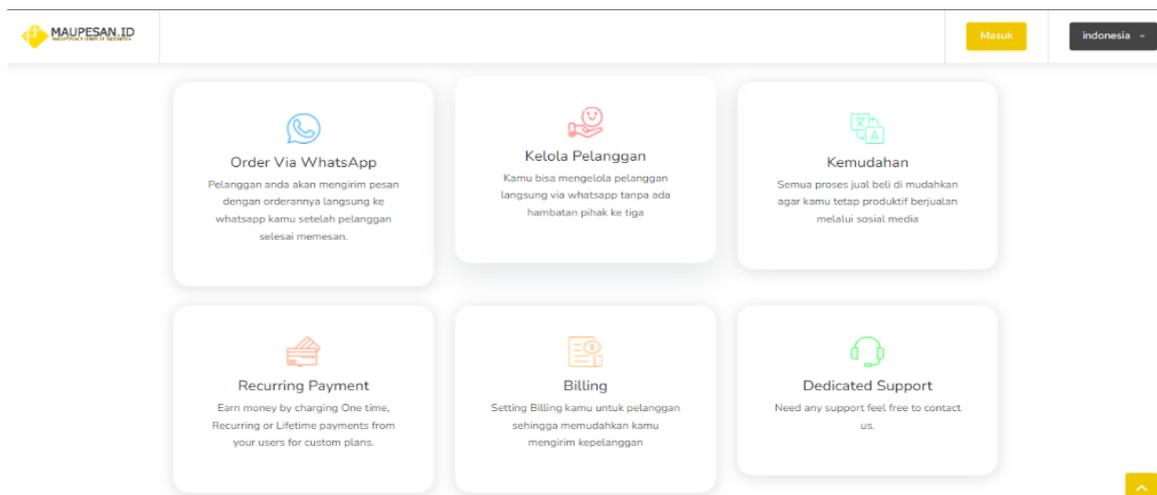
Kualitas Informasi Website

Pengujian *usability* selanjutnya ialah menguji kualitas informasi yang ada pada website apakah informatif, tidak informatif atau tidak dapat dimengerti sama sekali. Berikut merupakan detail gambar informasi yang ada pada website Maupesan.id



Gambar 3. Kualitas Informasi Utama

Gambar diatas merupakan kualitas informasi pada halaman utama website Maupesan.id, pada halaman ini dapat dilihat informasi yang jelas tentang apa itu Maupesan.id yaitu suatu platform yang membantu UMKM dalam menjual produk secara online via social media. Pada halaman ini juga website menampilkan form pendaftaran yang dapat langsung diisi oleh pengguna sehingga proses pendaftaran menjadi lebih cepat dan mudah.

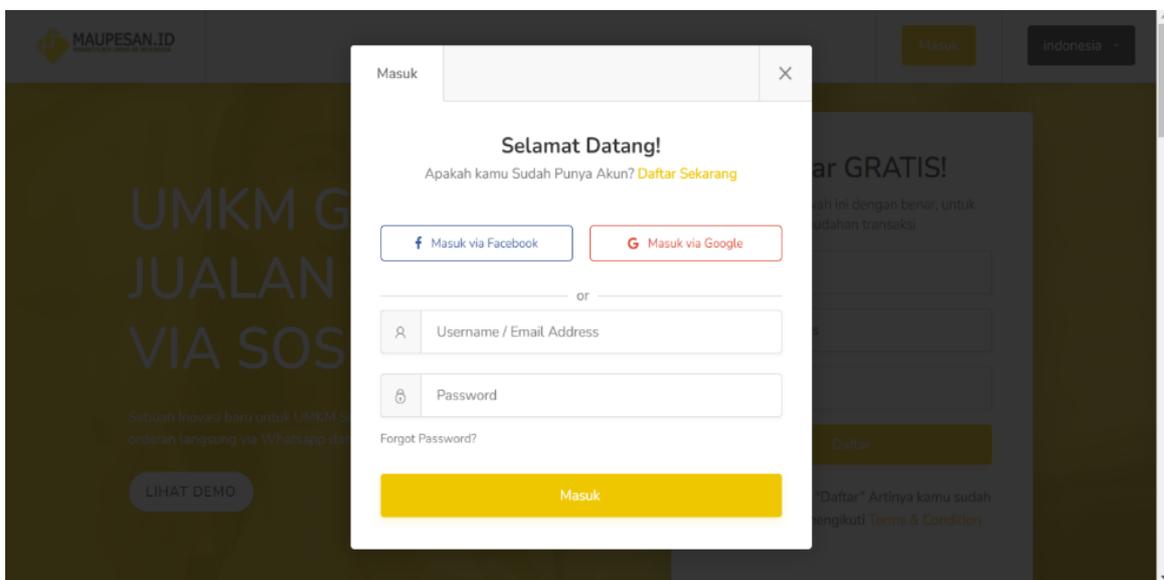


Gambar 4. Kualitas Informasi Fitur

Gambar diatas merupakan kualitas informasi fitur yang ada pada website Maupesana.id, pada tampilan ini, website memberikan keterangan list-list fitur yang ada pada sistem Maupesana.id dengan jelas dan menjelaskan secara singkat fitur tersebut satu persatu. Berdasarkan pada hasil pengujian *usability* kualitas informasi didapati bahwa website Maupesana.id memberikan informasi yang jelas seputar sistem dan fitur yang disediakan.

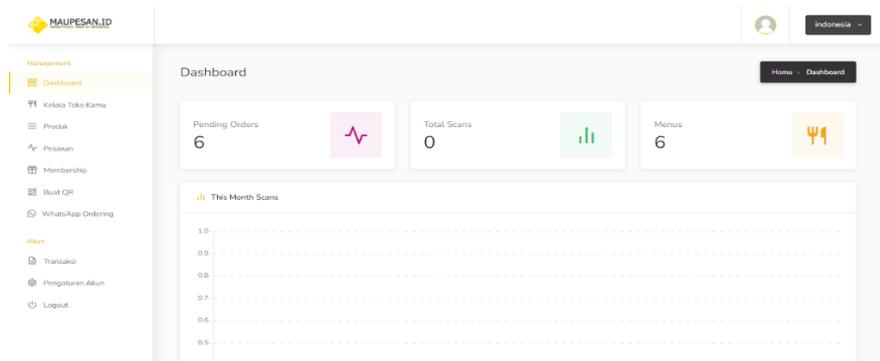
Fitur dan Kelengkapan Halaman Penjual UMKM

Setelah pengujian kualitas informasi dilakukan, tahap selanjutnya ialah menguji fitur dan kelengkapan pada halaman penjual UMKM. Berikut merupakan tahap pengujian fitur dan kelengkapan pada halaman penjual UMKM:



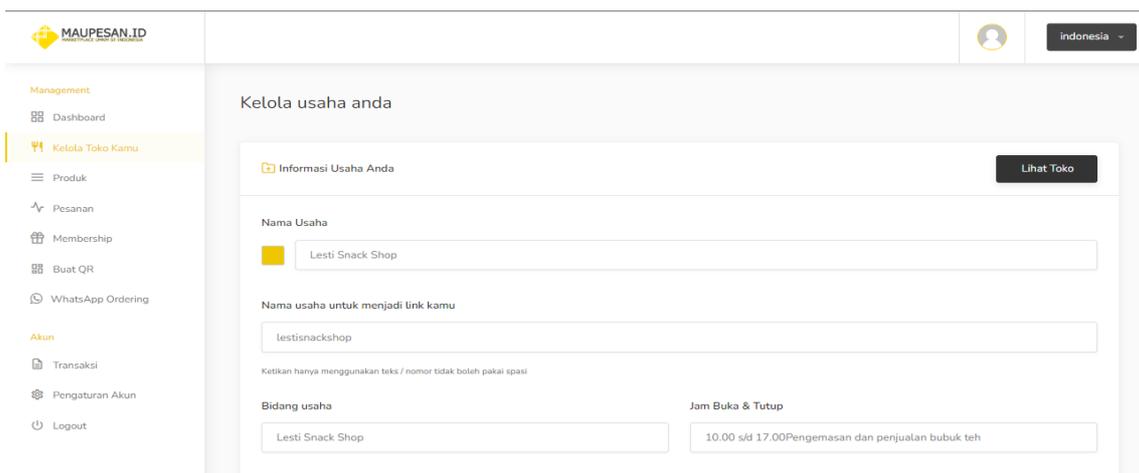
Gambar 5. Form Login Penjual UMKM

Gambar diatas merupakan form login untuk penjual UMKM. Untuk masuk ke sistem, penjual dapat menekan tombol masuk yang ada di kanan atas halaman utama lalu form login akan muncul secara otomatis. Setelah form muncul maka penjual dapat masuk ke sistem dengan cara memasukkan username dan password akun yang telah didaftarkan sebelumnya. Proses ini dinilai efektif karena pada saat penjual ingin masuk ke system sistem dapat menampilkan secara langsung form login tanpa harus beralih ke halaman baru terlebih dahulu sistem dapat menampilkan secara langsung form login tanpa harus beralih ke halaman baru terlebih dahulu sistem dapat menampilkan secara langsung form login tanpa harus beralih ke halaman baru terlebih dahulu.



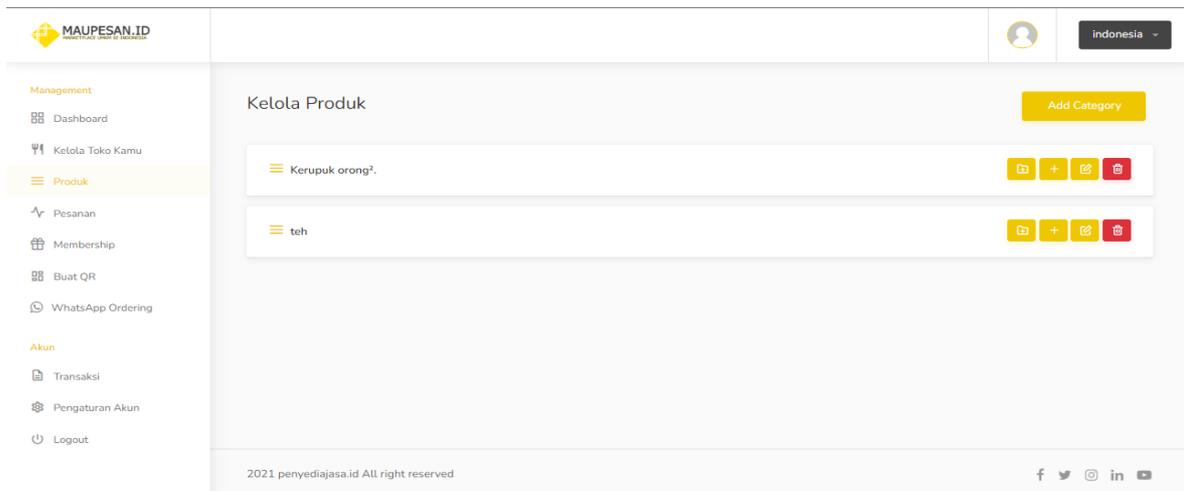
Gambar 6. Halaman Home Penjual UMK

Gambar diatas merupakan halaman home penjual UMKM, pada tampilan ini, penjual dapat melihat data ringkas mengenai penjualan seperti order tertunda, total scan url, dan total menu. Penjual juga dapat melihat grafik total scan perbulan pada halaman home. Tampilan home pada website Maupesana.id dinilai sedikit kurang lengkap karena tidak menampilkan grafik ringkasan penjualan bulanan pada website.



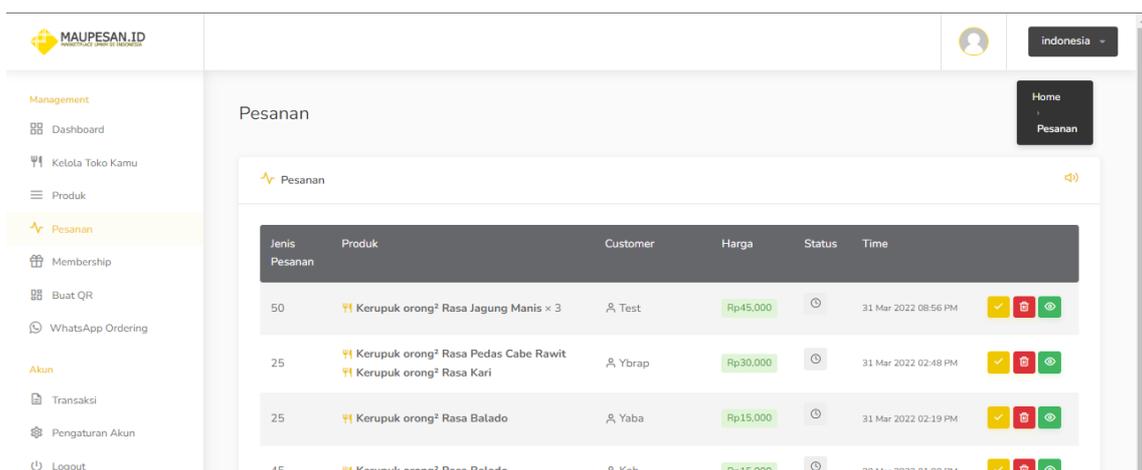
Gambar 7. Halaman Kelola Toko

Gambar diatas merupakan halaman kelola toko UMKM. Pada halaman ini, penjual dapat mengelola informasi toko dengan cara mengisi atau mengganti form yang disediakan oleh sistem. Untuk melihat halaman toko, penjual dapat menekan tombol lihat toko yang ada pada sudut kanan atas. Proses pengujian *usability* pada halaman ini dinilai sudah baik karena sistem memberikan fitur kelola nama toko, bidang usaha, jam buka – tutup, keterangan toko, alamat, logo dan template tampilan.



Gambar 8. Halaman Produk

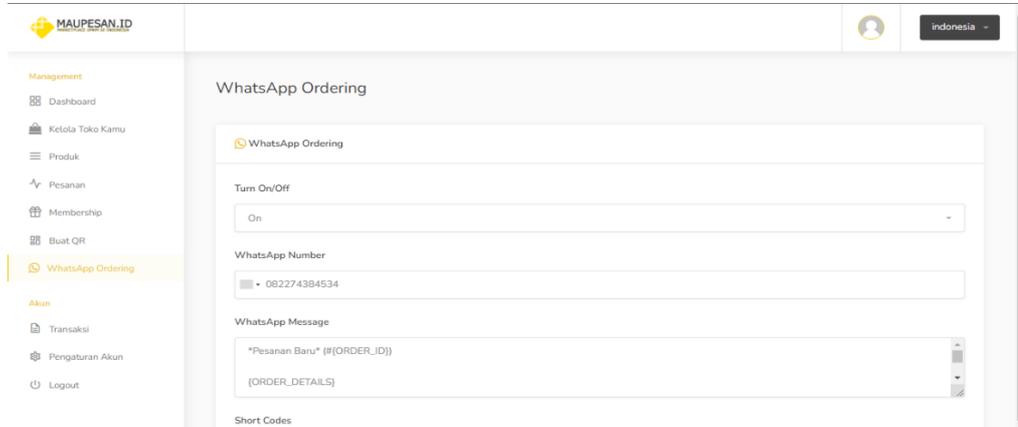
Gambar diatas merupakan tampilan halaman produk UMKM yang telah diunggah. Pada halaman ini, penjual UMKM dapat mengunggah data-data produk yang ingin dijual lalu melihat data tersebut pada halaman produk, penjual juga dapat mengubah dan menghapus data produk yang telah diunggah. Untuk mengunggah produk baru, penjual dapat menekan tombol *add category* lalu mengisi form yang telah disediakan oleh sistem. Proses pengujian *usability* pada tampilan ini dinilai sudah baik karena pada halaman ini, penjual dapat sekaligus mengunggah dan melihat data produk yang ada. Selain dapat melihat dan mengunggah produk, penjual juga dapat menghapus dan mengubah data sehingga proses dinilai lebih cepat, efektif dan efisien.



Gambar 9. Halaman Pesanan

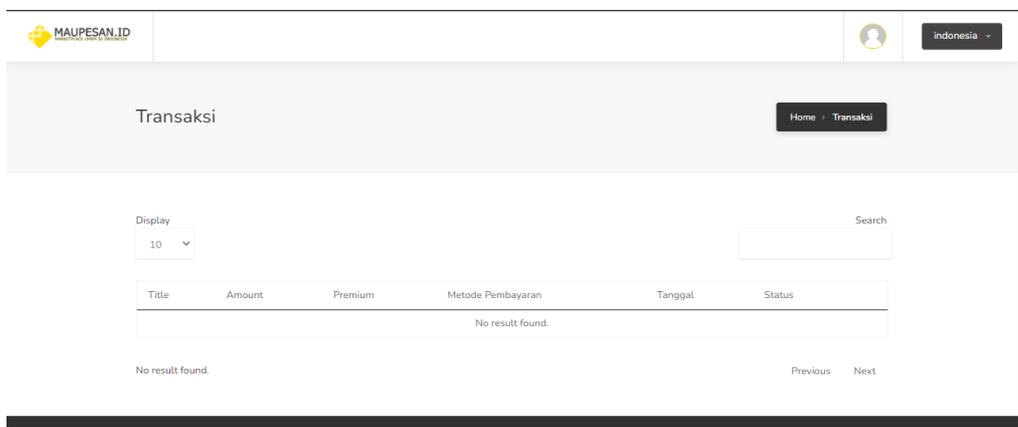
Gambar diatas merupakan tampilan halaman pesanan. Pada halaman ini, penjual dapat melihat pesanan-pesanan yang dilakukan oleh pembeli melalui halaman pembeli. Pada tampilan ini, penjual dapat melihat nama produk yang dipesan, nama pemesan, total harga, status pesanan dan tanggal pemesanan. Pada halaman ini juga penjual dapat

memproses status pesanan dan menghapus data pesanan. Proses pengujian *usability* pada halaman ini dinilai baik karena penjual dapat melihat informasi pesanan secara jelas dan detail.



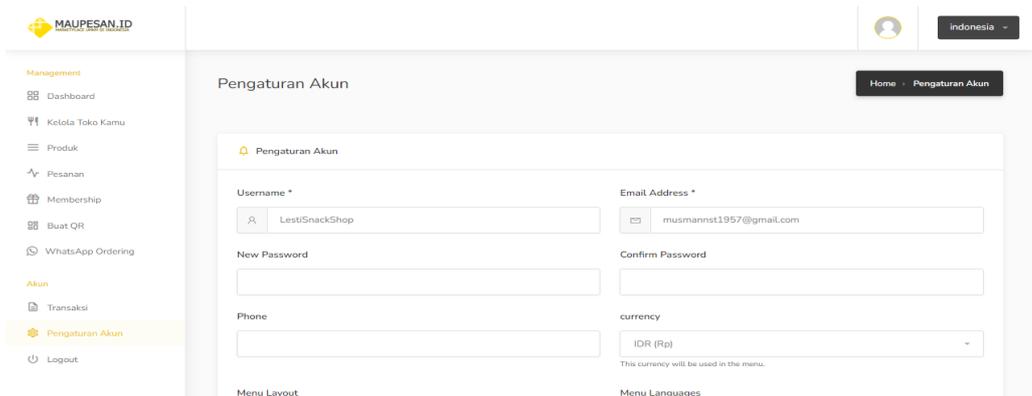
Gambar 10. Halaman WhatsApp Ordering

Gambar diatas merupakan tampilan halaman WhatsApp ordering. Pada tampilan ini, penjual dapat melakukan pengaturan pesanan melalui WhatsApp sehingga pembeli dapat langsung memesan melalui WhatsApp tanpa harus masuk ke sistem terlebih dahulu. Proses pengujian *usability* pada halaman ini dinilai baik karena dapat mempermudah pembeli dalam melakukan pemesanan produk.



Gambar 11. Halaman Transaksi

Gambar diatas merupakan tampilan halaman transaksi. Pada halaman ini, penjual dapat melihat daftar transaksi yang sedang diproses dan telah berhasil diproses. Proses pengujian *usability* pada halaman ini dinilai baik karena penjual dapat dengan mudah melihat transaksi yang telah dilakukan, penjual juga dapat melihat jumlah, metode pembayaran dan tanggal transaksi.

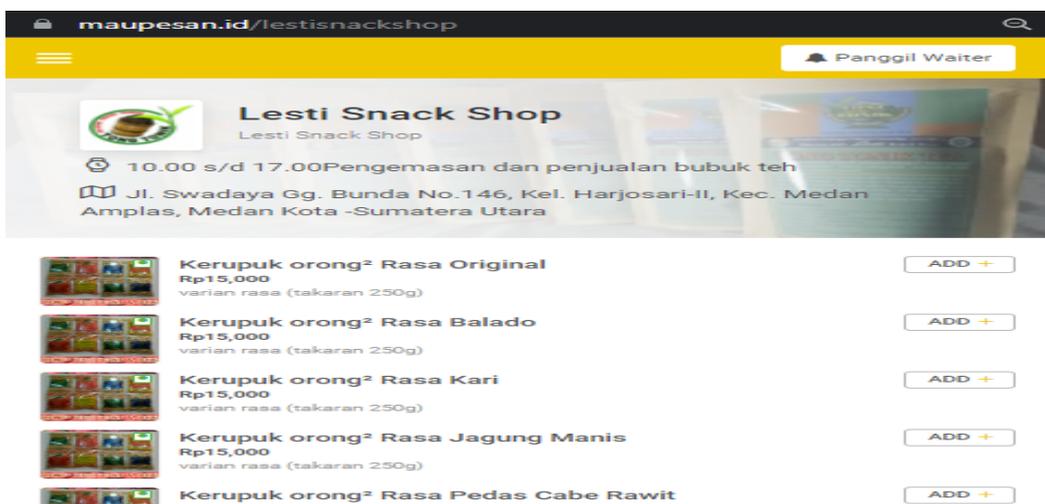


Gambar 12. Halaman Pengaturan Akun

Gambar diatas merupakan tampilan halaman pengaturan akun. Pada tampilan ini, penjual dapat merubah data akun dengan cara mengisi atau mengganti form yang telah disediakan oleh sistem. Proses pengujian *usability* pada tampilan ini dinilai baik karena sistem memberikan kebebasan kepada pengguna untuk merubah dan mengganti data akun yang telah didaftarkan sebelumnya.

Fitur dan Kelengkapan Halaman Pembeli

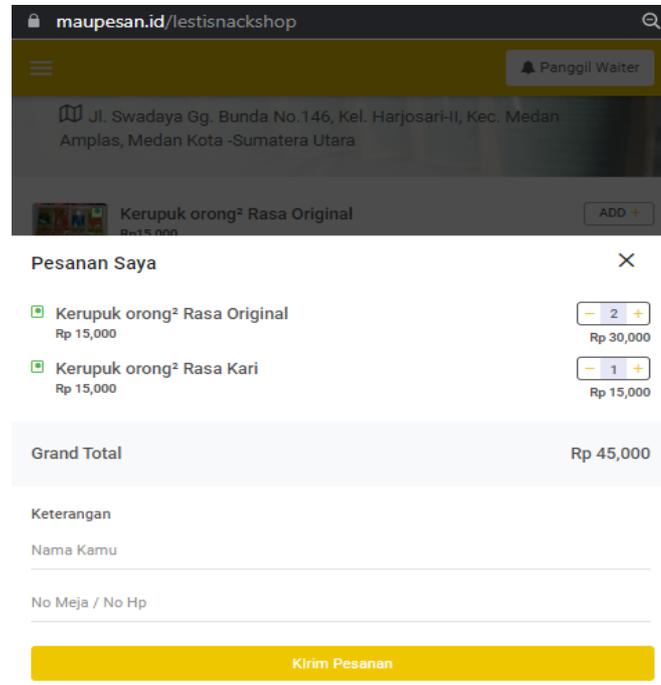
Setelah pengujian *usability* pada fitur dan kelengkapan halaman penjual dilakukan, tahap terakhir ialah menguji *usability* pada tampilan halaman pembeli. Berikut merupakan detail dari pengujian *usability* pada tampilan pembeli:



Gambar 13. Tampilan Home Pembeli

Gambar diatas merupakan tampilan halaman home pembeli. Pada tampilan ini, pembeli dapat melihat data-data produk yang dijual secara detail. Pada tampilan ini juga pembeli dapat menambahkan produk yang ingin dibeli dengan cara menekan tombol add yang ada di sisi kanan produk. Proses pengujian *usability* pada halaman ini dinilai baik karena telah menampilkan nama produk, harga, keterangan dan tombol tambah ke

keranjang sehingga pembeli dapat dengan mudah melihat dan menambah data produk. Hal yang dinilai kurang dari tampilan home pembeli ialah tidak adanya fitur pencarian produk sehingga pembeli harus melihat satu-persatu produk yang ada.



Gambar 14. Tampilan Halaman Pesanan

Gambar diatas merupakan tampilan halaman pesanan produk. Pada tampilan ini, pembeli dapat melihat detail produk yang ingin dipesan beserta nama produk, harga dan kuantitas pesanan produk serta total harga yang harus dibayar. Untuk melakukan pesanan, pembeli dapat mengisi nama dan no handphone pada form yang telah disediakan lalu menekan tombol kirim pesanan. Proses pengujian *usability* pada halaman ini dinilai baik karena pembeli dapat melihat detail pesanan secara lengkap beserta total harga yang harus dibayar.

Tabel 3
Hasil Penilaian Responden

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	4	1	5	1	5	1	4	1	4	1
2	4	2	5	1	5	1	5	2	5	1
3	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3
4	5	5	5	1	5	1	5	1	5	3
5	5	2	5	1	5	1	5	1	5	1
6	4	3	4	3	4	3	5	2	4	2

7	5	2	5	2	5	1	5	1	5	3
8	5	2	2	5	2	2	5	2	5	2
9	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5
10	3	3	4	1	3	3	5	3	3	1
11	4	3	4	2	4	3	5	1	4	1
12	4	4	4	2	4	2	4	2	4	2
13	3	2	5	3	3	2	5	5	4	3
14	5	2	5	1	5	2	5	1	5	1
15	5	5	5	2	5	2	5	2	5	5
16	4	3	4	2	4	2	4	2	4	4
17	4	3	4	2	5	3	4	1	5	4
18	3	2	5	3	4	4	4	4	4	4
19	4	3	5	2	5	2	4	2	4	2
20	5	1	5	2	5	1	5	1	5	5
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	5	3	4	4	4	2	4	2	3	4
23	4	4	5	3	4	2	4	2	4	5
24	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3
25	5	3	3	3	3	3	2	4	3	4
26	4	4	4	3	4	4	5	3	4	4
27	5	3	4	3	4	2	4	2	4	3
28	5	3	4	4	4	1	3	2	4	3
29	5	5	5	3	5	1	5	1	5	3
30	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3

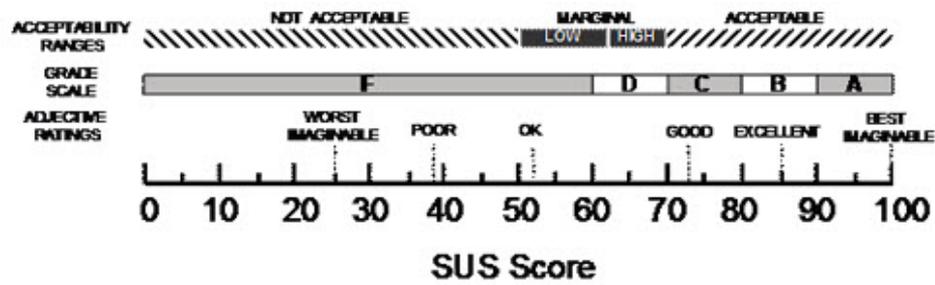
Tabel 4
Hasil Perhitungan SUS

Responden	Skor Hasil Hitung SUS										Total	Nilai (jumlah x 2,5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	37	92,5
2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	37	92,5
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28	70

Analisis *Usability Testing* Pada Marketplace (studi kasus: Maupesana.Id)

4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	2	34	85
5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5
6	3	2	3	2	3	2	4	3	3	3	28	70
7	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2	36	90
8	4	3	3	0	1	3	4	3	4	3	28	70
9	3	1	4	1	3	1	3	2	3	0	21	52,5
10	2	2	3	4	2	2	4	2	2	4	27	67,5
11	3	2	3	3	3	2	4	4	3	4	31	77,5
12	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	28	70
13	2	3	4	2	2	3	4	0	3	2	25	62,5
14	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38	95
15	4	0	4	3	4	3	4	3	4	0	29	72,5
16	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	27	67,5
17	3	2	3	3	4	2	3	4	4	1	29	72,5
18	2	3	4	2	3	1	3	1	3	1	23	57,5
19	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	31	77,5
20	4	4	4	3	4	4	4	4	4	0	35	87,5
21	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
22	4	2	3	1	3	3	3	3	2	1	25	62,5
23	3	1	4	2	3	3	3	3	3	0	25	62,5
24	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
25	4	2	2	2	2	2	1	1	2	1	19	47,5
26	3	1	3	2	3	1	4	2	3	1	23	57,5
27	4	2	3	2	3	3	3	3	3	2	28	70
28	4	2	3	1	3	4	2	3	3	2	27	67,5
29	4	0	4	2	4	4	4	4	4	2	32	80
30	3	1	3	2	3	2	3	2	3	2	24	60
Skor rata-rata (Hasil Akhir)											72	
Keterangan Hasil											Good	

Berdasarkan tabel 4, diperoleh skor rata-rata SUS yaitu 72. Setelah mendapatkan hasil akhir, langkah selanjutnya yaitu menentukan grade hasil penilaian dengan melihat rentangan nilai SUS yang terdiri dari *acceptability*, *grade scale*, dan *adjective rating* maka diperoleh pada gambar 16 berikut:



Gambar 15. Rentang Nilai SUS

Berdasarkan gambar diatas, diperoleh grade hasil penelitian *System Usability Scale* (SUS) yaitu sebagai berikut :

- 1) Tingkat *acceptability ranges* pengguna terhadap website maupesan.id tergolong kategori **Acceptable (high)**
- 2) Tingkat *grade scale* pengguna terhadap website maupesan.id tergolong kategori **C**
- 3) Tingkat *adjective ratings* pengguna terhadap website maupesan.id tergolong kategori **Good**

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pengujian kuisioner dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), penilaian diperoleh sebesar 72, termasuk kategori OK. Hal ini dapat disimpulkan bahwa website maupesan.id sudah layak digunakan dan diterima oleh pengguna namun masih perlu dilakukan evaluasi dan dikembangkan lebih lanjut agar lebih optimal penggunaannya.

BIBLIOGRAFI

- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran tingkat ketergunaan (*usability*) sistem informasi keuangan studi kasus: duta wacana internal transaction (duwit). *Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi*, 2(1), 49–55. [Google scholar](#).
- Larasati, I. (2020). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Dengan Menggunakan Metode *Usability Testing*. *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems*, 4(1), 68–77. [Google scholar](#).
- Permana, A. A. J. (2019). *Usability Testing* Pada Website E-Commerce Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)(Studi Kasus: Umkmbuleleng. Com). *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 8(2), 149–158. [Google scholar](#).
- Risqiana, A., sofa Nurmaulida, A., Masfupah, D. D., & Arumsari, C. (2021). Pengembangan Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah Melalui Fasilitasi Pihak Eksternal Dan Potensi Internal. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 892–896. [Google scholar](#).
- Santoso, J. (2018). *Usability user interface dan user experience media pembelajaran kamus Kolok Bengkulu Berbasis Android*. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 12(2), 174–181. [Google scholar](#).
- Sedyastuti, K. (2018). Analisis pemberdayaan UMKM dan peningkatan daya saing dalam kancan pasar global. *INOBIIS: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia*, 2(1), 117–127. [Google scholar](#).
- Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). *Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) s. International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), 152–161. [Google scholar](#).

Copyright holder:

Bobby Syahputra, Wirda Fitriani (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

